

# Poker jako sport a z toho plynoucí daňové a právní důsledky

## Poker as a Sport and the Resulting Tax and Legal Impacts

Petr Brothánek\*

### Abstrakt

Článek se zabývá problematikou dozoru a danění hazardních her na území České republiky, konkrétně hazardní hry poker, která svými definičními znaky naplňuje zákonné definice jak hazardní hry, tak sportu, přičemž svojí povahou má poker blíže ke sportu, nežli k hazardním hrám. Tato skutečnost je dovozena zejména z podrobné matematické analýzy ostatních kasinových živých hazardních her, které jsou zákonodárcem řazeny, stejně jako poker, pod § 3 odst. 2, písm. f), zákona č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách. Změny legislativy a náhledu společnosti na poker by mohly přinést mnohá pozitivita, včetně zjednodušení dozoru ze strany dozorčích orgánů či až 500 000 000 Kč, které by mohly navíc ročně plynout do státního rozpočtu.

### Klíčová slova

Zdanění hazardu; sport; poker jako sport; správní orgány; příjmy státního rozpočtu.

### Abstract

The article deals with the issue of supervision and taxation of gambling in the territory of the Czech Republic, specifically gambling poker, which by its definition features fulfills the legal definitions of both gambling and sport, whereas by its nature poker is closer to sport than to gambling. This fact is derived in particular from a detailed mathematical analysis of other casino live gambling, which are classified by the legislator, like poker, under § 3 par. 2, letter f), Act no. 186/2016 Coll. on gambling. Changes in legislation and the company's view of poker could bring many positives, including simplification of supervision by supervisory authorities or up to 500 000 000 CZK, which could additionally flow into the state budget annually.

### Keywords

Taxation of Gambling; Sport; Poker as Sport; Administrative Bodies; State Budget Revenues.

### Úvod

Hazardní hry jsou staré jako lidstvo samo, kdy se staly oblíbenou kratochvílí všech společenských vrstev.<sup>1</sup> Mezi novodobé kasinové hazardní hry je možné řadit ruletu, blackjack, kostky,

\* Mgr. Petr Brothánek, absolvent, Právnická fakulta, Masarykova univerzita, Brno / Graduate, Faculty of Law, Masaryk University, Brno, Czech Republic / E-mail: [petrbrothanek@seznam.cz](mailto:petrbrothanek@seznam.cz)

<sup>1</sup> History of gambling. *Betandbeat.com* [online]. [cit. 6. 9. 2024]. Dostupné z: <https://betandbeat.com/gambling/history/>

automaty, ale také poker. I když historie karetních her sahá až do starověkého Egypta, tak novodobá verze pokeru, kterou známe dnes, je stará pouze 200 let. Za onu poměrně krátkou dobu vznikla hra, která je známá po celém světě, ročně se konají miliony turnajů, kdy vstupy do těchto turnajů se pohybují od jedné koruny až po miliony. S příchodem moderních technologií a reklam se poker postupně dostával do povědomí všech vrstev populace a mnoho lidí v pokeru vidělo jednoduchou cestu, jak rychle zbohatnout. První turnaj World Series of Poker se konal v roce 1970, kdy založení tohoto turnaje odstartovalo zlatou éru pokeru.<sup>2</sup> Postupně se poker ve větším rozsahu rozšiřoval ze Spojených států do celého světa. V Evropě se první velké turnaje, které by alespoň z části mohly konkurovat turnajům WSOP, začaly hrát od roku 2004 a to pod značkou EPT.<sup>3</sup>

Po zavedení kamer do stolů se propagace a obliba značně rozšířily, protože se turnaje začaly vysílat v televizi. Jednotlivé sestřihy, které měly necelou hodinu a obsahovaly průřez nejzajímavějších her, se začaly vysílat jako běžné pořady v televizním programu. Vznikaly také pořady jako Poker After Dark nebo The Big Game, ve kterých se objevovaly nejznámější tváře pokerového světa a velice bohatí podnikatelé, kteří hráli formát cash game o statisíce dolarů. Na přelomu tisíciletí začaly vznikat také první online kasina. Dlouhou dobu největší online kasino, které pořádá miliony živých i online turnajů po celém světě, vzniklo v roce 2001.<sup>4</sup> Tento enormní zájem o hazardní hry, především o poker, jak v živé, tak online verzi, přinesl řadu problémů s dosud existující právní úpravou. Zákodárce nedokázal, ani nemohl dostatečně reagovat na tento zájem, tudíž od 90. let až po rok 2014, se na území České republiky vyskytovaly desítky nedozorovaných heren, kde docházelo i k mnoha podvodům.

Poker má ve společnosti i z mnoha jiných důvodů stigma hazardní a nepoctivé hry. Roku 2010 byl však poker uznán Mezinárodní asociací pro „Mind Sporty“ jako sport a řadil se do skupiny her jako jsou šachy, Bridge nebo GO.<sup>5</sup> Letos se zařazení stalo oficiálním, kdy na základě rozhodnutí organizace, byl poker přidán na seznam oficiálně uznaných duševních sportů. K tomuto rozhodnutí vedla komplexnost, náročnost matematické i psychologické stránky hry a úsilí Světové pokerové federace.<sup>6</sup> V ČR je ovšem dodnes poker zákodárce řazen mezi živé hazardní hry.

Důvodů, proč by mělo dojít ze strany zákodárce i společnosti k přehodnocení náhledu na poker, je hned několik. Zejména by došlo ke zjednodušení státního dozoru ze strany Celní správy i Ministerstva financí, především týkajícího se vybírání daní. Po novele

<sup>2</sup> DALLA, N. World series of poker a brief history. *World Series of Poker* [online]. [cit. 6. 9. 2024]. Dostupné z: <https://www.wsop.com/history/>

<sup>3</sup> History of the EPT (European Poker Tour). *Poker.org* [online]. 2023. [cit. 6. 9. 2024]. Dostupné z: <https://www.poker.org/latest-news/history-of-the-ept-european-poker-tour-avYM49T4HEu/>

<sup>4</sup> POKERSTARS AND ONLINE POKER HISTORY. *Regulated United Europe* [online]. [cit. 6. 9. 2024]. Dostupné z: <https://rue.cc/blog/pokerstars-and-online-poker-history/>

<sup>5</sup> Poker Officially Recognized as Mind Sport. *Pokerstrategy.com* [online]. 2010 [cit. 6. 9. 2024]. Dostupné z: [https://www.pokerstrategy.com/news/world-of-poker/Poker-Officially-Recognized-as-Mind-Sport\\_32315/](https://www.pokerstrategy.com/news/world-of-poker/Poker-Officially-Recognized-as-Mind-Sport_32315/)

<sup>6</sup> Historický milník – Poker byl oficiálně uznán jako duševní sport. *Pokerman.cz* [online]. 2024 [cit. 22. 11. 2024]. Dostupné z: <https://www.pokerman.cz/historicky-milnik-poker-byl-oficialne-uznan-jako-dusevni-sport-18325/>

daňových zákonů, účinné od 1. 1. 2024, se zákonem stanovená hranice výher, které je hráč povinen za zdaňovací období uvést a zdanit ve svém daňovém přiznání fyzické osoby, snížila z původního 1 000 000 Kč čistých výher, na 50 000 Kč.<sup>7</sup> Vzhledem však k nedostatečné propojenosti centrálních systémů a skutečnosti, že většina rekreačních hráčů hraje poker v online i živé podobě u několika provozovatelů hazardních her, je kontrola ze strany státních orgánů značně obtížná, pokud se nejedná o poloprofesionálního či profesionálního hráče pokeru, ale i tak existují způsoby, jak se dá zákon obcházet. Například v podobě prohrávání peněz na internetu proti svým známým či nahlašování pokerových turnajů jako turnajů s předpokládaným prizepoolem.

Dále by při zavedení srážkové daně na všechny verze živého pokeru, konkrétně pokerových turnajů a cash game, došlo k přenesení daňové povinnosti na provozovatele hazardních her, kteří jsou již povinnými subjekty dle zákona o dani z hazardních her, k odvádění čtvrtletní daně.<sup>8</sup> Hráčům pokeru by odpadla starost ohledně správně vyplněného daňového přiznání a do státního rozpočtu by při aplikaci srážkové daně na údaje z roku 2023 poskytnuté Ministerstvem financí, plynulo ročně až 500 000 000 Kč. Což je suma rovna dani odvedené všemi provozovateli hazardních her z živé hry za 3. a 4. čtvrtletí roku 2023.<sup>9</sup>

Cílem tohoto článku je nabídnout komplexní pohled na problematiku pokeru, konkrétně na systém fungování dozoru ze strany státních orgánů, objasnění a přiblížení matematické a psychologické komplexnosti této hry v komparaci s ostatními hazardními hrami živé hry, zhodnocení naplnění zákonných definičních znaků hazardní hry a sportu, přednesení možných řešení a změn, včetně struktury a systematizace sportovní verze pokeru a zda je možné na poker nahlížet spíše jako na sport, nežli hazardní hru.

V článku bude nejprve vysvětlen pojem hazardní hra a sport, jak jsou tyto pojmy zákonem definovány a bude popsána současná právní úprava sportu a zejména kontrolní a daňová úprava hazardních her. Poté bude vysvětlena matematická i psychologická stránka pokeru v komparaci s matematickou stránkou ostatních hazardních her živé hry, konkrétně rulety, black jacku a UTH<sup>10</sup>. Závěrem bude přednesena možná organizace sportovní verze pokeru a celkové shrnutí a zhodnocení poznatků i pozitiv, které by pozměnění náhledu na poker mohlo společnosti přinést.

Na závěr úvodu by autor rád uvedl, že veškeré podrobné matematické vzorce a výpočty související s matematickou stránkou hazardních her, jsou v článku rozebrány pouze v nezbytném rozsahu. Podrobný rozbor je možné nalézt v citované diplomové práci či ve zdrojích, které jsou v práci u daných výpočtů uvedeny. Podrobná matematická analýza totiž několika-násobně přesahuje rozsah celého článku.

<sup>7</sup> § 10 Zákona č. 586/1992 Sb., o daních z příjmů, ve znění pozdějších předpisů.

<sup>8</sup> Zákon č. 187/2016 Sb., o dani z hazardních her.

<sup>9</sup> Poskytnuté informace MFČR dle zákona č. 106/1999 Sb., o svobodném přístupu k informacím, ze dne 5. 3. 2024, č. j. MF-6156/2024/74-4.

<sup>10</sup> UTH/CTH – je zkratka pro Ultimate Texas Holdem, což je kasinová verze pokeru, kdy jednotliví hráči hrají každý sám za sebe proti krupiéroví, nikoliv proti sobě, jak je tomu v běžném pokeru. Jedná se o z výše uvedených kasinových her živé hry, jak bude níže popsáno, o matematicky nejméně výhodnou hru pro hráče.

# 1 Pojem a současná právní úprava hazardních her

## 1.1 Pojem hazardní hra

Hazardní hra je slovní spojení, které je velice stereotypní. Neexistuje ani jednotný názor, co by se za hazardní hru mělo považovat. Jsou zde názory, že hazardní hrou je pouze hra, která je zcela závislá na štěstí. Většinově ale převládá názor, že pod tento pojem se podřazují i hry, u kterých se vyskytuje i jistá míra schopností a dovedností.<sup>11</sup>

Co se definičních znaků týče, musí dojít ke kumulativnímu naplnění tří znaků. Jedná se konkrétně o materiální hledisko v podobě možné ztráty vkladu a možnosti hmotné výhry, uplatnění prvku náhody a kolektivnost.<sup>12</sup> Materiálním znakem nemusí být pouze peněžitá cena. Je zároveň důležité, aby se daná výhra skládala úplně nebo částečně z proher jiných účastníků hry. Dle některých názorů je u hazardní hry možné oproti normální hře spatřovat rozdíl v neexistenci odměny v podobě vítězství pro sebe sama a z toho mnohdy plynoucí prestiž a uznání okolí, i přes případnou symbolickou odměnu. V případě hazardní hry je základem právě možnost materiálního zisku, nikoliv symbolická výhra či uznání. Pokud by byl materiální znak u daných her vyloučen, konkrétně se publikace zmiňuje o karetních hrách, tak by došlo k absenci jednoho z kumulativních definičních znaků a hra by přestala být hrou hazardní.<sup>13</sup>

Nejistota je v právní úpravě definován jako náhoda nebo neznámá okolnost. Náhoda je velice vágní pojem, kdy jeho definování by se dalo shrnout jako událost odůvodněná ve fyzických zákonech neživé přírody a vymykající se volnímu jednání.<sup>14</sup> Téměř v každém lidském konání i v dennodenních úkonech se objevuje jistý prvek neznámého či nejisté okolnosti. Tento definiční znak však nesmí být zaměňován s náhodou. Proto je dle autorů důležité, zda je náhoda v dané situaci rozhodující či nikoliv. Z těchto důvodů lze pod pojem hazardní hra podřadit i kurzové sázení. Plyne to z neovlivnitelnosti ze strany sázejícího a míry kurzů, které se odvíjejí od kvality týmů nebo hráčů. Ani sázka na absolutního favorita za patřičně nízký kurz, nemusí vždy vyjít. Proto je kurzové sázení též bráno za hazardní hru.<sup>15</sup>

Najít však mezi autory konsensus ohledně hranice, kdy se ještě jedná o náhodu či nejistou okolnost, která nemá dostatečnou míru intenzity, a tudíž se nejedná o definiční prvek hazardní hry, a kdy se tato pomyslná hranice již překročila, není možné. Například autor J. H. Frey se zaměřuje na okolnosti, za kterých lze označit hru jako hazardní. Poukazuje na jednu z pomůcek, kterou využívaly soudy ve Spojených státech amerických, kdy uplatňovaly test převahy, zda u dané hry převažuje ryzí dovednost či náhoda, a podle toho se na hru právně nahlíželo. Avšak soudy z různých států nahlížely na totožné hry rozdílně.<sup>16</sup>

<sup>11</sup> RAJCHL, J., KRAMÁŘ, K., MALÍŘ, J. *Právní aspekty hazardních her*. Praha: Wolters Kluwer, 2018, 461 s., s. 16. ISBN 978-80-7552-646-5.

<sup>12</sup> RAJCHL, J., KRAMÁŘ, K., MALÍŘ, J. *op. cit.*, s. 16.

<sup>13</sup> RAJCHL, J., KRAMÁŘ, K., MALÍŘ, J. *op. cit.*, s. 17–18.

<sup>14</sup> RAJCHL, J., KRAMÁŘ, K., MALÍŘ, J. *op. cit.*, s. 19.

<sup>15</sup> RAJCHL, J., KRAMÁŘ, K., MALÍŘ, J. *op. cit.*, s. 20.

<sup>16</sup> RAJCHL, J., KRAMÁŘ, K., MALÍŘ, J. *op. cit.*, s. 22.

Naopak autor R. Callois zastává názor, že náhoda je projevem nespravedlnosti a jakýkoliv koncept, který není založen na práci, námaze a trpělivosti, je nebezpečný a musí být držen pod kontrolou. Celkově se však dospělo k závěru, že definičním znakem hazardní hry je spíše nejistota ohledně výsledku, nežli náhoda, která je spíše charakteristickým rysem hazardní hry.<sup>17</sup> Což vyplývá i ze zákonné definice hazardní hry. Posledním definičním znakem hazardní hry je dle autorů kolektivnost. Kolektivnost znamená, že dochází k realizaci dané hry mezi více subjekty. Jedná se o variantu hráč proti hráči nebo hráč proti provozovateli hazardní hry. Tento definiční znak má však větší přesah do psychologie společnosti a celkového chování jednotlivce ve větší skupině. I přes technologický pokrok a možnost hraní hazardních her z pohodlí domova, stále zůstává faktem, že fyzická účast na hazardní hře má v sobě i prvky přesahující hranice pouhého hraní či touhy ukojit potřebu po vzrušení nebo adrenalinu.<sup>18</sup>

Zákon definuje hazardní hru jako hru, sázku nebo los, do nichž sázející vloží sázku, jejíž návratnost se nezaručuje, a v nichž o výhře nebo prohře rozhoduje zcela nebo zčásti náhoda nebo neznámá okolnost.<sup>19</sup> V definičních znacích hazardní hry však panuje velká míra vágnosti a neurčitosti. Z důvodové zprávy plyne, že není nutné, aby zastoupení náhody u dané hry převažovalo, ale musí se jednat o podíl, který má určitou váhu a musí ovlivňovat výsledek hry. Dále je rozlišováno mezi hazardními hrami, které jsou zcela závislé na štěstí a mezi hrami, které jsou založeny na kombinaci znalostí a dovedností spolu s prvkem náhody. Pokud by se však jednalo o hru, která je čistě vědomostní nebo znalostní, a jakkoliv se na výsledku nepodílel prvek náhody, tak na tyto případy by se právní úprava hazardních her nevztahovala<sup>20</sup>. Vágnost úpravy pramení dle důvodové zprávy i orgánů státní správy z účelu ochrany sázejícího, a proto je nutno prvek náhody vnímat právě z jeho pohledu, přičemž se sázející bere jako běžný sázející, nikoliv jako profesionál či osoba, která se vymyká standartu běžného sázejícího. Z těchto důvodů slouží vágnost definice hazardní hry k tomu, aby se pod ni dokázaly podřadit veškeré hry, které společnost a zákonodárce považuje za hazardní.<sup>21</sup>

Naplněním definičních znaků hazardní hry se za účinnosti staré právní úpravy zabýval také judikát Nejvyššího správního soudu.<sup>22</sup> Ze strany soudu došlo k zamítnutí kasační stížnosti, kdy se stěžovatelka domáhala zrušení rozsudku Krajského soudu v Hradci Králové, který dle tehdy platné právní úpravy potvrdil uložení pokuty ve výši 20 000 Kč správním orgánem za provozování turnajové nebo hotovostní sázkové hry provozované za pomoci karet bez platného zákonného povolení dle § 4 odst. 1 zákona.<sup>23</sup> Stěžovatelka porušila zákon

<sup>17</sup> RAJCHL, KRAMÁŘ, MALÍŘ, op. cit., s. 24.

<sup>18</sup> RAJCHL, KRAMÁŘ, MALÍŘ, op. cit., s. 25.

<sup>19</sup> § 3 odst. 1 zákona č. 186/2016 Sb.

<sup>20</sup> Vláda: Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb. o hazardních hrách, č. 186/2016. In: *Beck-online* [právní informační systém] [online]. C. H. Beck [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://app.beck-online.cz/bo/chapter-interview-document.seam?documentId=oz5f6mrqge3f6mjygzpwi6q&groupIndex=0&rowIndex=0>

<sup>21</sup> Důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb., op. cit., s. 82.

<sup>22</sup> Rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 21. 8. 2014, sp. zn. 9 Afs 150/2013-79.

<sup>23</sup> Zákon č. 202/1990 Sb., o loteriích a jiných podobných hrách, ve znění pozdějších předpisů.

provozováním pokerového turnaje ve formátu Texas Holdem s Buy-inem 200 + 1Rebuy 200 + 1Add – Ons 200.<sup>24</sup>

Nejvyšší správní soud se dále ztotožnil s výkladem Krajského soudu, zda došlo v případě Texas Holdemu k naplnění generální klauzule dle § 1 odst. 2 zákona o loteriích. Soud vyložil dané ustanovení tak, že není nezbytné, aby náhoda měla většinový podíl, ale musí mít váhu, která není zanedbatelná. Dále soud uvedl, že i přes skutečnost, že není poker vyjmenován v demonstrativním výčtu dle § 2 písm. m), zákon však hovoří o karetních hrách, kam poker bezpochyby patří. Také uvedl, že možná společenská škodlivost pokeru pramení z možných vysokých vkladů do hry, hráči jsou motivováni možnou, někdy i značnou finanční výhrou, může docházet k praní špinavých peněz a rovněž je tu riziko hráčské závislosti.<sup>25</sup>

Krajský soud také neprovedl důkazy stěžovatelky, kterými se snažila prokázat tvrzení, že náhoda nemá v pokeru rozhodující vliv, protože dle jeho názoru, není velikost podílu náhody podstatná pro rozhodnutí ve věci. Ve vyjádření ke kasační stížnosti bylo ze strany Krajského soudu uvedeno jeho přesvědčení o značném významu náhody u hry poker Texas Holdem a také že přítomnost lidského faktoru zvyšuje procento náhody a výskyt předem neznámých okolností. Z pohledu určení vítěze považuje soud danou hru za náhodnou a nepředvídatelnou. Zároveň Krajský soud polemizoval s empirickými údaji předloženými stěžovatelkou co do obecnosti nebo nezpůsobivosti daných studií přinést odpovědi na otázky řešené ve správním řízení.<sup>26</sup>

Nejvyšší správní soud v rámci argumentace uvedl, že § 1 odst. 2 je skutečně generální klauzulí a výčet, který se nachází v § 2 je vskutku demonstrativní. Generální klauzule má také fungovat jako určitý korektiv, že jistě mohou existovat hry, které budou naplňovat kritéria § 2, ovšem budou postrádat některý ze znaků generální klauzule.<sup>27</sup>

Závěrem byl ze strany Nejvyššího správního soudu vyložen smysl novely zákona č. 300/2011 Sb., kdy důvodová zpráva k § 32 odst. 2 konstatovala, že výše uvedená novela podřazuje karetní turnaje pod § 2 zákona z důvodu nedostačující současné právní úpravy, která měla za následek výskyt rizik podvodů, praní špinavých peněz a nemožnosti státní kontroly různých subjektů provozující dané turnaje, což jsou shodné informace uvedené ve výše zmíněné důvodové zprávě k zákonu č. 186/2016 Sb.

## 1.2 Současná právní úprava hazardních her

Základním právním předpisem je již zmíněný zákon o hazardních hrách, který od 1. 1. 2017 nahradil původní loterijní zákon. V tomto zákoně jsou zejména definovány základní pojmy, podrobně rozebrán taxativní výčet hazardních her z § 3 odst. 2 zákona, uvedeny požadavky na udělení povolení, mechanismy kontroly a dozoru ze strany státních orgánů.

<sup>24</sup> Bod 1 rozsudku 9 Afs 150/2013-79.

<sup>25</sup> Bod 4 rozsudku 9 Afs 150/2013-79.

<sup>26</sup> Bod 12 rozsudku 9 Afs 150/2013-79.

<sup>27</sup> Bod 24 rozsudku 9 Afs 150/2013-79.

Z oblasti finančního práva jsou podstatnými právními předpisy především zákon, který upravuje danění provozovatelů hazardních her,<sup>28</sup> zákon, který upravuje danění výher z hazardních her v rámci daňového přiznání fyzických osob<sup>29</sup> a daňový řád.<sup>30</sup> Daň z hazardních her má primárně fiskální funkci, zajištění příjmů do státního rozpočtu, ale také funkci regulační. Každá daň se skládá z konstrukčních prvků daně. Hlavními konstrukčními prvky daně jsou zejména subjekt daně, předmět daně, základ daně a sazba daně, které jsou zároveň i obligatorními prvky daně. Daňový subjekt je definován jako osoba, kterou za daňový subjekt označuje zákon, jakož i osoba, kterou zákon označuje jako poplatníka nebo jako plátce daně.<sup>31</sup> Tato definice je také uvedena v judikátu Nejvyššího správního soudu z roku 2007, který daňový subjekt definoval takto: „*Daňovým subjektem je osoba, kterou za daňový subjekt označuje zákon, jakož i osoba, kterou zákon označuje jako poplatníka nebo jako plátce daně.*“<sup>32</sup>

Dle zákona o dani z hazardních her je za poplatníka možné označit držitele základního povolení podle zákona upravujícího hazardní hry nebo toho, kdo provozuje hazardní hru, k jejímuž provozování je takového povolení potřeba, nebo ohlašovatel hazardní hry nebo ten, kdo provozuje hazardní hru, k jejímuž provozování je potřeba ohlášení.<sup>33</sup> Nejedná se tedy nezbytně o provozovatele hazardní hry, jak tomu bylo za staré zákonné úpravy dle loterijního zákona. Nyní není rozhodující, zda dotyčná osoba skutečně vykonává provozování hazardní hry, ale skutečnost, že je držitelem daného povolení. Za subjekt se dále považují i osoby, které provozují danou činnost bez ohlášení, osoby, které měly povolení, bylo jim správním orgánem odebráno a i přes tuto skutečnost dále danou činnost provozují nebo osoby, které sice mají dané povolení, ale činnost nevykonávají. Tím nedochází k vytvoření příjmu a daňový základ se bude rovnat nule, ale i přes tuto skutečnost je daná osoba povinna podat daňové přiznání.<sup>34</sup>

Předmět daně z hazardních her je definován jako provozování hazardní hry na území České republiky pro účastníka hazardní hry, pokud je k provozování této hry potřeba základní povolení podle zákona upravujícího hazardní hry, nebo tato hra má být podle zákona upravujícího hazardní hry ohlášena.<sup>35</sup> Přičemž nezáleží, zda se jedná o hazardní hry provozované prezenčně v kasinu, tzv. „offline“, nebo se jedná o provozování hazardní hry prostřednictvím internetu. Třetím konstrukčním prvkem je již zmíněný základ daně, který je definován jako předmět daně vyjádřený v měrných jednotkách a upravený dle zákonných pravidel.<sup>36</sup> Základ daně z hazardních her je tvořen dílčími základy, které jsou definovány jako částka, o kterou úhrn přijatých vkladů přepočtených na české koruny převyšuje součet úhrnu vyplacených výher přepočtených na české koruny a úhrnu vrácených vkladů přepočtených

<sup>28</sup> Zákon č. 187/2016 Sb., o dani z hazardních her, ve znění pozdějších předpisů.

<sup>29</sup> Zákon č. 586/1992 Sb., o daních z příjmů, ve znění pozdějších předpisů.

<sup>30</sup> Zákon č. 280/2009 Sb., daňový řád, ve znění pozdějších předpisů.

<sup>31</sup> § 20 Zákona daňový řád.

<sup>32</sup> Rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 28. 12. 2007, č. j. 1 Afs 48/2004-92.

<sup>33</sup> § 1 Zákona č. 187/2016 Sb. o dani z hazardních her, ve znění pozdějších předpisů.

<sup>34</sup> PELC, V. *Daň z hazardních her s komentářem*. 1. vyd. Olomouc: Anag, 2016, s. 21.

<sup>35</sup> § 2 odst. 1 Zákona o dani z hazardních her.

<sup>36</sup> HRUBÁ SMRŽOVÁ, P; MRKÝVKA, P. *Finanční a daňové právo*. 3. vyd. Plzeň: Aleš Čeněk, 2020, s. 303.

na české koruny.<sup>37</sup> Při výpočtu dílčího základu daně se tento rozdíl následně zaokrouhlí na celé stokoruny nahoru a vynásobí se sazbou pro konkrétní dílčí základ daně. Základ daně se tedy v případě subjektů daně z hazardních her může skládat až z 8 dílčích základů daně. Pro úplnost autor dodává, že se jedná o jednotlivé druhy hazardní hry, které jsou definovány v taxativní výčtu již zmíněného § 3 odst. 2 zákona o hazardních hrách.

Sazba daně pro živé hry činí 30 %.<sup>38</sup> Podle daňové teorie se jedná o sazbu daně poměrnou a lineární, vzhledem ke skutečnosti, že nedochází ke změně procentní výše v závislosti na základu daně a jedná se o procentní vyjádření procentem hodnoty ze základu daně. Zdaňovací období pro daň z hazardních her je stanoveno na kalendářní čtvrtletí.<sup>39</sup> Je to změna oproti předchozí právní úpravě, kdy zdaňovacím obdobím byl kalendářní rok a docházelo k platbám formou záloh. Z důvodu administrativní náročnosti však došlo ke změně na čtvrtletí.<sup>40</sup> V zákoně se nachází i rozpočtové určení daně, které určuje, do kterého rozpočtu budou daně příjmy plynout. U daně z internetových her se od 1. 1. 2024 jedná o 100% výnos státního rozpočtu.<sup>41</sup> V případě daně z hazardních her se jedná o daň sdílenou. Daň je příjmem vícero rozpočtů, v tomto případě se jedná o stát a obce. Živá hra měla do konce roku 2023 poměr 70:30, kdy do státního rozpočtu plynulo 70 % a do rozpočtu obcí 30 %.<sup>42</sup> Nyní od 1. 1. 2024 činí poměr 35:65, kdy 35 % je příjmem státního rozpočtu a 65 % je příjmem rozpočtu obcí.<sup>43</sup>

Tyto skutečnosti platí pouze pro subjekty daně z provozování hazardních her. Na hráče, neboli účastníky hazardní hry, se povinnosti plynoucí z výše uvedených právních předpisů, nevztahují. Účastníkům vzniká dle novely účinné od 1. 1. 2024 daňová povinnost až v okamžiku, kdy za celé zdaňovací období, v tomto případě za jeden kalendářní rok, dosáhli čistého výhry 50 000 Kč, což je výrazné snížení oproti dosavadní právní úpravě, kdy tato hranice doposud činila 1 000 000 Kč. Čistá výhra je rovna rozdílu mezi výhrami a prohrami, a pro každou hazardní hru platí samostatná hranice čistého zisku. Není tudíž možné se zprostit daňové povinnosti v případě, kdy v jedné hazardní hře hráč dosáhl čistého zisku 100 000 Kč, ale v jiné hře prohrál 70 000 Kč. Pro každou hazardní hru je stanovena samostatná hranice a zároveň v novele došlo k vyčlenění pokerových turnajů z živé hry. Ty tvoří samostatný základ nezávislý na zbylých hazardních hrách, které jsou dle zákonné definice taktéž podřazeny pod živou hru. V případě přesáhnutí zákonem stanovené hranice se na celou částku nahlíží jako na ostatní příjem.<sup>44</sup>

Na hazardní hry dále dopadá evropská úprava. Základním právním dokumentem evropské úpravy služeb je Směrnice Evropského parlamentu a Rady 2006/123/ES

<sup>37</sup> § 3 Zákona o dani z hazardních her.

<sup>38</sup> Příloha k Zákonu o dani z hazardních her.

<sup>39</sup> § 6 Zákona o dani z hazardních her.

<sup>40</sup> Vláda: Důvodová zpráva k zákonu č. 187/2016 Sb. o dani z hazardních her, č. 187/2016. In: *Beck-online* [právní informační systém] [online]. C. H. Beck [cit. 28. 2. 2024].

<sup>41</sup> Poskytnuté informace MFČR dle zákona č. 106/1999 Sb.

<sup>42</sup> Tabulka č. 8 důvodové zprávy k zákonu o dani z hazardních her.

<sup>43</sup> Poskytnuté informace MFČR dle zákona č. 106/1999 Sb.

<sup>44</sup> § 10 Zákona č. 586/1992 Sb., o daních z příjmů, ve znění pozdějších předpisů.

ze dne 12. prosince 2006 o službách na vnitřním trhu, která dopadá na široké spektrum služeb, ovšem nikoliv na úpravu hazardních her, protože dle směrnice se jedná o specifický druh služeb, který je z působnosti směrnice vyloučen. Judikatura Soudního Dvora Evropské Unie se opakovaně vyjádřila, že oblast hazardních her a její úprava jsou zcela ponechány v kompetencích členských států z důvodu neexistence jednotné úpravy. Je však nezbytné, aby docházelo k dodržování zakládajících smluv a aktuálního výkladu Soudního dvora EU.<sup>45</sup> Hazardní hry také upravuje právo občanské, trestní nebo třeba AML zákon<sup>46</sup>, ale tyto předpisy a právní odvětví nejsou v kontextu tématu článku toliko relevantní.

## 2 Pojem a současná právní úprava sportu

### 2.1 Pojem sport

Pojem sport je složité definovat, neexistuje totiž jednotná definice. Například Cambridge, anglický slovník definuje sport jako hru, soutěž nebo činnost vyžadující fyzickou námahu a dovednost, která se hraje nebo provádí podle pravidel, pro potěšení a/nebo jako práce.<sup>47</sup> Dále se sport týká jakékoli formy fyzické aktivity nebo hry, často soutěžní a organizované, která si klade za cíl používat, udržovat nebo zlepšovat fyzické schopnosti a dovednosti a zároveň poskytovat požitky účastníkům a v některých případech i zábavu divákům.<sup>48</sup> Dle mezinárodní sportovní federace se definice sportu skládá ze 4 základních prvků. Prvek soutěže, neškodlivost pro živé tvory, nespolehání na vybavení poskytované jedním dodavatelem a zákaz spolehání na prvek „štěstí“ speciálně určený pro daný sport.<sup>49</sup> Evropská sportovní charta sport definuje jako všechny formy tělesné činnosti, které ať již prostřednictvím organizované účasti či nikoli, si kladou za cíl projevení či zdokonalení tělesné i psychické kondice, rozvoj společenských vztahů nebo dosažení výsledků v soutěžích na všech úrovních.<sup>50</sup>

Celkově by bylo možné sport vymezit jako fyzickou aktivitu se soutěžním prvkem, která se řídí jistými pravidly hry, slouží ke zlepšení dovedností daných hráčů a má sloužit jako zábava nebo povolání. Prvním definičním prvkem je fyzická aktivita, která vyplývá z historie sportu. S postupem doby se však mezi klasické sportovní disciplíny začaly zařazovat také mind sporty, neboli dovedností hry založené na intelektuálních schopnostech. Příkladem těchto sportů jsou hry jako šachy, Bridge nebo Go. Hra šachy, je až na výjimky, třeba Velké Británie, mezinárodně uznávaným sportem, má vlastní asociace daných zemích

<sup>45</sup> Regulace Hazardních Her v EU a České republice v roce 2022. *Forum24* [online]. 2022 [cit. 6. 9. 2024]. Dostupné z: <https://www.forum24.cz/regulace-hazardnich-her-v-eu-a-ceske-republice-v-roce-2022>

<sup>46</sup> Zákon č. 253/2008 Sb., o některých opatřeních proti legalizaci výnosů z trestné činnosti a financování terorismu.

<sup>47</sup> Sport. *dictionary.cambridge.org* [online]. [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/sport>

<sup>48</sup> Sport. *Wikipedia* [online]. [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sport>

<sup>49</sup> DEFINITION OF SPORT. *web.archive.org* [online]. [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20111028112912/http://www.sportaccord.com/en/members/index.php?idIndex=32&idContent=14881>

<sup>50</sup> Čl. 2 písm a) Evropské Charty Sportu z roku 1992.

a také společností je brána jako sport.<sup>51</sup> Dospělo se totiž k názoru, že nevykonávání faktické fyzické aktivity neznámá, že daná hra není fyzicky náročná. Je totiž prokázáno, že lidský mozek spotřebuje nejvíce energie ze všech orgánů v lidském těle.<sup>52</sup>

Druhým definičním prvkem jsou pravidla. Každý sport má mít svá vlastní pravidla, která jsou uznávána a dodržována. V mnoha sportech na dodržování pravidel dohlížejí rozhodčí, kteří řídí průběh hry. Třetím definičním prvkem je zlepšování dovedností daných hráčů. Tento prvek je opět odvozen z historického kontextu a původního smyslu prvních sportů. Může se jednat o fyzické, ale i o mentální dovednosti. V mind sportech se jedná o primární cíl, ale do značné míry jsou mentální dovednosti a odolnost nezbytné pro každého profesionálního sportovce.<sup>53</sup> Čtvrtým prvkem je soutěživost a s tím spojená zábava nebo povolání. Soutěživost je prvek, který je zakódován v lidském chování a projevuje se v dennodenním chování každého člověka v podobě srovnání se.<sup>54</sup> Bez konkurence a možnosti srovnání schopností i dovedností s ostatními by nemohl prvek soutěživosti existovat. Dle odborné literatury je nejvyšší hodnotou sportovního pohybu maximální výkon a vítězství v soutěži. Předvádění výkonů v přísně organizovaných podmínkách soutěžního poměřování dle standardizovaných pravidel vede ke zřetelnému měření a objektivnímu srovnávání výkonnosti jako specifické realizace lidských možností.<sup>55</sup> Většina lidí hraje sport pro zábavu, ale jsou i tací, kterým podmínky ve společnosti umožní se sportem živit. Na popularitu sportu v každém státě má vliv hned několik faktorů, zejména historie, přírodní podmínky nebo náročnost na vybavení. Historický faktor je možné dobře demonstrovat na kriketu, který je po fotbale 2. nejpopulárnějším sportem planety.<sup>56</sup> Skutečnost, že byl vymyšlen na konci 16. století v Anglii má dodnes vliv na jeho popularitu a rozšířenost. Anglie, jakožto koloniální velmoc jej rozšířila do celého světa a primárně je tento sport oblíbený zejména ve státech, které byly historicky pod anglickou nadvládou.<sup>57</sup>

## 2.2 Současná právní úprava

Základním právním předpisem je zákon o podpoře sportu, který upravuje definice a vymezení pravomocí státních orgánů a samosprávných celků.<sup>58</sup> Předmětem úpravy je postavení

<sup>51</sup> Is Chess A Sport? *Chess.com* [online]. 2020 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://www.chess.com/article/view/is-chess-a-sport>

<sup>52</sup> ČTK. Co všechno možná nevíme o mozku. Spotřebuje mnoho energie a medúzy mají podobný. *Lidovky* [online]. 2020 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: [https://www.lidovky.cz/orientace/co-vsechno-mozna-nevime-o-mozku-spotrebuje-mnoho-energie-a-meduzy-maji-podobny.A200313\\_091524\\_ln\\_veda\\_ele](https://www.lidovky.cz/orientace/co-vsechno-mozna-nevime-o-mozku-spotrebuje-mnoho-energie-a-meduzy-maji-podobny.A200313_091524_ln_veda_ele)

<sup>53</sup> Psychologická příprava ve sportu. *Publi* [online]. [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://publi.cz/books/121/01.html>

<sup>54</sup> KNOTKOVÁ, B. *Fenómén soutěže v současné české škole*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, 2008, s. 19–21.

<sup>55</sup> JIRÁSEK, I. *Filosofická kinantropologie: setkání filosofie, těla a pohybu*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2005, s. 140.

<sup>56</sup> VEROUTSOS, E. The Most Popular Sports In The World. *Worldatlas.com* [online]. 2023 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://www.worldatlas.com/articles/what-are-the-most-popular-sports-in-the-world.html>

<sup>57</sup> BLAŽÍČEK, M. Druhý nejpopulárnější kolektivní sport na světě: Jaké je umění kriketu? *Sportin.art* [online]. 2022 [cit. 6. 9. 2024]. Dostupné z: <https://www.sportin.art/cs/detail-clanku/druhy-nejpopularnejsi-kolektivni-sport-na-svete-jake-je-umeni-kriketu>

<sup>58</sup> Zákona č. 115/2001 Sb., o podpoře sportu, ve znění pozdějších předpisů.

sportu ve společnosti jako veřejně prospěšné činnosti, poskytované v celospolečenském zájmu a stanovení úkolů ministerstev, jiných správních orgánů a působnost územních samosprávných celků při podpoře sportu.<sup>59</sup> Také se zde nachází jediná zákonná definice pojmu sport, která pro účely zákona definuje sport jako každou formu tělesné činnosti, která si prostřednictvím organizované i neorganizované účasti klade za cíl harmonický rozvoj tělesné i psychické kondice, rozvoj společenských vztahů, upevňování zdraví a dosahování sportovních výkonů rekreačně nebo v soutěžích všech úrovní, a to individuálně nebo společně.<sup>60</sup> Tato definice byla inspirována výše uvedenou definicí z Evropské charty sportu.<sup>61</sup>

V témže paragrafu jsou dále vymezeny definice základních pojmů, zejména sportovní organizace, sportovec, sportovní zařízení nebo významná sportovní akce.<sup>62</sup> Tímto zákonem se také zřizuje Národní sportovní agentura, která má vykonávat dozor a koordinaci nad finanční podporou ze strany státu, vede rejstřík sportovních organizací, zřizuje Národní rozhodčí soud a celkově vytváří vhodné podmínky pro sport na území České republiky.<sup>63</sup> V neposlední řadě jsou zákonem vymezena výše zmíněná práva, ale zejména povinnosti státních orgánů, obcí a krajů. Jedná se především o zabezpečení rozvoje sportu, primárně pro mládež, výstavbu, rekonstrukci a údržbu sportovních zařízení a zabezpečení finanční podpory spolu s kontrolními pravomocemi.<sup>64</sup> Závěrem jsou uvedeny mechanismy na rozdělování finančních prostředků na podporu ze státního rozpočtu, proces vyvlastnění, kontroly a přestupků.<sup>65</sup>

### 3 Matematická stránka hazardních her živé hry

Nyní budou v dostatečné stručnosti pro účely článku, popsány strategie a matematická stránka 3 nejhranějších kasinových živých her spolu s pokerem, v turnajové i cash game verzi. V části 3.4 se budou veškeré matematické výpočty a informace týkat nejhranějšího pokerového formátu No Limit Texas Holdem.

#### 3.1 Ruleta

Původ hry není znám, ale jistá forma rulety se objevovala již ve Starověku. Na kole se nachází 37 nebo 38 čísel, to záleží zda se jedná o tzv. „Evropskou“ ruletu nebo o tzv. „Americkou“ ruletu.<sup>66</sup> Rozdíly a dopad na hráčovu pravděpodobnost budou podrobněji rozebrány níže.

<sup>59</sup> § 1 zákona č. 115/2001 Sb.

<sup>60</sup> § 2 odst. 1 zákona č. 115/2001 Sb.

<sup>61</sup> Vláda: Důvodová zpráva k zákonu č. 115/2001 Sb. o podpoře sportu, č. 115/2001. In: *Beck-online* [právní informační systém] [online]. C. H. Beck [cit. 7. 9. 2024].

<sup>62</sup> § 2 zákona č. 115/2001 Sb.

<sup>63</sup> § 3 zákona č. 115/2001 Sb.

<sup>64</sup> § 5, § 6 zákona č. 115/2001 Sb.

<sup>65</sup> § 7 zákona č. 115/2001 Sb.

<sup>66</sup> A Relatively Brief History of Roulette. *Roulettesites.org* [online]. [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://www.roulettesites.org/history/>

Krom kola, na kterém se nachází čísla, jejichž součet je roven 666, je součástí rulety i hrací plátno, do kterého se sází, dále kulička a těžítko.

Průběh hry:

Po ukončení hodu a vyplacení sázek všem vyhrávajícím hráčům se otevírá nové kolo sázek, kdy mají hráči čas na umístění svých sázek před vhozením kuličky do kola a během onoho hodu až do okamžiku, kdy krupiér ukončí sázky z důvodu blížícího se konce hodu, v podobě padnutí kuličky na konkrétní číslo.

Hráči mohou sázet několika způsoby a v praxi se objevuje velké množství stylů, které závisí na hráčských zkušenostech a míře přijatelného rizika. Od způsobu sázek se odvíjí hráčova možná výhra i prohra, ale i procentuální šance na výhru.

Obr. č. 1: Plátno rulety a řazení čísel na hracím kole



Zdroj: HEJMÁNEK, P. Ruleta – principy a pravidla hazardní hry ruleta. *Hazardní hry* [online]. 2015 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: [https://www.encyklopediehazardu.cz/rubriky/casino-hry/ruleta-principy-a-pravidla-hazardni-hry-ruleta\\_14.html](https://www.encyklopediehazardu.cz/rubriky/casino-hry/ruleta-principy-a-pravidla-hazardni-hry-ruleta_14.html)

Na kole se nachází čísla od 1 do 36 a jedna nebo dvě 0, to závisí, na typu rulety. Na hracím plátně je možné sázet tyto sázky, přičemž body 1–5 se sází přímo do plátna mezi čísla, body 6–13 se sází jako vnější sázky mimo plátno s čísly:

- 1) Konkrétní číslo – výplata výhry daného hráče činí kurz 35:1.
- 2) Dvojice – split – sázka leží mezi 2 čísly, výplata výhry činí kurz 17:1.
- 3) Trojice – sázka leží na začátku řádku, výplata výhry činí kurz 11:1.
- 4) Čtverec – jedná se o čtyři čísla, na jejichž společný roh je umístěná daná sázka, výplata výhry činí kurz 8:1.
- 5) Šestice – sázka leží mezi dvěma řádky, výplata výhry činí kurz 5:1.
- 6) Tucet – hráč sází na čísla 1–12, 13–24, 25–36, výplata výhry činí kurz 2:1.
- 7) Sloupec – platí zde to samé jako u předchozí sázky, ale nezáleží na výši čísel, nýbrž na jejich umístění v konkrétním sloupci. Výplata výhry opět činí kurz 2:1.
- 8) Sousední tucty – hráč sází na 2 tucty ze 3, výplata výhry činí kurz 1:2.
- 9) Sudá/Lichá – výplata výhry činí kurz 1:1.

- 10) Černá/Červená – výplata výhry činí kurz 1:1.
- 11) Malá/Velká čísla – hráč sází, že padne číslo menší jak 19 nebo vyšší jak 18 (1–18/19–36). Výplata výhry činí opět kurz 1:1.
- 12) Předposledním typem sázky je sázka na tzv. „*Všech*“ – hráč sází na určitou část kola, ve které je obsaženo různé množství čísel. Podle toho, kolik je v dané výseči čísel se také odvíjí výše minimální požadované sázky. 1. Zero Spiel – výše sázky jsou minimálně 4 žetony a hráč má vsazeno 7 čísel. 2. Velká série – minimální výše sázky je 9 žetonů a hráč má vsazeno 17 čísel (obsahuje v sobě i čísla ze Zero Spielu). 3. Orpheline – výše sázky činí minimálně 5 žetonů a hráč má vsazeno 8 čísel. 4. Malá série – výše sázky činí minimálně 6 žetonů a hráč má vsazeno 12 čísel. Výplaty se u těchto sázek provádějí podle přesně stanovených vzorců, kdy při trefení dané výšece je ve většině případů umístěn minimálně jeden žeton na split mezi dvě čísla. Výjimkou jsou čísla 26 a 1, u kterých jde při výhře žeton přímo na samostatné číslo a skupiny čísel 0, 3, 2 – trojice a 25, 26, 28, 29 – čtveřice. Z toho následně plyne jeden z výplatních kurzů, které byly uvedeny výše.
- 13) Posledním typem sázek jsou sázky na tzv. „*Sousedé*“. Sázka je ve velikosti minimálně 5 žetonů a funguje na principu, že si hráč zvolí číslo, na které se dané žetony umístí. Na výhru hraje číslo, na kterém žetony leží a 2 čísla vpravo i vlevo jak leží vedle sebe na hracím kole. Celkem tedy 5 čísel. Např. pokud by hráč vsadil sousedy čísla 23, tak mu hrají čísla 23, 5, 10, 8, 30. Výplata výher funguje na principu bodu číslo 1, tedy na každém z daných čísel pomyslně leží jeden žeton na přímé číslo, tudíž je výplata výhry činí kurz 35:1.

Co se herního stylu týče, drtivá většina „*rekreačních*“ hráčů sází čísla do hracího plátna nebo s oblibou sází sázky černa/červená, případně sudá/lichá. Pokud se bavím o hráčích, kteří hrají ruletu pravidelně, tak se drží nějaké strategie, která mnohdy bývá jejich vlastní a je bez matematického základu. Máme však několik strategií, které se vyloženě uvádějí jako strategie rulety a jsou většinou pojmenovány po jejich strůjcích.

Mezi tyto strategie patří například:

- 1) Martingale – název nese po slavném anglickém hazardním hráči z 18. století. Tento systém spočívá na opakovaném zdvojnásobování své sázky, pokud jsme v předchozím hodu svoji sázku prohráli. Po úspěšné sázce hráč opět začíná od základní sázky. Problém této strategie je, že mnohdy hráčům dojdou finanční prostředky před tím, než nastane vítězný hod.  
Příklad: Základní sázka činí 100 Kč, tak po prvním kole musí hráč vsadit 200 Kč. Po druhém 400 Kč, poté 800 Kč a po 10. kole sázek, ve kterém neuspěl, by musel vsadit 102 400 Kč, aby dosáhl celkového zisku 100 Kč a získali zpět doposud prohrané sázky.<sup>67</sup>
- 2) Labouchere – tato strategie se odvíjí od posloupnosti, kterou si hráč na začátku určí. Poté po prohrané sázce vyškrtává první a poslední číslo z dané posloupnosti. Po výhře naopak přidává danou výhru do oné posloupnosti na konec posloupnosti. Při každé

<sup>67</sup> Ruletní systém Martingale. *Hazardní hry* [online]. [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://hazardni-hry.eu/ruleta/systemy/martingale.html#gsc.tab=0>

sázce se počítá číslo na začátku i na konci posloupnosti a jejich součet dá množství jednotek sázky, které dané kolo hráč vsadí.

Příklad: Byla by stanovena posloupnost 1-2-2-3-3-4-5-6. První sázky by činila 7 jednotek –  $1 + 6$ , což by v případě, že jedna jednotka opět činí 100 Kč, bylo v prvním kole vsazeno 700 Kč. V případě výhry hráč přičte 7 na konec posloupnosti. V případě prohry vyškrtne čísla 1, 6 a sází nyní sázku ve výši součtu 2 a 5, takže opět 700 Kč.<sup>68</sup>

- 3) Fibonacci – tato strategie je pojmenována po proslulém italském matematikovi, jehož Fibonacciho posloupnost hráč využívá právě při této strategii. Hráč si musí vést evidenci dané posloupnosti, která funguje na principu, že výsledek se rovná součtu dvou předchozích čísel.

Příklad: V případě první sázky v hodnotě 100 Kč bude následovat sázka opět ve výši 100 Kč. Po druhém kole 200 Kč, po třetím 300 Kč, po čtvrtém 500 Kč a po šestém 800 Kč. V případě výhry hráč naopak poslední číslo vyškrtává a snižuje postupně sázky opět dle posloupnosti čísel v evidenci.<sup>69</sup>

Strategií je mnoho, ale jak bylo již jednou uvedeno, většina hráčů, se kterými je možné se v kasinech setkat, se žádným systémem založeným na matematice nezaobírá a sází zcela náhodně. Po většinu času na oblíbená čísla nebo opakují určité množství sázek, které pravidelně sázejí. Matematická stránka rulety je dlouhodobě nastavena v neprospěch hráče. Konkrétní výše plyne z formy rulety.

Evropská forma je oproti Americké formě pro hráče příznivější. Na hracím kole se totiž nachází pouze jedna 0. Právě 0 je onen rozdílový faktor, který je zodpovědný za % výhodu kasina nad hráčem. Pokud totiž hráči vsází na sázky, u kterých bylo řečeno, že mají výplatní kurz 1:1, tak nemají ani 50% šanci na výhru, jak je tomu třeba u hodu mincí. 0 zapříčiňuje, že šance hráče čítá pouze 48,6 % na výhru a 51,4 % na prohru.

Americká forma rulety je pro hráče z hlediska pravděpodobnosti ještě horší. Na kole se totiž nacházejí nuly dvě – 0, 00. To mění pravděpodobnost hráčovi výhry na 47,4 % a pravděpodobnost výhry kasina na 52,6 %, což činí rozdíl 5,2 % ve prospěch kasina. V diplomové práci z roku 2017, která zkoumala pokročilou matematickou stránku výše uvedených herních systémů, dospěl autor při svém zkoumání k závěru, že pokud by existovaly neomezené finanční prostředky a neomezené sázky, byly by některé systémy funkční a ziskové. V praxi je to však nesplnitelné a žádná ze strategií není funkční. Vyplývá to z omezenosti výše sázek a omezených finančních prostředků.<sup>70</sup> Z matematického hlediska je tedy možné tvrdit, že s danými limity sázek roste s počtem odehraných her i dlouhodobá finanční ztráta daného hráče, pravděpodobnost je totiž nastavena ve prospěch kasina a hráč nemá toliko potřebných pokusů, které může prohrát.

<sup>68</sup> Labouchere – ruletní systém. *Hazardní hry* [online]. [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://hazardni-hry.eu/ruleta/systemy/labouchere.html#gsc.tab=0>

<sup>69</sup> Ruletní systém Fibonacci. *Hazardní hry* [online]. [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://hazardni-hry.eu/ruleta/systemy/fibonacci.html#gsc.tab=0>

<sup>70</sup> ZADRAŽIL, T. *Ruleta a herní systémy*. Diplomová práce. Praha: Univerzita Karlova, Matematicko-fyzikální fakulta, 2017, s. 75.

### 3.2 Black Jack

Black Jack se hraje s balíčky 52 hracích karet. Většinou je ve hře 6 balíčků karet, tedy celkem 312 karet, ale je možné se setkat i s odlišným počtem hracích balíčků. 21 je maximální součet, kterého může hráč dosáhnout, aniž by prohrál z důvodu přetažení. Číselné karty mají svoji hodnotu dle čísla, obrázkové karty mají všechny hodnotu 10 a A (eso) má hodnotu 1/11, podle toho, zda by došlo k přetažení čísla 21 či nikoliv. Vyhrává ten, kdo má vyšší karetní součet, ale nepřetáhne 21. Důležitá je však skutečnost, že pokud hráč přetáhne součet svých karet přes 21, tak automaticky prohrává svoji sázku, i kdyby krupiér poté také přetáhl. Krupiér musí vždy brát další kartu, pokud součet jeho karet je menší nebo roven 16. Jakmile má součet 17–21, tak již stojí, i když by měl menší karetní součet než hráč. Pokud krupiér přetáhne součet 21, tak hráč vyhrává bez ohledu na vlastní karetní součet. I přes vícero varianta blackjacku – počet balíčků karet či množství různých doplňkových sázek jako jsou třeba sázky na perfektní páry, vypadá průběh hry dosti podobně.

Průběh hry:

- 1) Každý hráč obdrží na začátku hry 2 karty na každý „box“, který vsadil. Box je volné sázeční okno na hracím plátně, kam může kdokoli umístit libovolnou sázku do výše limitu hracího stolu. Může se tedy stát, že jeden hráč hraje na 6 boxech nebo 6 hráčů hraje každý na jednom boxu. Krupiér si rozdává jednu nebo dvě karty, záleží na formátu, který se v daném kasinu hraje. Všechny karty, jsou pro ostatní hráče viditelné, včetně krupiérovy jedné karty.
- 2) Následuje postupné rozhodování každého z hráčů, jakým způsobem bude se svými dvěma kartami na konkrétním vsazeném boxu hrát. Má 4–5 možností, to závisí na herním plánu konkrétního kasina. Základní varianty se skládají z možností:
  - a) „Stát“ – hráč je spokojený se součtem svých karet a již nechce žádnou další kartu.
  - b) „Kartu“ – krupiér dá hráči jednu či více karet, podle toho, kolik jich bude hráč chtít.
  - c) „Split“ – rozdělení svého páru nebo karet stejných hodnot. Pokud hráč dostane například 99, tak může přidat jednu základní sázku navíc, devítky rozdělit a bude hrát jakoby o box navíc.
  - d) „Dvojnásobek“ – hráč zdvojnásobí svoji sázku a dostane již pouze jednu kartu bez ohledu na součet, který mu daná karta přinese.
  - e) Poslední možností je speciální typ úkonu, který se objevuje jen v některých kasínech. Hráč se může vzdát své sázky v nepříznivé situaci vzhledem ke svému karetnímu součtu po prvních 2 kartách proti krupiérově viditelné kartě. Přejde o 1/2 své sázky tzv. „bez boje“ a 2/2 mu zůstává. Pokud by sázka činila 200 Kč, tak 100 Kč hráči zůstane a 100 Kč připadne kasinu.<sup>71</sup>
- 3) Poté, co došlo k vyjádření všech hráčů a uzavřely se akce na všech vsazených boxech, začíná tahat karty krupiér, který musí táhnout další kartu při číselném součtu do 16,

<sup>71</sup> Blackjack. *Hazardní hry* [online]. [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://hazardni-hry.eu/karty/black-jack.html#gsc.tab=0>

pokud je součet karet roven 17–21, tak již stojí bez možnosti brát další kartu, i kdyby prohrával proti součtu všech vsazených boxů.

- 4) Poslední fází je vyplácení výher. Výhry se v blackjacku vyplácejí v poměru 1:1. Jedinou výjimkou je blackjack – A s obrázkovou kartou, včetně 10, který se vyplácí v poměru 3:2. Pokud nastane situace, že má hráč blackjack, ale krupiér má viditelnou kartu A, tak si hráč může nechat vyplatit výhru v poměru 1:1. Pokud tak neučiní a krupiér bude mít také blackjack, tak nevyhrává nic, protože mají stejnou kombinaci a v těchto případech dochází k vrácení vkladu.

Po hře se dávají použité karty bokem do boxu, který je pro tyto účely vyhrazen a po jisté době dochází k jejich opětovnému zapojení do hry. To závisí na skutečnosti, zda dané kasino používá karetní míchačky nebo krupiéri musí balíčky karet míchat ručně. Pro hráče je z důvodu lehkého naklonění % šance v jeho prospěch, lepší varianta ručního míchání karet. Je to z důvodu, že po zamíchání se odehraje 208–260 karet (4–5 balíčků), než dochází k opětovnému míchání. V případě karetních míchaček dochází k vrácení odehraných karet do míchacího stroje po odehraných 52–104 kartách (1–2 balíčky), což znemožňuje matematické zvýhodnění hráče oproti kasinu.<sup>72</sup>

Obr. č. 2: *Blackjack tabulka optimální strategie*

| TVRDÝ SOUČET                         |                      |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
|--------------------------------------|----------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--|
| Váš součet, resp. karty              | První karta krupiéra |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
|                                      | 2                    | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | A  |  |
| 20, 19, 18, 17                       | S                    | S  | S  | S  | S  | S  | S  | S  | S  | S  |  |
| 16                                   | S                    | S  | S  | S  | S  | H  | H  | SU | SU | SU |  |
| 15                                   | S                    | S  | S  | S  | S  | H  | H  | H  | SU | H  |  |
| 14, 13                               | S                    | S  | S  | S  | S  | H  | H  | H  | H  | H  |  |
| 12                                   | H                    | H  | S  | S  | S  | H  | H  | H  | H  | H  |  |
| 11                                   | Dh                   | Dh | Dh | Dh | Dh | Dh | Dh | Dh | Dh | H  |  |
| 10                                   | Dh                   | Dh | Dh | Dh | Dh | Dh | Dh | Dh | H  | H  |  |
| 9                                    | H                    | Dh | Dh | Dh | Dh | H  | H  | H  | H  | H  |  |
| 8, 7, 6, 5                           | H                    | H  | H  | H  | H  | H  | H  | H  | H  | H  |  |
| MĚKKÝ SOUČET                         |                      |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| Váš součet, resp. karty              | První karta krupiéra |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
|                                      | 2                    | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | A  |  |
| A-9, A-8                             | S                    | S  | S  | S  | S  | S  | S  | S  | S  | S  |  |
| A-8                                  | S                    | S  | S  | S  | S  | S  | S  | S  | S  | S  |  |
| A-7                                  | S                    | Dh | Dh | Dh | Dh | S  | S  | H  | H  | H  |  |
| A-6                                  | H                    | Dh | Dh | Dh | Dh | H  | H  | H  | H  | H  |  |
| A-5, A-4                             | H                    | H  | Dh | Dh | Dh | H  | H  | H  | H  | H  |  |
| A-3, A-2                             | H                    | H  | H  | Dh | Dh | H  | H  | H  | H  | H  |  |
| PÁRY                                 |                      |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| Váš součet, resp. karty              | První karta krupiéra |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
|                                      | 2                    | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | A  |  |
| A-A                                  | SP                   | SP | SP | SP | SP | SP | SP | SP | SP | SP |  |
| 10-10                                | S                    | S  | S  | S  | S  | S  | S  | S  | S  | S  |  |
| 9-9                                  | SP                   | SP | SP | SP | SP | S  | SP | SP | S  | S  |  |
| 8-8                                  | SP                   | SP | SP | SP | SP | SP | SP | SP | SP | SP |  |
| 7-7                                  | SP                   | SP | SP | SP | SP | SP | H  | H  | H  | H  |  |
| 6-6                                  | SP                   | SP | SP | SP | SP | H  | H  | H  | H  | H  |  |
| 5-5                                  | Dh                   | Dh | Dh | Dh | Dh | Dh | Dh | Dh | H  | H  |  |
| 4-4                                  | H                    | H  | H  | SP | SP | H  | H  | H  | H  | H  |  |
| 3-3, 2-2                             | SP                   | SP | SP | SP | SP | SP | H  | H  | H  | H  |  |
| Legenda:                             |                      |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| S Stand                              |                      |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| Dh Double, pokud to nejde, tak stand |                      |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| H Hit                                |                      |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| Dh Double, pokud to nejde, tak hit   |                      |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| SP Split                             |                      |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| SU Surrender                         |                      |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |

Zdroj: Blackjack. *Hazardní hry* [online]. [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://hazardni-hry.eu/karty/black-jack.html#gsc.tab=0>

<sup>72</sup> LEARN TO PLAY Blackjack. *Bicyclecards.com* [online]. [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://bicyclecards.com/how-to-play/blackjack/>

Legenda je v anglickém jazyce, tudíž autor doplňuje vysvětlivky k daným tabulkám:

- 1) Stand = Stát
- 2) DS = Dvojnásobek, pokud to nelze, tak Stát
- 3) Double = Dvojnásobek
- 4) Hit = Karta
- 5) Dh = Pokud nelze dvojnásobek, tak kartu
- 6) Split = Rozdělení
- 7) SU = Vzdání se

Strategie, která nakloní v dlouhodobém horizontu % šanci na výhru ve prospěch hrajícího hráče, se skládá ze 2 prvků. Prvním je faktická znalost matematiky a základní strategie, která spočívá ve znalosti výše uvedené tabulky. Daná tabulka je manuál, jak by měl hráč správně zahrát dané rozdané karty, kdy jeho rozhodnutí se odvíjí od součtu vlastních karet a viditelné karty krupiéra. Druhým prvkem je počítání karet. To je založeno na principu plusových a minusových bodů. Vysoké karty – A, K, Q, J, 10 – kdykoliv přijde některá z těchto karet na stůl, tak daný početní stav se sníží o **-1**. Naopak nízké karty – 2, 3, 4, 5, 6 – způsobují, že se početní stav zvyšuje o **+1**. Karty – 7, 8, 9 se považují za neutrální a jejich bodová hodnota vůči početnímu stavu stolu je **0**. Hráč tedy během hry počítá stav, který se mění s každou nově otočenou kartou, i když je to karta, kterou dostane jiný hráč či krupiér. Se znalostí početního stavu poté hráč lehce mění základní strategii, a pokud je stav stolu vysoce plusový, tak také zvyšuje sázky kvůli většímu výdělku. I přes naklonění dlouhodobé pravděpodobnosti ve prospěch hráče, se stále jedná bez 2 procent o šanci 50/50, což v krátkodobém měřítku týdnů či pár měsíců může způsobit značné prohry, i přes bezchybné dodržování ideální strategie.

### 3.3 UTH

Ultimate Texas Holdem je hra založená na klasických pravidlech No Limit Texas Holdemu, hraje se s balíčkem 52 karet a také struktura kombinací je stejná jako u této verze pokeru. Modifikace jednotlivých herních stolů umožňuje hrát až šesti hráčům zároveň, kdy hráči nehrají proti sobě, ale každý hraje sám za sebe proti krupiérovi. Na začátku každé hry je povinný vklad na sázky zvané jako „ANTE“ a „BLIND“.<sup>73</sup> Tyto sázky jsou povinné a nejmenší možný vklad je stanoven provozním řádem kasina. Na území České republiky se vyskytují nejčastěji minimální sázky ve výši 50/100 Kč a nejvyšší sázky ve výši 500/1000 Kč. Výše těchto 2 sázek se ve většině kasin musí shodovat. Není možné, aby na sázce BLIND byla sázka ve 200 Kč a na sázce ANTE sázka 50 Kč. Hráči jsou vypláceni podle předem stanovených principů a násobků, které jsou určeny konkrétním kasinem.

Průběh hry:

- 1) Dealer na začátku hry rozdává každému hráči, včetně sebe, 2 karty. Karty jsou skryté a každý hráč zná jen ty své. Krupiér své karty nezná a spolu s ostatními hráči se je dozví až na konci hry.

<sup>73</sup> GLATZER, J. Ultimate Texas Holdem Poker Strategy: How to Play & Win? *Poker News* [online]. 2023 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://www.pokernews.com/casino/video-poker/ultimate-texas-holdem.htm>

- 2) Přichází první kolo sázek, kdy hráč podle síly své kombinace volí, zda ještě před odhalením flopu, vsadí či nikoliv. Výše této sázky je rovna 3x nebo 4x výše sázky, kterou má hráč umístěnou na sázkách BLIND a ANTE. Jakmile hráč vsadí, tak svoji sázku již nemůže do konce hry měnit, bez ohledu na to, jakou kombinaci bude nakonec mít.
- 3) Po vyjádření všech hráčů otočí krupiér FLOP a přichází druhé kolo sázek. Tentokrát hráči, kteří nevyužili první kolo sázek, mohou vsadit, ale pouze 2x sázek BLIND a ANTE.
- 4) Následuje současné otočení posledních 2 karet a poslední kolo sázek. Zde je rozdíl oproti normálním pravidlům No Limit Holdemu, kde každá karta se otáčí zvlášť. V No Limit Holdemu jsou celkem 4 sázková kola. Ve hře UTH pouze kola 3. Hráč, který dosud nevsadil musí nyní učinit rozhodnutí. Pokud chce mít možnost jít s krupiérem do show downu, musí vsadit. Tentokrát ve výši 1x sázky BLIND a ANTE. Pokud však hráč nazná, že jeho karta je slabá, své karty složí a přijde o vsazené peníze. Nic na tom nezmění ani skutečnost, že by krupiéra v konečném důsledku porazil. Sázka na hrací pole „BET/PLAY“ je nezbytná, aby se na konci každé hry mohlo posuzovat, zda má hráč silnější kombinaci jak krupiér či nikoliv.
- 5) Výplata výher podle poměrů uvedených výše a míchání karet na další hru.

Ziskovost kasina je v této hře založena na principu zvaném „No Hand“. Když se hráč dostane s krupiérem do Show Downu, ale krupiér se nekvalifikoval, nemá ani jeden pár, nedojde k vyplacení sázky ANTE. Vzhledem k pravděpodobnosti na prémiové kombinace, je 96% šance, že hra bude probíhat bez neprémiových kombinací. Z toho plyne, že pokud hráč nevsadí již před Flopem, tak za předpokladu, že hraje také fakultativní sázku TRIPS, která se vyplácí dle předem stanovených poměrů, počínaje pokerovou kombinací three of a kind, získá vítězstvím nad krupiérem pouze výhru ve výši 0–2x jedné povinné sázky.

Následující tabulka znázorňuje pravděpodobnost na získání jednotlivých pokerových kombinací:

*Tab. č. 1: Pravděpodobnost vytvoření jednotlivých kombinací*

|    | POKER HAND      | COUNT     | PROBABILITY |
|----|-----------------|-----------|-------------|
| 1  | Royal Flush     | 4         | 0.00000154  |
| 2  | Straight Flush  | 40        | 0.0000154   |
| 3  | Four of a Kind  | 624       | 0.0002401   |
| 4  | Full House      | 3,744     | 0.0014406   |
| 5  | Flush           | 5,108     | 0.0019654   |
| 6  | Straight        | 10,200    | 0.0039246   |
| 7  | Three of a Kind | 54,912    | 0.0211285   |
| 8  | Two Pair        | 123,552   | 0.0475390   |
| 9  | One Pair        | 1,098,240 | 0.4225690   |
| 10 | High Card       | 1,302,540 | 0.5011774   |
|    | Total           | 2,598,960 | 1.0000000   |

Zdroj: MA, D. The probabilities of poker hands. *All Math Considered* [online]. 2017 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://allmathconsidered.wordpress.com/2017/05/23/the-probabilities-of-poker-hands/>

Po podrobné analýze strategie a matematické pravděpodobnosti 3 nejhranějších kasinových her, je možné tvrdit, že blackjack je hráčem nejvíce ovlivnitelnou a dovednostní hrou. I přes tuto skutečnost se stále jedná bez 2 % o šanci 50/50. V případě zbylých dvou her je pravděpodobnost na výhru dlouhodobě nastavena ve prospěch kasina bez ohledu na hráčovi znalosti nebo dovednosti. Tyto hry jsou na štěstí, neboli neznámé okolnosti, založeny a výsledek je zcela determinován tímto konstrukčním prvkem hazardní hry.

### 3.4 Poker

#### 3.4.1 Původ a průběh hry

Původ pokeru není zcela znám. Obecně se má však za to, že se vyvinul z hry As Nas, která se hrála v 17. století v Persii s 25 kartami. O přesném letopočtu panují jisté dohady. S jistotou lze však tvrdit, že poker v podobě jakou známe dnes, s balíčkem čítající 52 karet, se začal hrát ve 30. a 40. letech 19. století v Americe.<sup>74</sup> S expanzí pokeru do celého světa se i zvětšoval počet formátů hry. Některé formáty se od sebe dosti liší počtem sázkových kol, průběhem hry nebo strukturou výherních kombinací. Mezi nejhranější pokerové formáty se řadí zejména Texas Hold'em, Omaha, Razz, Card Stud, Card Draw, HORSE či v poslední době populární Short Deck poker.<sup>75</sup> Tento výčet je vskutku jen demonstrativní pro orientaci, protože každá z výše uvedených variant v sobě obsahuje i několik dalších modifikací či jsou možné různé lokální modifikace.

Průběh hry:

V Texas Hold'emu dostane na začátku hry každý hráč 2 karty, které vidí jen on a jsou ostatním hráčům skryty. Je zakázáno v průběhu handy karty ukazovat, měnit či sdělovat ostatním hráčům obsah svých karet. Za tyto prohřešky jsou hráči penalizováni až možným vyloučením ze hry a propadnutím turnajových žetonů. Pokerová handa je rozdělena do 5 fází: 1) Pre-Flop, 2) Flop, 3) Turn, 4) River, 5) Show Down. Po rozdání karet probíhá první fáze spolu s prvním sázkovým kolem, kdy minimální velikost sázek se řídí blindy. Tyto sázky jsou dvojího druhu – Small Blind a Big Blind. K určení, kteří dva po sobě jdoucí hráči mají v dané hře povinnost blindů, slouží kolečko D. To se po každé hře posouvá o jednoho hráče po směru hodinových ručiček. Hráč, který sedí vedle hráče na kolečku má povinnou sázku SB a hráč vedle něj sázku BB. Kromě toho se tímto kolečkem řídí i pořadí vyjadřování jednotlivých hráčů v následujících kolech, kdy se vyjadřuje jako první hráč, který je po směru hodinových ručiček kolečku nejbližší.<sup>76</sup>

Při rozhodování má každý hráč vždy až 4 možnosti, které může udělat – raise, call, fold nebo check. Jakmile jsou sázky srovnány, tak se na stůl vykládá flop, po kterém následuje 2. kolo sázek. V případě srovnání sázek, pokud alespoň 2 hráči pokračují ve hře, se otáčí

<sup>74</sup> Historie Pokeru. *Česká pokerová tour* [online]. [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <http://ceskapokerovatour.cz/Historie-Pokeru/264.html>

<sup>75</sup> Top 10 Poker Variations You Need to Learn – The Most Popular and Entertaining Poker Games. *Poker Code* [online]. 2023 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://www.pokercode.com/blog/poker-variations>

<sup>76</sup> OTÁHALOVÁ, V. *Aplikace matematiky ve hře Texas Hold'em poker NL*. Diplomová práce. Ostravská Univerzita, Přírodovědecká fakulta, 2015, s. 19–24.

turn a následuje v pořadí 3. kolo sázek. Opět, pokud pokračují alespoň 2 hráči ve hře, otáčí se river, po kterém následuje poslední kolo sázek. V případě srovnání sázek dochází k show downu, kdy vyhrává hráč s vyšší kombinací. V Texas Holdemu má každý hráč k dispozici své dvě tajné karty a 5 karet na stole společných pro všechny hráče. Cílem je vytvořit co nejvyšší pětikaretní kombinaci.

### 3.4.2 Průběh turnaje

Turnaj začíná, jakmile je zaregistrovaný minimální počet hráčů. V online turnajích to bývá 5 hráčů a u živých turnajů se zpravidla jedná o 7 až 9 hráčů, v závislosti na konkrétním kasinu. Turnaje mají v rámci propagace předem vypsane garance. To znamená, že provozovatel se zavazuje rozdělit mezi hráče na výhrách minimálně předem avizovanou peněžní sumu. V případě velkého množství vstupů však dochází k přebrání dané garance a mezi hráče se rozdělí o to větší množství peněz v rámci výplatní struktury.

Aby hráč mohl být účasten turnaje, musí zaplatit vstup, za který dostane potvrzení o zaplacení a je mu vygenerováno hrací místo, případně na základě onoho potvrzení si u floormana své hrací místo náhodně vybere. Po příchodu na místo hráč obdrží od krupiéra stack hracích žetonů. Jakmile hráč přijde o všechny své žetony, tak je z turnaje vyřazen. Turnaje jsou rozděleny do 2 fází. Jedná se o dokupovou a vyřazovací fázi. Během dokupové fáze je možné si po vypadnutí koupit další vstup, za který hráč obdrží počáteční velikost stacku. Ve vyřazovací fázi v případě ztráty všech svých žetonů, hráč v daném turnaji nadobro končí.

Po ukončení dokupové fáze se vytvoří konečná výplatní struktura, kdy je stanoven počet placených míst a jaká odměna je s daným místem spjata. Počet placených míst se odvíjí od počtu vstupů do daného turnaje. V turnajové verzi pokeru tedy hráči hrají mezi sebou o žetony, které nemají reálnou nominální hodnotu a jsou vypláceni na základě svého umístění v turnaji. Stejně jak je tomu třeba v tenisových turnajích, kdy hráči za každé kolo, do kterého postoupí, získávají vyšší finanční odměnu. Turnaje mohou trvat desítky minut, ale také několik dní. Vždy záleží na formátu turnaje a jakou má strukturu.

### 3.4.3 Průběh cash game

Pro cash game platí stejná pravidla a průběh hry jako pro turnaj. Odlišností je, že u cash game hráči nehrají o hrací žetony, ale o reálné peníze, reprezentovány žetony, zároveň se zpravidla nezvyšují povinné sázky jak je tomu v turnajové verzi. Hráči tedy mezi sebou hrají o peníze a z každého potu, podle velikosti, je provozovatelem odebírána jistá % část jako poplatek za zprostředkování a dozorování hry. Z matematického hlediska je cash game od turnajové verze pokeru dle GTO<sup>77</sup> dosti rozdílná.<sup>78</sup> Matematické a analytické hledisko je v základu stejné, ovšem platí zde jisté modifikace a zároveň v turnajích je nezbytné brát v potaz výplatní struktura a další faktory, které mohou ovlivnit správnost rozhodnutí.

<sup>77</sup> GTO – Game Theory Optimal – je název pro ideální zahrání dané situace. Jedná se o strategii založenou na pokročilých matematických výpočtech a statistice ohledně správnosti každého jednotlivého zahrání.

<sup>78</sup> ACEVEDO, M. *MODERN POKER THEORY BUILDING AN UNBEATABLE STRATEGY BASED ON GTO PRINCIPLES*. D & B Publishing, 2019, 479 s. ISBN 978-1-909457-89-8.

3.4.4 Matematická stránka pokeru

Nejprve je nezbytné vysvětlení základů, na kterých následně stojí ona pokročilá část pokeru. První základ se týká pozic u stolu. Každá pozice u pokerového stolu má své jméno. Počet pozic je závislý na počtu hráčů u stolu, pokud se však nejedná o nějaké speciální úpravy, tak u stolu bývá nejčastěji 6–9 hráčů, může však hrát 2–10 hráčů. Veškeré následující informace vycházejí z předpokladu, že u stolu sedí 9 hráčů. Ony pozice se postupně od D nazývají: SB, BB, UTG, UTG1, UTG2, LJ, HJ, CO a BTN.<sup>79</sup> Tyto pozice jsou velice důležitým základem, protože pracují zejména se skutečností, který hráč se bude před a po prvním kole sázek vyjadřovat jako první. To je v pokeru velice důležitý prvek, protože hráč, který se vyjadřuje jako druhý, má strategickou i matematickou výhodu.

Druhým základem je pochopení pojmu Range. Dříve poker nebyl toliko matematická a propracovaná hra, co se týče strategie. Hráči zejména spoléhali na své karty, nedocházelo k re-reisování ostatních hráčů a celkově hra nebyla zdaleka toliko dynamická, jak je tomu dnes. Nyní se místo odhadování konkrétní soupeřovy kombinace pracuje s pojmem range. Jedná se o karetní kombinace, se kterými by dotyčný hráč hrál způsobem, jakým hrál na základě jednotlivých akcí, které jeho rozhodnutím předcházely. Na range má mimo akce jednotlivých hráčů vliv také zejména velikost stacků, pozice, kvalita a image hráčů či další faktory. Následující tabulka zachycuje veškeré pokerové kombinace. Každá karetní kombinace v sobě obsahuje další množství kombinací odvislých od barev jednotlivých karet. Například kombinace AKo v sobě obsahuje dalších 12 variant jako A♥ K♣ nebo A♣ K♠.<sup>80</sup>

Obr. č. 3: Seznam veškerých pokerových hand

|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| AA  | AKs | AQs | AJs | ATs | A9s | A8s | A7s | A6s | A5s | A4s | A3s | A2s |
| AKo | KK  | KQs | KJs | KTs | K9s | K8s | K7s | K6s | K5s | K4s | K3s | K2s |
| AQo | KQo | QQ  | QJs | QTs | Q9s | Q8s | Q7s | Q6s | Q5s | Q4s | Q3s | Q2s |
| AJo | KJo | QJo | JJ  | JTs | J9s | J8s | J7s | J6s | J5s | J4s | J3s | J2s |
| ATo | KTo | QTo | JTo | TT  | T9s | T8s | T7s | T6s | T5s | T4s | T3s | T2s |
| A9o | K9o | Q9o | J9o | T9o | 99  | 98s | 97s | 96s | 95s | 94s | 93s | 92s |
| A8o | K8o | Q8o | J8o | T8o | 98o | 88  | 87s | 86s | 85s | 84s | 83s | 82s |
| A7o | K7o | Q7o | J7o | T7o | 97o | 86o | 77  | 76s | 75s | 74s | 73s | 72s |
| A6o | K6o | Q6o | J6o | T6o | 96o | 85o | 76o | 66  | 65s | 64s | 63s | 62s |
| A5o | K5o | Q5o | J5o | T5o | 95o | 84o | 75o | 65o | 55  | 54s | 53s | 52s |
| A4o | K4o | Q4o | J4o | T4o | 94o | 83o | 74o | 64o | 54o | 44  | 43s | 42s |
| A3o | K3o | Q3o | J3o | T3o | 93o | 82o | 73o | 63o | 53o | 43o | 33  | 32s |
| A2o | K2o | Q2o | J2o | T2o | 92o | 82o | 72o | 62o | 52o | 42o | 32o | 22  |

Zdroj: Poker Ranges Explained – Think Like A Pro [online].

<sup>79</sup> ACEVEDO, op. cit., s. 16.

<sup>80</sup> Poker Ranges Explained – Think Like A Pro. Pokercode.com [online]. 2022, [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://www.pokercode.com/blog/poker-ranges>

## 3.4.4.1 Pot Odds a Outy (Přijatelné riziko a karty na výhru)

Pot Odds je koncept, který pomáhá hráči určit, zda je adekvátní riziko, množství žetonů, které bude dané rozhodnutí stát, ve správném poměru s případným ziskem. Se ziskem je spojena šance na vytvoření lepší kombinace než má soupeř. K určení pravděpodobnosti vytvořit nejlepší kombinaci, případně kombinaci, lepší než má soupeř, slouží outy. Outy spolu s pot odds se navzájem prolínají, proto jsou zde uvedeny společně.

**Příklad:** Hráč drží na ruce 7♥ 6♥ a na stole se nachází 8♥ 5♣ 2♥. Oponent drží nejlepší startovní kombinaci A♣ A♠, v potu se nachází 100 € a soupeř vsadí velikost potu – 100 €. V potu se tedy nachází 200 €, což je pro hráče potencionální zisk a hráčova sázka 100 € na dorovnání je potencionální ztráta.

$$\text{Vzorec: } \frac{\text{ztráta}}{\text{zisk} + \text{ztráta}} = \frac{100}{100 + 200} = \frac{100}{300} = \frac{1}{3}^{81}$$

Pot Odds tedy činí 33 %. Hráč potřebuje alespoň 33 % na výhru, aby mohl danou sázku dorovnat. Vzhledem ke kartám na stole, hráči hraje minimálně 15 karet na výhru. Vzorce pro vypočítání pravděpodobnosti Flop => Turn, Turn => River a pro Flop => River jsou následující:

$$\text{Vzorec č. 1: } \frac{47 - \text{Outs}}{\text{Outs}} = \frac{32}{15} = \frac{2,13}{1} = \frac{100}{2,13 + 1} = 31,9 \%$$

$$\text{Vzorec č. 1: } \frac{46 - \text{Outs}}{\text{Outs}} = \frac{31}{15} = \frac{2,07}{1} = \frac{100}{2,07 + 1} = 32,6 \%$$

$$\text{Vzorec č. 3: } \frac{1}{1 - \frac{47 - \text{Outs}}{47} * \frac{46 - \text{Outs}}{46}} - 1 = 0,86: 1 = \frac{100}{0,86 + 1} = \frac{100}{1,86} = 54 \%^{82}$$

Ve vzorci se uplatňují karty, které v balíčku zbývají – 47/46 – což je vypočteno způsobem, že od 52 karet v balíčku se odečtou hráčovi 2 karty a počet karet, které leží na stole.

Do základní rovnice je však potřebné začlenit i další okolnosti, které mohou výsledky rovnice ovlivnit. Platí to pro případy, kdy má hráč Draw. Jedná se konkrétně o:

- 1) **Dead outs** (mrtvé outy) – To znamená, že soupeř danému hráči jeho karty na získání prémiové kombinace drží, tudíž má o daný počet outů méně. Ve výše uvedeném příkladě by protihráč nadržel A♣ A♠, nýbrž 9♣ 9♠. Stále se jedná o over pair, kdy ale protihráč drží 2 z 15 outů. Výsledek by nečinil 54% šance na výhru, nýbrž 48%.
- 2) **Drawing Dead** – Jedná se o označení situace, kdy je již jedno, co hráči dojde za karty, ale za žádných okolností nemůže vyhrát.
- 3) **Implied Odds** – Při rozhodování v hraničních situacích jsou Implied Odds důležitým prvkem. Značí očekávanou velikost výhry, pokud hráč svoji silnou kombinaci zkompletuje.

<sup>81</sup> ACEVEDO, op. cit., s. 31.

<sup>82</sup> ACEVEDO, op. cit., s. 32.

- 4) **Reverse Implied Odds** – Ukazuje kolik peněz může hráč ztratit i při zkompletování své draw, protože soupeř bude mít lepší kombinaci. Daný problém se týká draw hand<sup>83</sup> na spárovaném stole. Je nezbytné mít dané odds na paměti, a to zejména pokud se handy účastní vícero hráčů. Je tedy mnohdy správné rozhodnutí danou kombinaci foldnout, aby nedošlo ke ztrátě celého stacku.
- 5) **Pot Committed** – situace, kdy hráč investoval takovou část svého stacku, že při jakémkoliv sázce by byl fold špatným zahráním.<sup>84</sup>

#### 3.4.4.2 Expected Value (očekávaná hodnota)

Expected Value (dále „EV“) je očekávaná hodnota, která určuje, jaký bude z dané akce průměrný zisk či ztráta. Jedná se o dlouhodobý koncept, kdy pokud chce být hráč dlouhodobě ziskový, je nezbytné, aby dělal rozhodnutí, která jsou dlouhodobě zisková. Fold má vždy hodnotu 0 a pro hráče je směrodatné, zda je očekávaná hodnota kladná či záporná, případně které kladné rozhodnutí je dlouhodobě nejlepší.<sup>85</sup>

**Příklad:** Obálka stojí 10 €, přičemž je 50% šance, že uvnitř bude 5 € a 50% šance, že uvnitř 20 €. Vzoreček pro EV zachycuje každou pravděpodobnost a je následující:

$$\text{Vzorec: } 50 \% * (\text{výhra } 5 \text{ €}) + 50 \% * (\text{výhra } 20 \text{ €}) - 100 \% * (\text{náklad } 10 \text{ €}) = 2,5 \text{ €} + 10 \text{ €} - 10 \text{ €} = 2,5 \text{ €}$$

EV činí 2,5 €, tudíž dané rozhodnutí je dlouhodobě profitabilní a při každém nákupu obálky dojde v průměru k zisku 2,5 €.

#### 3.4.4.3 Equity (Spravedlivé rozdělení)

Equity je základní pojem vyjadřující podíl z potu, který hráči náleží na základě síly jeho kombinace proti protihráčově kombinaci.<sup>86</sup> Vychází se z čisté % šance na výhru a nepřihlíží se k žádným dalším faktorům. V případě, že by hráč držel na ruce A♥ A♠ a protihráč K♣ K♠, tak šance na výhru jsou pro zjednodušení 80:20. Tudíž z potu 100 € dlouhodobě náleží hráči s kombinací AA 80 € a hráči s KK 20 €. Zde je důležitý pojem dlouhodobě. Jednorázově může nastat situace, že hráč s KK vyhraje, protože se pravděpodobnost mění v závislosti na každé kartě. Equity bude jiná, pokud by byli hráči all-in až na flopu Q♣ J♣ 10♣. Za těchto okolností protihráči nehrají pouze 2 outy, ale outů 13, z čehož se Equity změnila na 50:50.<sup>87</sup> V případě all-inu na flopu, by každému hráči dlouhodobě náležela polovina potu ve výši 50 €.

<sup>83</sup> Draw – název pro situaci, kdy hráči hrají pokerové kombinace barva nebo postupka, případně obojí.

<sup>84</sup> ACEVEDO, op. cit., s. 37.

<sup>85</sup> Matematika: V čem vám pomůže znalost očekávané hodnoty (EV)? *Poker Strategy* [online]. [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://cs.pokerstrategy.com/strategy/fixed-limit/matematika-znalost-expected-value-ev/>

<sup>86</sup> Co je to equity v pokeru? Tvoje šance na výhru. *Power Poker* [online]. [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://powerpoker.cz/co-je-to-equity-v-pokeru-tvoje-sance-na-vyhru/>

<sup>87</sup> Simulace autora vytvořená pomocí Texas Hold'em Poker Odds Calculator pro účely práce, dne 7. 9. 2024. Dostupné z: <https://www.cardplayer.com/poker-tools/odds-calculator/texas-holdem>

Od Equity se dále odvíjí posouzení vhodného zahrání konkrétních situací. Jedná se zejména o:

- 1) Bluff-catch – Situace, kdy na riveru protihráč vsadí a hráč se musí rozhodnout, zda danou sázku dorovná či zahodí.
- 2) Value Bet – Situace, kdy se hráč na riveru musí rozhodnout, zdali je výhodné s kombinací vsadit nebo pouze checknout a jít do show downu.
- 3) Bluff + Fold Equity – Jedná se o situace, kdy hráč zvažuje bluff, protože jeho kombinace není dostatečně dobrá, aby v show downu obstála proti soupeřově rangy. Z toho důvodu se jednak počítá EV konkrétního zahrání, ale také FE, která může mít vliv na základní výpočet.

**Příklad:** Hráč drží A♣ Q♠ a board je J♦ 5♥ 7♠ 3♥ 3♦. Hráčova Equity činí 15 %, pokud jeho akce bude check proti soupeřově rangy. Za předpoklad, že vsadí 75 % potu, ve kterém je 100 €, tak protihráč v 50 % foldne. EV (check) je rovna  $(15/100) * 100 = 15$  €. EV (bluff) je rovna  $(50/100) * 100 - (50/100) * 75 = 50 - 37,5 = 12,5$  €. Z pohledu EV je tedy výhodnější check, nežli bet.

**Fold Equity** (FE) představuje dodatečnou Equity v případech, kdy soupeřova range dominuje hráčově kombinaci. Za těchto okolností je nezbytné brát FE v potaz.<sup>88</sup> Vyjadřuje pravděpodobnost, s jakou protihráč foldne své karty. FE se může použít ke spočítání celkové Equity nebo pro spočítání minimální FE, aby dané zahrání bylo profitabilní.

**Příklad č. 1:** CO raisne 2,2BB s 8♦ 7♦ a BB dorovná s 3♥ 3♦. Pot činí 4,9 BB a Flop je A♠ K♠ 5♣. Soupeřova Equity je 71:29, ale vzhledem k širší range, se kterou bude BB bránit blindy, zahodí až v 75 % případů na sázku na flopu.

Vzorec: Celková Equity (CE) = Fold Equity (FE) + Equity, FE = (% kombinací, které soupeř zahodí) \* (soupeřova Equity proti hráčově kombinaci)

CE =  $[(75 \%) * (71 \%) ] + 29 \% = 53 \% + 29 \% = 82 \%$ .

Celková hráčova Equity tedy není 29 %. Z důvodu výhody pozice, tedy skutečnosti, že je pre-flop agresor a širší soupeřovy range, kdy statisticky v HU situacích hráči minou v průměru flop mezi 40–46 % případů, činí Equity daného hráče 82 %.<sup>89</sup>

#### 3.4.4.4 GTO vrchol pokerové matematiky

Game Theory Optimal (dále „GTO“) je vysoce pokročilá pokerová matematika, která funguje na principu optimálního řešení situace. Tento koncept je možné uplatňovat i na jiné hry či oblasti, zejména ekonomie, psychologie nebo politika.<sup>90</sup> Dle odborné literatury znamená držení se strategie GTO, že dotýčný hráč dlouhodobě nebude minusový. Nejhorší scénář, který může nastat je bodová nula. GTO počítá s optimálními strategiemi a zahráními

<sup>88</sup> RACLAVSKÝ, P. Co je Fold equity? Význam v pokeru, výpočet a použití v praxi. *Poker Arena* [online]. 2022 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: [https://www.pokerarena.cz/rubriky/strategie/co-je-fold-equity-vyznam-v-pokeru-vypocet-a-pouziti-v-praxi\\_3358.html](https://www.pokerarena.cz/rubriky/strategie/co-je-fold-equity-vyznam-v-pokeru-vypocet-a-pouziti-v-praxi_3358.html)

<sup>89</sup> ACEVEDO, op. cit., s. 45.

<sup>90</sup> Game theory optimal aneb optimální strategie teorie her v pokeru. *Pokerman* [online]. 2023 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://www.pokerman.cz/game-theory-optimal-aneb-optimalni-strategie-teorie-her-v-pokeru-15919/>

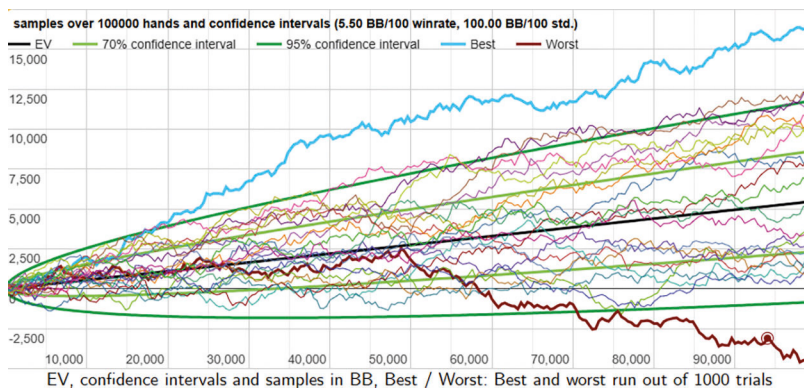
i ze strany ostatních hráčů, ovšem kvůli lidskému faktoru není tato situace možná. Lidský mozek není schopný spočítat takové množství variant, k tomu slouží pokerové solvery, jako například GTO Wizard, ale i ty mají své limity.

V HU by z hlediska teorie měla být GTO nejpřesnější. Hráči by dostačovalo držet se pouze dané strategie a optimálních zahrání jednotlivých spotů. Pokaždé, když by se totiž protihráč odchýlil od optimální strategie, znamenalo by to ztrátu a pro onoho hráče zisk. V situaci, kdy je vícero hráčů u stolu tomu tak již není, protože i špatná zahrání ostatních hráčů mají vliv na výsledky hráče, který se striktně řídí GTO, aniž by se uchýlil k explozivní strategii. To je pojem, který znamená odchýlení se od GTO.<sup>91</sup> GTO by dle názoru autorů měla sloužit jako základ hráčových matematických znalostí a schopností, které je však v kombinaci s psychologickými i jinými faktory nezbytné modifikovat podle soupeřů. Pokud je například protihráč, který nikdy své karty nezahodí, tak dle GTO by měl mít hráč i jistou sekvenci bluffů, které v konkrétním případě postrádají smysl a jsou ztrátové. Proto explozivní strategie, která neobsahuje žádné bluffy, naopak zvyšuje velikost sázek s dobrými kombinacemi, je mnohem profitabilnější nežli základní GTO strategie.

#### 3.4.4.5 Variance (Odchylka)

Variance je rozdíl mezi očekávanou průměrnou výhrou v dlouhodobém horizontu a skutečnými výsledky, které se v krátkodobém horizontu dostavily.<sup>92</sup> Princip variance znázorňuje následující graf:

Obr. č. 4: Variance pokerových výsledků a jejich odchylka od křivky



Simulace autora vytvořená pomocí Poker Variance Calculator pro účely práce,  
dne 19. 1. 2025. Dostupné z: <https://www.primedope.com/poker-variance-calculator/>

Tmavá křivka EV ukazuje dlouhodobou ziskovost, pokud se hráč bude řídit GTO. Zelené křivky jsou pravděpodobnostní scénář, kdy světlá zelená barva ukazuje 70% pravděpodobnost výsledků, že daný hráč bude mít zisk v tomto rozmezí grafu. Tmavá zelená znázorňuje

<sup>91</sup> LITTLE, J. *MILIONOVÝ POKER 2. díl*. Poker Publishing, 2017, 303 s., s. 153–185. ISBN 978-80-905071-9-7.

<sup>92</sup> WALKER, G. *Poker Variance*. *Thepokerbank.com* [online]. 2023 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://www.thepokerbank.com/strategy/other/variance/>

95% pravděpodobnost výsledků, modrá barva nejlepší scénář a červená barva nejhorší. S rostoucím počtem odehraných hand klesá i procentuální zastoupení vlivu variance. Pro dlouhodobou ziskovost je tudíž důležité, aby se hráč soustředil na ovlivnitelné faktory hry, které mu zajistí dlouhodobý zisk. Jedná se zejména o znalost GTO, modifikaci na konkrétní protihráče, psychologickou stránku pokeru bankroll management, správnou životosprávu a disciplínu, přičemž poslední zmíněné tvoří značnou část úspěchu, i když to nemusí být patrné.<sup>93</sup>

Vzorec: 
$$\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1}$$

$x_i$  = konkrétní jeden výsledek  
 $\bar{x}$  = průměr vzorku  
 $n$  = velikost vzorku

Při vstupních hodnotách 1, 6, 11 by se  $x = \frac{(1+6+11)}{3} = \frac{18}{3} = 6$

Dosazení do vzorce:

$$\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1} = \frac{(1-6)^2 + (6-6)^2 + (11-6)^2}{3-1} = \frac{(-5)^2 + (0)^2 + (5)^2}{2} = \frac{25+0+25}{2} = 25$$

Standartní odchylka  $S = \sqrt[2]{\text{Variance}} = \sqrt[2]{25} = 5$

Pokud je S známa, je možné varianci spočítat jako  $S^2 = 5^2 = 25$ .<sup>94</sup>

V případě aplikace na úspěšnost konkrétního hráče ze 100 000 odehraných hand se dosazují následující hodnoty:

$x_i$  = míra výher na každou skupinu 100 hand  
 $\bar{x}$  = průměrná míra výher na 100 000 hand  
 $N$  = počet rozdaných hand = 100 000

Tabulka č. 2 znázorňuje standardní odchylku v BB u jednotlivých typů cash game. Tabulka č. 3 znázorňuje podrobná data o varianci při průměrném zisku hráče 5BB/100 hand.

Tab. č. 2: Odchylka počtu BB dle typu cash game

| Game          | Standart Deviation (bb/100) |
|---------------|-----------------------------|
| NLH Full Ring | 60–80                       |
| NLH 6-max     | 75–120                      |
| PLO Full Ring | 100–140                     |
| PLO 6-max     | 120–160                     |

Zdroj: ACEVEDO, op. cit., s. 172.

<sup>93</sup> LITTLE, J. *MILIONOVÝ POKER 1. díl*. Poker Publishing, 2016, 346 s., s. 188–196. ISBN 978-80-905071-8-0.

<sup>94</sup> ACEVEDO, op. cit., s. 170–171.

Tab. č. 3: *Variance při průměrném zisku 5BB / 100 hand*

| Simulated Hands | Standart Deviation (bb/100) | Worst Win Rate Interval (bb/100) | Best Win Rate Interval (bb/100) | Expected Winnings (in bb) | Worst Run (in bb) | Best Run (in bb) | Probability of Loss | Minimum BR (in bb) |
|-----------------|-----------------------------|----------------------------------|---------------------------------|---------------------------|-------------------|------------------|---------------------|--------------------|
| 10              | 211,87                      | -419                             | 429                             | 0,5                       | -65               | 75               | 49,00 %             | 1,345              |
| 100             | 67                          | -129                             | 139                             | 5                         | -200              | 199              | 47,03 %             | 1,345              |
| 1 000           | 21,19                       | -16,19                           | 26,19                           | 50                        | -866              | 846              | 40,67 %             | 1,345              |
| 10 000          | 6,7                         | -8,4                             | 18,4                            | 500                       | -1 830            | 2 394            | 22,77 %             | 1,345              |
| 100 000         | 2,12                        | 0,76                             | 9,24                            | 5 000                     | -3 544            | 12 082           | 0,91 %              | 1,345              |
| 1 000 000       | 0,67                        | 3,66                             | 6,34                            | 50 000                    | 30 665            | 70 766           | 0,00 %              | 1,345              |

Zdroj: ACEVEDO, op. cit., s. 173.

Z uvedených poznatků jednoznačně vyplývá, že s rostoucím počtem odehraných her se vliv variance na ziskovost hráče snižuje, kdy při odehraní 100 000 hand je vliv menší jak 1 %.

3.4.5 Psychologická stránka pokeru

Psychologická stránka pokeru se dělí do několika dílčích disciplín, které jako celek tvoří nepostradatelnou součást hráčových dovedností. Psychologickou stránku je pro lepší pochopení možné rozdělit na část odehrávající se mimo pokerový stůl, jejíž součástí je i psychická odolnost daného hráče, a na část odehrávající se u pokerového stolu.

3.4.5.1 Část odehrávající se mimo stůl

Nejznámější výraz, který se v souvislosti s emocemi v pokeru vyskytuje se nazývá tilt. Hráče v tiltu je možné definovat jako hráče, který je v takovém psychickém rozpoložení, ve kterém není schopen činit racionální rozhodnutí a místo toho jedná emocionálně.<sup>95</sup> Tilt může být způsoben řadou příčin. Jedná se zejména o udělanou chybu, vysoké nároky, pomstu, zoufalství, sérii prohraných partií, nespravedlnost nebo averzi vůči prohrám.<sup>96</sup> Tilt je ovšem pouze důsledek nedostatečné mentální odolnosti, špatného psychického rozpoložení nebo snadného podléhání emocím. Z toho důvodu je nezbytné, aby hráč zlepšoval svoji mentální odolnost, připravoval se na tu událost mimo pokerový stůl, aby se posléze v takových situacích dokázal ovládnout.

Způsobů, jak zlepšovat mentální odolnost a umění nepodléhat tiltu je dle odborné literatury mnoho. Například psychologka Patricia Cardnerová ke zlepšování mentální odolnosti uvádí, že se jedná o každodenní program, který obsahuje dechová cvičení, vizualizaci, umění samomluvy, stanovování si cílů a priorit a následné zhodnocování po každé session.<sup>97</sup> Nebo hypnoterapeut Elliot Roe uvádí pozitiva hypnoterapie, která dokáže pomoci s řešením

<sup>95</sup> Tilt. *Poker Strategy* [online]. [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: [https://cs.pokerstrategy.com/glossary/Tilt\\_101/](https://cs.pokerstrategy.com/glossary/Tilt_101/)

<sup>96</sup> LITTLE, 2017, op. cit., s. 223–228.

<sup>97</sup> LITTLE, 2017, op. cit., s. 188–213.

mnoha problémů. Nejedná se pouze o tilt, ale také o zvládání prokrastinace, špatného bankroll managementu, zvládání sebedestruktivních tendencí nebo sklonů k závislosti.<sup>98</sup>

### 3.4.5.2 Část odehrávající se u pokerového stolu

U pokerového stolu je nezbytné věnovat pozornost několika skutečnostem současně. Jedná se zejména o image jednotlivých hráčů, která souvisí s typologií hráčů, a také o pokerové telly, které souvisí s fyzickým projevem vnitřního rozpoložení hráče. Pojem image hráče u pokerového stolu se vztahuje na každého hráče, tudíž je nezbytné rozeznat typologii protihráčů a jejich image, ale také si být vědom vlastní image u pokerového stolu. Typologie hráčů se rozlišuje dle množství hand, které hrají a jakým způsobem je hrají. Lze je rozdělit následovně:

- a) Tight (opatrný) – takový hráč hraje jen velmi málo hand a vyčkává na silné kombinace;
- b) Loose (uvolněný) – hraje mnoho kombinací;
- c) Agresive (agresivní) – velmi často sází, mnohdy i vysoké sázky se slabší kombinací na ruce;
- d) Passive (pasivní) – sám vsadí či zvýší pouze málokdy, většinou pouze calluje či pokládá.<sup>99</sup>

Výsledná image se určuje z typologie hráče, herního stylu a toho, jak hráč konkrétní handy hraje. Skutečnost, jakým způsobem je daný hráč vnímán soupeři, má vliv na strategii, kterou soupeři proti tomuto hráči uplatňují. Je nelogické mít jeden herní styl, který je aplikován univerzálně bez ohledu na herní styly soupeřů. Umění se adaptovat je esenciální dovedností, protože nejlepší strategií je téměř vždy hraní zcela opačného stylu, než aplikuje zbytek protihráčů sedících u stolu.<sup>100</sup> Zapotřebí je také sebeuvědomění vlastní image, protože ostatní hráči budou adaptovat svoji hru na herní styl, který je hráčem uplatňován. Je tudíž nezbytné po jistém časovém úseku styl měnit a variovat jej dle dynamiky daného stolu, aby hráč zůstal pro soupeře nečitelný.

Psychologická stránka pokeru je tedy nedílnou součástí hráčova úspěchu, kdy k dostatečnému porozumění je zapotřebí značného úsilí v moha oblastech, které se vzájemně prolínají. Bez správných základů v podobě mentální odolnosti a vyváženosti, nelze dostatečně rozvíjet navazující dovednosti u pokerového stolu, což vede ke snížení dlouhodobé úspěšnosti.

## 3.5 Komparace a shrnutí

Z analýzy matematické stránky kasinových živých her zcela jasně vyplývá, že ruleta, black jack a UTH jsou zcela závislé na pojmovém znaku hazardní hry, na štěstí. U pokeru v turnajové i cash game verzi hraje štěstí roli pouze v krátkodobém horizontu. Se zvyšujícím množstvím odehraných her se také úměrně snižuje vliv neznámé okolnosti na zisk dotyčného hráče, pokud dělá dlouhodobě správná rozhodnutí. I přes existenci GTO bylo také ukázáno,

<sup>98</sup> LITTLE.2017, op. cit., s. 252–283.

<sup>99</sup> LAŠEK, M. Typologie hráčů pokeru. *Poker živě* [online]. 2009 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://www.pokerzive.cz/taktika-a-strategie/pro-zacatecniky/typologie-hracu-pokeru/>

<sup>100</sup> LITTLE, 2016, op. cit., s. 186.

že je nezbytné brát v potaz mnoho dalších faktorů, zejména psychologickou stránku pokeru, která je velice komplexní a skládá se z několika dílčích segmentů. Poker je vysoce komplexní hra, u které, pokud by neexistoval počáteční vklad, tak by nesplňovala kumulativní pojmové znaky hazardní hry. Zároveň i skrze výše uvedené skutečnosti nedochází ke splnění daných znaků ani v dlouhodobém horizontu 100 000 hand. Z toho vyplývá, že se poker, na rozdíl od ostatních živých kasinových her, nachází na samotné hranici zákonné definice hazardní hry.

Česká republika ovšem není zdaleka jediná země, která řeší ono srovnání pokeru s hazardními hrami, a také jak by se mělo na poker ze strany zákona nahlížet. Jak bylo již zmíněno, poker je celosvětový fenomén, který má jasně stanovená pravidla, ovšem je možné nalézt několik odlišných přístupů ze stran jednotlivých států po celém světě. Například v Brazílii je dle zákona i judikatury na poker nahlíženo jako na dovednostní hru.<sup>101</sup> Brazílie však není jediným státem Jižní Ameriky, který na poker nenahlíží jako na hazardní hru. V loňském roce začala například také Kolumbie nahlížet na poker jako na sport a tamější pokerová asociace se stala součástí ministerstva sportu, tudíž je možné poker financovat ze státního rozpočtu jako kterýkoliv jiný sport.<sup>102</sup>

Velice zajímavý je také rozdílný náhled na poker v jednotlivých státech Asie. Zde je možné rozdělit přístupy k pokeru do 3 skupin. První skupinou jsou zejména státy jako je Indonésie, Ázerbájdžán a jiné země, kde je hlavním náboženstvím islám. V těchto zemích je hazard většinou nelegální a nelze jej provozovat. Existují ovšem výjimky a modifikace z tohoto plošného tvrzení. Například Ázerbájdžán v roce 2011 legalizoval sportovní sázení a státní loterii. Ale v současné době, pokud by si chtěl někdo z Ázerbájdžánu zahrát poker, tak musí jet přes hranice do sousední Gruzie, která je regionálním centrem hazardu. V Indonésii i přes velice striktní zákony existuje pár online platforem i 2 pokerové kluby.<sup>103</sup> Danou skupinu je možné charakterizovat jako státy s vysoce striktní legislativou, kde však existuje pár výjimek a možností jak poker v online nebo živé podobě provozovat. Jedná se však o jednotky případů a změna náhledu na poker by byla nesmírně složitá, zejména skrze náboženský faktor.

Druhou skupinou jsou státy, kde je poker brán jako hazardní hra a je někdy i dosti striktně regulován. Například v Taiwanu jsou pokerové turnaje dovolené, ale cash game nikoliv. Poker má ovšem velkou oblibu mezi obyvateli a pokerová komunita čítá i miliony hráčů. Příkladem je i Indie, která je federativní stát, tudíž jednotlivé státy si mohou úpravu hazardních her upravit dle svého. Zároveň v Indii došlo k rozlišení na kasinové hry a karetní hry a z toho plynoucí zákonné důsledky. Indie i Taiwan jsou také členy Světové pokerové federace.<sup>104</sup> Státy druhé skupiny je možné charakterizovat jako státy, které mají různě striktní úpravu hazardních her, poker je v nich běžně provozován a některé státy jsou i současní

<sup>101</sup> MAIA, F., PICCHI, F. Brazil: Gambling Law. *legal500.com* [online]. [cit. 26. 1. 2025]. Dostupné z: <https://www.legal500.com/guides/chapter/brazil-gambling-law/>

<sup>102</sup> HAMPTON, A. Poker officially recognized as a mind sport. *Poker.org* [online]. 2024 [cit. 26. 1. 2025]. Dostupné z: <https://www.poker.org/latest-news/poker-officially-recognized-as-a-mind-sport-a9Anw7D7Yf9Z/>

<sup>103</sup> Explore Asia's Poker Scene: Laws, Events, and Venues. *Somuchpoker.com* [online]. [cit. 26. 1. 2025]. Dostupné z: <https://somuchpoker.com/poker-guides/asia>

<sup>104</sup> Ibid.

členové Světové pokerové federace. Je možné tedy očekávat, že v budoucnu, při vytvoření mezinárodních turnajů ve sportovní verzi pokeru, budou tyto státy vysílat své reprezentanty na daná mistrovství.

Třetí skupinou jsou státy jako Filipíny, Macao nebo Malajsie, které jsou hazardním průmyslem známé. Jsou zde však obrovské odlišnosti, jak každý stát k regulaci hazardu a pokeru přistupuje. Na Filipínách nejsou téměř žádná omezení na online ani živý poker a nachází se zde několik pokerových klubů. Macao nemá nějaké omezující regulace na online poker, tudíž hráči mohou hrát na zahraničních neregulovaných stránkách. Co se ale živého pokeru týče, tak i přes přívěsk „Vegas Východu“ není živý poker toliko nabízen skrze regulaci omezující počet kasinových stolů. Jsou zde však velké kluby, kde se poker hraje ve velkém. Naopak v Malajsi, ikdyž se zde hazardní hry hojně hrají, se rozlišuje mezi muslimskými a nemuslimskými obyvateli. Cizinci a nemuslimští obyvatelé mohou do kasina od 21 let. To však neplatí pro muslimské obyvatele. Pro ně je hazard považován za závažný zločin a jsou za to zatýkáni, pokutováni nebo obojí.<sup>105</sup> Třetí skupinu je možné charakterizovat jako hazardní ráje, ovšem jsou zde velké odlišnosti v přístupu k online hernám i k živému pokeru. Dané státy mají právní základ i historii hazardních her pro vysílání reprezentantů na mezinárodní mistrovství, mnoho z nich jsou členy Světové pokerové federace, bude však i tak nezbytné, aby došlo v některých státech, jako například v Malajsi, ke změnám nejen právní úpravy.

V Evropě je též možné nalézt několik přístupů k hazardním hrám a pokeru z hlediska právního vymezení nebo například daní. Rakousko, jakožto daňový ráj pro pokerové hráče, kde se výhry z online heren, které jsou licencované, nemusí danit, řadí poker mezi hazardní hry, nikoliv mezi hry dovednostní.<sup>106</sup> Ovšem daňová stránka právní úpravy je pro pokerové hráče velice přívětivá. Z těchto důvodů se i mnoho českých profesionálních pokerových hráčů, v čele s Romanem Hrabcem, přestěhovalo trvale do Rakouska. V Belgii je poker také považován za hazardní hru. Stejně jako v České republice, tak i zde fungují hazardní hry na principu udělovaných licencí. V Belgii jsou tyto licence udělovány Belgickou herní komisí a je jejich větší množství i více druhů nežli v České republice.<sup>107</sup> Obě země, Rakousko i Belgie, jsou spolu s dalšími několika evropskými zeměmi členy Světové pokerové federace. V Evropě se na poker nahlíží jako na hazardní hru, i přes skutečnost, že některé zákonné úpravy, například v Belgii, jsou staré více než 20 let. Není brán zřetel na novodobé výzkumy, pokročilé programy a technologie, které dělají z pokeru velice náročnou a komplexní disciplínu. Skrze však celkově vysokou úroveň právních řádů evropských zemích, je zcela reálné, že při změně náhledu na poker jako na dovednostní hru, může vzniknout sportovní verze pokeru, která nebude splňovat definiční znaky hazardní hry, může být financována ze státních i evropských rozpočtů a jednotlivé země budou také vysílat své reprezentanty na mezinárodní turnaje.

<sup>105</sup> Explore Asia's Poker Scene: Laws, Events, and Venues, op. cit.

<sup>106</sup> TALOS, T., AQUILINA, N. Gambling Laws and Regulations Austria 2025. *iclg.com* [online]. 2024. [cit. 26. 1. 2025]. Dostupné z: <https://iclg.com/practice-areas/gambling-laws-and-regulations/austria>

<sup>107</sup> PAEPE, P., FALCO, L. Gambling Laws and Regulations Belgium 2025. *iclg.com* [online]. 2024 [cit. 26. 1. 2025]. Dostupné z: <https://iclg.com/practice-areas/gambling-laws-and-regulations/belgium>

Z výše uvedených informací plyne, že přístup jednotlivých států ke komparaci hazardních her a pokeru, se liší na základě mnoha faktorů. Jedná se zejména o historické, politické a náboženské faktory, které ovlivňují výslednou právní úprava hazardních her. I přes tyto skutečnosti je však zřejmé, že je poker již řadu let na oné zmíněné hranici mezi sportem a hazardními hrami. Předchozí pokusy o změnu náhledu nebyly úspěšné, zejména kvůli nedostatečné vědecké stránce, skandálům z přelomu tisíciletí nebo špatnému porozumění komplexnosti této hry. Nyní se však postupně, díky moderním technologiím, výzkumům, komplexnosti, propagaci i pozitivům, které jsou při správném dohledu a pojetí pokeru nezanedbatelné, začíná onen přístup měnit a čím dál více států začíná na poker nahlížet jako na sport nebo dovednostní hru, nikoliv jako na hazard.

## 4 Zhodnocení a možná řešení

### 4.1 Sport s hazardním prvkem?

Jak bylo zmíněno výše, poker je svou povahou na hranici současné zákonné definice hazardní hry, což je možné demonstrovat na výše uvedeném judikátu 9 Afs 150/2013-79. Tehdejší zákonná definice v § 1 odst. 2 byla i dle důvodové zprávy zcela vágní, aby mohlo dojít k podřazení pokerových turnajů pod zákonný dohled a vyplnění zákonné mezery z důvodu rizika obcházení zákona, praní špinavých peněz a podvodů. Tento náhled poté převzala i důvodová zpráva k zákonu č. 186/2016 Sb. V rámci argumentace soudy jednak uváděly, že velikost podílu náhody není podstatná, i přes skutečnost, že generální klauzule zákonné definice zněla absolutně vágně a neurčitě, ale následně bylo ve vyjádření Krajského soudu uvedeno v rámci argumentace, že náhoda v pokeru hraje značný význam, i když nebyla nikde definovaná ona hranice toho, kdy se jedná o značnou roli štěstí a kdy nikoliv. Předložené důkazy analytické části pokeru ze strany stěžovatelky byly tehdy dle soudů nedostačující a neprůkazné a dále byly uváděny podpůrné důvody jako riziko vzniku závislosti, mnohdy vysoké vklady bez garance výhry nebo lidský faktor zvyšující nepředvídatelnost a náhodu.

Od té doby však došlo ke komplexnímu zmapování matematické stránky pokeru pomocí počítačových programů, včetně výše uvedené koncepce GTO, která je vskutku jen nastíněna, jelikož se jedná o nesmírně složitou a pokročilou matematiku. Což byla jedna ze skutečností, která vedla k rozhodnutí Mezinárodní asociace pro „Mind Sporty“, k oficiálním zalistování pokeru mezi hry jsou šachy nebo GO. Dále se uskutečnily výzkumy a pokusy, během nichž docházelo k učení AI pokeru. Ta však nebyla po nějakou dobu schopna porazit profesionální hráče, protože se ze začátku nepodařilo naučit AI principu blufování, což se následně poprvé povedlo v roce 2019. K argumentům, které se týkaly ztráty vysokých vkladů do pokerových turnajů bez garance výhry, je možné uvést skutečnosti, které se týkají moderního pojetí šachu. Jsou zřízeny asociace v jednotlivých zemích, pořádají se stovky turnajů, jejichž výplatní

struktura je stejná jako v případě pokerových turnajů, a do kterých se vstupné pohybuje od desítek korun až po vyšší řády tisíců, stejně jak je tomu v případě pokeru.<sup>108</sup>

Poker dále naplňuje i zákonem stanovené pojmové znaky sportu. Dle Koncepce podpory sportu 2016–2025 jsou základními prioritami v oblasti sportu: podpora sportu dětí a mládeže, jejich trenérů a podpora sportovních reprezentantů České republiky. Pilíře této koncepce jsou založeny na skutečnostech, že sport je jedním z nástrojů socializace člověka a rozvoje společenských vztahů, je prevencí zdraví, slouží jako prostředek seberealizace, ovlivňuje sebedůvěru a vnímání sebe sama a v reprezentační podobě posiluje vlastenectví, národní hrdost a mezinárodní prestiž.<sup>109</sup> Dále jsou v koncepci uvedeny horizontální priority, jako například zastavení poklesu tělesné zdatnosti dětí a mládeže, snížení ekonomické spoluúčast rodin ve sportu, aktivní boj proti negativním jevům ve sportu nebo rovné příležitosti.<sup>110</sup>

Z výše uvedených poznatků plyne, že poker naplňuje pilíře, priority i cíle dané koncepcí. Poker je hra, u které jsou si všichni rovni, není náročná na vybavení, nejsou možné úplatky či jiné negativní vlivy vzhledem k neexistenci vlivu krupiéra na danou hru při dodržování pokerových pravidel, dochází k rozvoji zejména psychické zdatnosti a odolnosti, ale je možné výuku pokeru zasadit i do pohybových aktivit. Při pokeru dochází k rozvoji společenských vztahů, ale také k rozvoji emoční a sociální inteligence spolu se znalostmi lidské psychologie. Jak bylo již popsáno, poker je velice náročná hra na psychologii, přičemž osvojení si alespoň několika základních fundamentů lidské psychologie je užitečné pro veškeré věkové skupiny. V případě dětí by mohlo být přínosné, pokud například od 10 let dochází k rozvoji analytického, matematického a logického myšlení spolu s rozvojem disciplíny, trpělivosti, sebeovládání, týmovosti a lidské psychologie, zejména v kontextu dnešní doby. Již v roce 2015 byl řešen problém s masivním nárůstem depresí a poruch chování, kdy byla stanovena průměrná nejčastější doba vzniku těchto chorob okolo 14 roku.<sup>111</sup> V současné době po vyhlášení války na Ukrajině, COVIDU a inflační krizi je situace o dost jiná. Je nedostatek psychologů i psychiatrů, kdy čekací doby činí i 2 roky.<sup>112</sup>

Je tedy zřejmé, že poker se svojí povahou, náročností, komplexností a strukturou zcela přiblížil hře šachy, až na krátkodobý vliv náhody na úspěch daného hráče. Shodné prvky lze ovšem také nalézt u šachu, kde los soupeřů a následný postup v turnajové struktuře je také ponechán náhodě, nemluvě o možnosti přehlédnutí v průběhu šachové partie či jiných skutečnostech, které mohou během partie nastat, mít vliv na výsledek, i když nejsou závislé

<sup>108</sup> Propozice Otevřeného Mistrovství České republiky v šachu amatérů 2024. *chess.cz* [online]. 7. 8. 2023 [cit. 20. 3. 2024]. Dostupné z: [https://www.chess.cz/wp-content/uploads/2023/08/Fin%C3%A1ln%C3%AD-verze-Amat%C5%99i-2024\\_STK.pdf](https://www.chess.cz/wp-content/uploads/2023/08/Fin%C3%A1ln%C3%AD-verze-Amat%C5%99i-2024_STK.pdf)

<sup>109</sup> Usnesení vlády ze dne 27. 6. 2016, sp. zn. 591/2016, ke Koncepci podpory sportu 2016–2025 – SPORT 2025.

<sup>110</sup> Usnesení vlády ke Koncepci podpory sportu 2016–2025 – SPORT 2025.

<sup>111</sup> KOLÁŘOVÁ, Z. Duševních poruch přibývá a přicházejí v mladším věku. Roste spotřeba antidepressiv. *Zdravotnický deník* [online]. 2015 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://www.zdravotnickydenik.cz/2015/03/dusevni-poruch-pribyva-a-prichazeji-v-mladsim-veku-rose-spotreba-antidepressiv/>

<sup>112</sup> GRYGERA, F. Nárůst duševních onemocnění stát nezvládne. Naděje jsou soukromé investice. *Seznam zprávy* [online]. 2023 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://cmp.seznam.cz/nastaveni-souhlasu?service=bc&cwtime=1726933007624>

na umu daných hráčů ale na okolnosti související s lidskou či věcnou chybovostí. Na poker by se tedy mělo nahlížet, v případě živých i online turnajů a cash game v kasinech a hernách, kde dochází k peněžnímu vkladu, a je zde riziko peněžní prohry, jako na sport s hazardním prvkem. V případě sportovní verze, u které by materiální hledisko jako definiční znak chyběl, by se mělo na poker nahlížet jako na sportovní disciplínu a z toho plynoucí zákonné důsledky. Existovaly by tedy 2 verze pokeru. Jedna, která by byla hrána o peníze, jak je tomu doposud u provozovatelů hazardních her, ale s tím rozdílem, že na veškerý živý poker – turnaje i cash game, by byla zavedena 5–10% srážková daň. Dozor i další hlediska, včetně danění budou podrobně rozebrány níže. Druhá verze pokeru, ta čistě sportovní, by byla též hrána o ceny, ovšem bez vstupních nákladů, podléhala by doзору zřízené pokerové asociace, která by dohlížela na organizaci turnajů, schvalovala rozpočet, dozorovala výuku, komunikovala se správními orgány, se sponzory a řešila rozvoj, financování a dohled nad touto verzí pokeru.

## 4.2 Způsoby řešení

### 4.2.1 Daňová úprava živých turnajů a cash game

Od nabytí účinnosti zákona č. 349/2023 Sb., kterým se mění některé zákony v souvislosti s konsolidací veřejných rozpočtů, ve znění pozdějších předpisů, došlo jednak k vyčlenění pokerových turnajů z živé hry pro daňové účely, ale také ke snížení již zmíněné hranice čistého zisku z původního 1 000 000 Kč na 50 000 Kč. Tato změna způsobila značný neklid na hráčské pokerové scéně, protože vznikly obavy z chybné auto aplikace právních norem ze strany daňových subjektů a z toho plynoucí například neuvedení daného příjmu přesahujícího hranici 50 000 Kč v daňovém přiznání. V praxi je navíc zcela běžné, minimálně v kasinech menších měst, že dochází k obcházení povinné evidence hráčů. Jedná se zejména o půjčování hráčských karet mezi hráči nebo evidování vkladových a výběrových informací na jiné hráčské účty. To ovšem není zdaleka jediná skutečnost, kterou lze považovat za kontraproduktivní se smyslem daného zákona, který tvoří nejvýznamnější část opatření ke snižování strukturálního deficitu státního rozpočtu a konsolidaci veřejných financí.<sup>113</sup>

Daňová povinnost je nyní přenesena na statisíce subjektů, které by měly po konci zdaňovacího období dle své vlastní evidence turnajů či evidence poskytnuté jednotlivými provozovateli hazardních her, uvést případný zisk přesahující zákonnou hranici v daňovém přiznání. V kontextu délky zdaňovacího období nebudou mít však změny kýžený efekt, kterého se chtělo docílit. Mnoho hráčů zákonnou hranici v celkovém součtu za zdaňovací období ani nepřesáhne a ti, kteří by ji přesáhli, tak pokud se nejedná o přesáhnutí v řádech statisíců, si mohou různými způsoby daný základ ponížít. Také kontrola ze strany orgánů státní správy je značně obtížná, protože z daňového přiznání není zřejmé, zda se dotýčný subjekt účastní hazardních her, případně v jakém rozsahu a zda je ziskový do té míry, že mu vznikla daňová povinnost dle § 10 odst. 2 písm. h) bodu 5 zákona o daních z příjmů.

<sup>113</sup> VLÁDA. Důvodová zpráva k zákonu č. 349/2023 Sb., kterým se mění některé zákony v souvislosti s konsolidací veřejných rozpočtů, č. 349/2023. In: *Beck-online [právní informační systém]* [online]. C. H. Beck [cit. 7. 9. 2024].

Z výše uvedených skutečností vyplývá, že se bude jednat o desítky subjektů, které daný příjem uvedou v rámci daňového přiznání. Pokud by však došlo k zavedení 5–10% srážkové daně na živé pokerové turnaje konané na území České republiky, došlo by k přenesení daňové povinnosti na provozovatele hazardních her, kteří by danou daň čtvrtletně odváděli spolu s ostatními daněmi z hazardních her. V současné době se na území České republiky nachází k 1. 1. 2024 celkem 356 registrovaných kamenných kasin a v loňském roce bylo odehráno celkem 7210 pokerových turnajů.<sup>114</sup> Dále v důsledku odlišného vnímání pokeru by mohlo dojít k výraznému zvýšení počtu odehraných turnajů, protože v případě nahlížení na poker jako na sport s hazardním prvkem, by došlo i ke změně míry striktnosti dozoru a podmínek pro provozování pokerových turnajů ze strany státních orgánů. Zmírnění dozoru a podmínek pro provozování pokerových turnajů by umožnilo vznik pokerových klubů, které by sloužily výhradně k organizování a provozování pokeru, což by v konečném důsledku zvětšilo množství odehraných pokerových turnajů. Zároveň by s danými změnami docházelo k větší četnosti spouštění pokerových turnajů. Údaj 7210 turnajů se týká skutečně odehraných turnajů, ale nejsou zde uvedeny vypsání turnaje, které se nespustily z důvodu absence minimálního počtu hráčů nutných pro spuštění turnaje.

V cash game si provozovatel bere z každého potu poplatek za zprostředkování hry na rozdíl od turnajů, kde je poplatek za vstupy, nikoliv za každou odehranou handu. Procentuální a maximální výše poplatku jsou stanoveny herním řádem provozovatele. V současné době jsou poplatky čistým příjmem kasina a jsou součástí daně z živé hry, která je čtvrtletně odváděna. Tento koncept je stejný jako v případě pokerových turnajů. U hráčů pro daňové účely však nedošlo k zákonnému vyčlenění pokeru, nýbrž k vyčlenění pouze pokerových turnajů. Cash game jsou tudíž součástí daňového základu živých her spolu s ostatními hrami. Z toho důvodu by měla být pro cash game, konané v kamenných kasinech na území České republiky, také zavedena srážková daň. Není možné, aby se příjem ze sportu, byť s hazardním prvkem, slučoval s příjmem z hazardních her živé hry a tvořily společný základ daně. To by bylo proveditelné pouze v situaci, kdy by byl za sport uznán pouze poker v turnajové verzi. Výše však bylo prokázáno, že poker jako celek je sport s hazardním prvkem. Tudíž i na cash game konané v kamenných kasinech a klubech by mělo dojít k zavedení srážkové daně. Ta by činila 5–10 % dle uvážení zákonodárce, z důvodu výše uvedených odlišností od pokerových turnajů. Základ srážkové daně by byl určován při uzavírání stolů. Bylo by například evidováno, že raky<sup>115</sup> daného stolu činily 30 000, tudíž by při 5% srážkové dani bylo odvedeno 1 500 Kč a zbylých 28 500 Kč by bylo čtvrtletně daněno provozovatelem dle současné právní úpravy.

K realizaci srážkové daně by bylo nezbytné vyčlenit výhry z cash game ze živé hry a zároveň vyčlenit výhry z živého pokeru v turnajové nebo cash game verzi konaného na území České republiky, z působnosti § 10 zákona o daních z příjmů. Došlo by k osvobození veškerých výher od daně, nikoliv jen výher nepřesahujících zákonem stanovenou hranici. Zákonná hranice by se tedy vztahovala pouze na výhry českých hráčů v zahraničí a v online prostředí. Dále by muselo dojít k vyčlenění pokeru ze seznamu hazardních her dle § 3 zákona o hazardních hrách či jinak zajistit, že bude na poker v kasinové verzi nahlíženo odlišným

<sup>114</sup> Poskytnuté informace MFČR dle zákona č. 106/1999 Sb.

<sup>115</sup> Raky – poplatky vybírané provozovatelem za zprostředkování hry.

způsobem jak na zbylé hazardní hry, ovšem s vědomím, že na něj i tak dopadá značná část právní úpravy daného zákona. Přínosem srážkové daně je také přenesení daňové povinnosti na nižší řády stovek daňových subjektů v podobě provozovatelů, kdy dozor nad těmito subjekty, vzhledem k již zavedeným mechanismům kontroly, je pro orgány státní správy mnohem snazší než následná kontrola statisíců daňových přiznání. Odpadla by dále starost hráčům, zda došlo ke správné kontrole bilance u všech provozovatelů a z toho plynoucí případné splnění daňové povinnosti. Také by nedocházelo k danění výher z pokerových turnajů konaných na území České republiky v zahraničí. Z důvodu mezinárodních smluv o zamezení dvojího zdanění, dochází k danění výher zahraničními hráči v jejich domovském státě. Například v největším kasinu České republiky, Kings Rozvadov, bylo v lednu 2023 na turnajových garancích, včetně satelitů, rozděleno mezi hráče 4 478 738 €, což v přepočtu při kurzu 1 € = 25 Kč, odpovídá 111 968 450 Kč. Mezi české hráče bylo rozděleno pouze 332 226 €, což je v přepočtu rovno 8 305 650 Kč, kdy 80 % výher lze připsat pouze 5 českým hráčům. 5% srážková daň, pouze z konaných pokerových turnajů, by za měsíc leden činila příjem do státního rozpočtu ve výši 5 598 422 Kč.<sup>116</sup> Při zavedení srážkové daně lze při současném počtu kamenných kasin očekávat příjem státního rozpočtu v rozmezí mezi 200–500 miliony korun za jeden kalendářní rok. Jedná se o částku odpovídající 26,3 % celkového příjmu státního rozpočtu z živých her a 30,1 % příjmu z živých her konaných v kamenných kasinech za rok 2023.<sup>117</sup>

#### 4.2.2 Státní dozor a kontrola

Právní úprava státního dozoru a kontroly nad provozovateli hazardních her je dostačující. Skrze odlišné vnímání pokeru by však muselo dojít k modifikaci zákonné úpravy ve vícero oblastech. Zejména by se jednalo o nároky na provozování a organizování pokeru. Není totiž myslitelné, aby provozování a organizování pokeru jakožto sportu, i když s hazardním prvkem, bylo spojeno s nutností složení kauce ve výši 20 000 000 Kč a dalších požadavků, které jsou zákonem určeny pro získání úvodního povolení.<sup>118</sup> Je třeba umožnit vznik pokerových heren/klubů, které by sloužily čistě k provozování a organizování pokeru, ale zároveň musí existovat i dostatečná míra ochrany a kontroly ze strany státních orgánů. Nejednalo by se pouze o úpravu týkající se získání povolení, ale také o úpravu herního prostoru, evidence hráčů a celkového dozoru nad těmito nově vzniklými subjekty. Tato nová úprava by musela být upravena buďto novým právním předpisem, nebo přidána do současného zákona o hazardních hrách, vzhledem ke skutečnosti, že by se na kasinovou verzi pokeru nahlíželo jako na sport s hazardním prvkem, a velkou část provozovatelů pokerových turnajů by tvořili provozovatelé i hazardních her. Dle názoru autora je logickým řešením situování nové úpravy do současného zákona o hazardních hrách, nežli vytváření nového zákona. Nová právní úprava se totiž nebude týkat pouze nově vznikajících subjektů, ale i současných provozovatelů hazardních her.

<sup>116</sup> TOURNAMENT RESULTS. *Kings-resort.com* [online]. 2023 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://kings-resort.com/cs/poker/results/2023-01>

<sup>117</sup> Poskytnuté informace MFČR dle zákona č. 106/1999 Sb.

<sup>118</sup> § 89 Zákona č. 186/2016 Sb.

V případě herního prostoru musí dojít k oddělení hazardních her od prostoru, ve kterých se bude hrát poker. U nově vznikajících subjektů nebude naplnění této povinnosti nikterak obtížné, z důvodu jejich zaměření pouze na provozování pokeru. Současným provozovatelům to může přivést jisté obtíže, protože se bude již jednat o 2 samostatné činnosti provozované stejným provozovatelem. Do části 3. zákona o hazardních hrách by bylo nezbytné doplnit § upravující požadavky na pokerový klub, například co do označení nebo provozní doby. Dále také požadavek na monitorování herního prostoru by se do jisté míry vztahoval i na provozovatele pokerových klubů. Je třeba zajistit jednak správný průběh hry, ale také bezpečnost, identifikaci osob a kontrolu ze strany dozorcích orgánů.

Identifikace osob je další povinnost, která musí být u provozovatelů pokerových klubů stanovena. I přes skutečnost, že by se na poker nahlíželo jako na sport s hazardním prvkem, není možné, aby pod záštitou provozování pokerového klubu, docházelo například k legalizaci výnosů z trestné činnosti nebo ke krácení věřitelů ze strany osob, které jsou v úpadku. Na provozovatele pokerových klubů by tedy zákonná úprava vymezující povinnosti identifikace osob platila obdobným způsobem jako v případě provozovatelů hazardních her. Na zvažování zákonodárce by byla nezbytnost systému hráčských karet, případně zda by k identifikaci a minimální evidenci postačoval průkaz totožnosti, kdy by zákonem stanovené evidenční údaje byly vypisovány provozovatelem. Nebude se totiž jednat o toliko informací jako u provozovatelů hazardních her. Použití současné zákonné úpravy je s jistými změnami možné, kdy je ovšem nezbytné dostatečně modifikovat požadavky na provozovatele hazardních her, aby byl umožněn vznik a provoz pokerových klubů, ale také byla zachována míra bezpečnosti i účelu požadované kontroly a dozoru.

Dozor ze strany státních orgánů by se nad současnými provozovateli hazardních her nikterak neměnil. Byla by však nezbytná úprava evidenčních systémů jednotlivých provozovatelů. V případě hráčských karet, kam se doposud skrze daňové i jiné účely evidují veškeré údaje o účasti hráče na hazardních hrách, by nyní muselo dojít k rozlišení mezi pokerem jako sportem, kdy základní evidence slouží pouze pro kontrolní účely a hazardními hrami, kde evidence slouží i jiným účelům, zejména daňovým. Pokud by nebylo takovéto nastavení proveditelné, tak jednou z možností je vytvoření 2 typů hráčských karet. V případě, že by postačovala u provozovatelů pokerových klubů evidence na základě průkazu totožnosti a základní evidenční informace stanovené zákonem byly vypisovány provozovatelem, nebylo by 2 typů hráčských karet zapotřebí. Ovšem při vstupu do kasína by bylo nezbytné skrze evidenční i provozní účely hlásit primární účel návštěvy. V případě dozoru nad pokerovými kluby je zcela použitelná a dostačující úprava kontroly provozovatelů hazardních her. Během kontroly by ovšem byla reflektována zákonná specifika platící pro úpravu pokerových klubů. Místní příslušnost i další procesní postupy by platily též obdobně.

#### 4.2.3 Daňová úprava a kontrola online a zahraničního pokeru

Výše popsaná úprava daně z živých turnajů v podobě srážkové daně není v případě online pokeru proveditelná skrze vyskytující se přeshraniční prvek, kdy u herních platform typu Fortuna, se jedná o pokerové turnaje s celosvětovou účastí. Zároveň se mnohdy jedná

o turnaje toliko malého rozsahu, že uplatnění srážkové daně na výhru čítající 40 Kč postrádá smysl. Mechanismy kontroly ze strany státu jsou dostatečně nastaveny, kdy je-li například provozovatel povinen zajistit a předat orgánům vykonávajícím dozor vzdálený přístup, poskytuje vzdálený přístup ve formě automatizovaného výstupu každých 8 hodin k herním a finanční datům.<sup>119</sup> Celý tento proces dozoru je plně automatizován a neexistuje zde potřeba jej upravovat. Pro daňové účely je v rámci hráčských kont pouze nezbytné, aby došlo ze strany provozovatele k rozlišení bilance z pokeru od bilance z hazardních her. Bude se totiž jednat o 2 samostatné předměty daně možné vytvořit daňovou povinnost. Současná daňová úprava v podobě 15% sazby daně na příjem dle § 10 zákona o daních z příjmů by byla zachována pro výhry z online prostředí a ze zahraničí přesahující zákonem stanovenou hranici. Dle mezinárodních smluv o dvojím zdanění není srážková daň na území Evropy toliko rozšířena, tudíž je povinností každého hráče v rámci auto aplikace právních norem tyto zahraniční výhry přičíst k celkové bilanci za dané zdaňovací období.

Se změnou náhledu na poker bude také nezbytné zřídit pokerovou asociaci nebo svaz, což bude podrobně rozebráno v následující subkapitole. Zde je tato skutečnost uvedena v kontextu profesionálních a poloprofesionálních hráčů, kteří se pokerem plně nebo částečně živí. U těchto hráčů by bylo možné aplikovat právní úpravu dopadající na profesionální sportovce. Na dané výhry by se nahlíželo jako na příjmy ze samostatné činnosti dle § 7 nebo jako na příjmy ze závislé činnosti dle § 6 zákona o daních z příjmů.<sup>120</sup> Vzhledem k vysoké specifčnosti pokeru jako sportu, by v případě profesionálních pokerových hráčů bylo možné spojit náhled na příjmy dle § 7 zákona o daních z příjmů s registrací u pokerové asociace. Jednalo by se o splnění zákonem stanovených podmínek, které by například vyžadovaly určitý počet odehraných turnajů, účast na stanoveném počtu větších turnajů, jistý obrat finančních prostředků za vstupy během zdaňovacího období, ale také o zkoušku odbornosti, která by měla prověřit hráčovu erudici v pokeru. Krom splnění zákonem stanovených podmínek by profesionálnímu hráči náležela také povinnost platit roční poplatek spojený s evidencí, například ve výši 10 000 – 20 000 Kč. Tento poplatek by byl příjmem státního rozpočtu nebo dané asociace, což bude opět záležet na uvážení zákonodárce.

Jednalo by se o čistě fakultativní rozhodnutí každého hráče, zda by o danou registraci měl zájem či nikoliv. Z důvodu zavedení srážkové daně na živý poker konaný na území České republiky, odpadne absolutní majoritě pokerových hráčů primárně vznikající daňová povinnost. V případě přesažení zákonné hranice čistého zisku z výher v on-lin prostředí nebo v zahraničí, by docházelo k danění dle § 10 zákona. Nahlížení na příjmy dle § 7 zákona sebou nese možnost v podobě uplatnění výdajů prokazatelně vynaložených, případně výdajů ve výši 40 % nebo 60 % z příjmů, což by záleželo na konkrétní zákonné konstrukci, jaký výše uvedený způsob, případně kombinaci vícero způsobů, by zákonodárce zvolil. Ačkoliv to nemusí být na první pohled patrné, tak profesionální pokeroví hráči mají vysoké náklady spojené s dosahováním zisku. Jedná se zejména o matematické solvery, hand trackery a další nezbytné programy, trenéry, mentální coache, ale také o náklady na vybavení, dopravu, ubytování a stravu. Například položky na dopravu a ubytování představují v některých případech dosti vysokou položku pohybující se v řádech i statisíců korun.

<sup>119</sup> § 6, § 7 Vyhlášky č. 10/2019 Sb., o výkaznictví v hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů.

<sup>120</sup> Zákon č. 586/1992 Sb.

#### 4.2.4 Sportovní organizace pokeru

Je zcela proveditelné, aby poker svou různorodostí a množstvím herních formátů působil jako samostatný sport. Existuje nespočet formátů, stejně jako v případě jiných sportů, a je možná existence individuálních i týmových soutěží. Již v roce 2013 se konal v České republice pokerový turnaj týmů.<sup>121</sup> Dále byla v roce 2023 vytvořena nová verze televizní show *Poker After Dark* zvaná *Game of Gold*. 16 celebrit ze světa pokeru, ať už se jedná o online profesionály, streamery nebo legendy v podobě Daniela Negreanu, bylo rozloženo do týmů, kdy se postupně hrály S & G turnaje s účastí jednoho hráče z každého týmu. Týmy získávaly zlaté mince za umístění svého hráče v konkrétním turnaji, přičemž jednotlivé turnaje nebyly hodnoceny symetricky z hlediska zisku zlatých mincí. Po vyřazení jednoho týmu následovaly další formáty hry, například HU souboje mezi členy jednotlivých týmů. Skrze smysl televizní show však docházelo i k výměně členů jednotlivých týmů a dalším podobným skutečnostem.<sup>122</sup>

Je tedy zřejmé, že existuje mnoho variant a způsobů, jakými by mohla být upravena pravidla pro týmovou verzi pokeru. Aby mohl poker působit jako sport, je nezbytné zřízení pokerové asociace, která by byla vrcholným orgánem přijímající dotace ze státního rozpočtu na podporu sportu, komunikující se správními orgány a starající se o komplexní rozvoj a propagaci pokeru. Také by docházelo ke kontrole nově vznikajících klubů/spolků pro sportovní účely, kde by byl poker vyučován, hrán a pořádán jako čistě dovednostní hra. Nejednalo by se o dozor nad pokerem odehrávající se na půdě kasin nebo pokerových klubů. Dohled a kontrola nad těmito subjekty by byla vykonávána ze strany orgánů státní správy, jak bylo popsáno výše. Jednalo by se o dohled nad pořádanými turnaji, zápasy a akcemi jednotlivých klubů v podobě obdobné fotbalu nebo šachu. Dále by existovala evidenční povinnost jednak profesionálních hráčů pokeru pro výše uvedené daňové účely, ale také evidence klubů, hráčů, trenérů a dalších osob participujících na chodu a provozu daného sportu. Existovaly by jednotlivé kategorie dle výkonosti a věku, kde by hráči získávali body za jednotlivá umístění. Mohly by existovat jak ligy individuální, tak týmové, kde by hráči reprezentovaly své kluby. Velké množství formátů a herních variant, včetně rychlosti zvedajících se blindů, umožňuje široké spektrum možností. Vzhledem ke chybějícímu pojmovému znaku hazardní hry v podobě materiálního hlediska, by bylo možné poker učít dospělé i děti jako ostatní hry, které mají sloužit k rozvoji dovedností a schopností.

S hazardními hrami souvisí riziko patologického hráčství a negativních důsledků na společnost. Mezi hlavní činnosti dané/ho asociace/svazu by patřila rovněž edukace společnosti v oblasti hazardních her prostřednictvím odborných publikací, konferencí, přednášek a seminářů spolu s dozorem nad metodickými postupy vzdělávání dětí v rámci jednotlivých klubů. Ve zprávě Národního monitorovacího střediska pro drogy a závislost je uvedena

<sup>121</sup> Představujeme: Turnaj týmů na Poker Festival Pardubice. *Pokerman* [online]. 2013 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: <https://www.pokerman.cz/predstavujeme-turnaj-tymu-na-poker-festival-pardubice-6238/>

<sup>122</sup> OUŘEDNÍK, M. *Poker After Dark Game of Gold – recenze a všechny díly*. *Pokerarena* [online]. 2023 [cit. 7. 9. 2024]. Dostupné z: [https://www.pokerarena.cz/rubriky/aktuality/poker-after-dark-gold-game-recenze-a-vsechny-dily\\_20195.html](https://www.pokerarena.cz/rubriky/aktuality/poker-after-dark-gold-game-recenze-a-vsechny-dily_20195.html)

pravidelná studie z roku 2019, kdy z výsledků plyne, že 20,8 % dospívajících, s převahou chlapců v poměru 58:42, hrálo během posledního roku hazardní hru online či mimo internet. Největší část tvořila loterie v podobě stíracích losů. Následovaly karetní hry nebo kostky, kurzové sázení a výherní automaty. Dále většina studentů nepovažuje karty, kostky ani loterii za hazardní hry.<sup>123</sup> Dle výzkumu v obecné populaci starší 15 let z konce roku 2022 plyne, že největší zastoupení má loterie a kurzové sázení. Živé hry v kasinu jsou až na čtvrtém místě co do četnosti s 2,5 % zastoupením.<sup>124</sup> Zároveň v posledních letech došlo k vysokému nárůstu patologických hráčů živých her, kdy se po technické hře jedná o druhou nejvíce zastoupenou hazardní hru s procentuální zastoupením 20,6 procentního bodu.<sup>125</sup> Dostatečné pochopení principů pravděpodobnosti, rizika a bankroll managementu by mohlo pomoci s těmito negativní vlivy hazardních her, jejich dopadu na společnost a vést k aktivnímu předcházení patologického hráčství.

## Závěr

Cílem článku bylo popsat komplexní pohled na problematiku pokeru, a zda je možné na poker nahlížet jako na sport nežli hazardní hru, a z toho plynoucí daňové i jiné důsledky. Došlo k vymezení pojmu hazardní hra, jaké jsou definiční znaky, jaká je současná právní úprava a dozor nad provozovateli hazardních her. Dále po podrobné matematické analýze kasinových her ruleta, blackjack a UTH, které jsou v současné době spolu s pokerem zákonodárcem řazeny mezi živé hazardní hry, byla prokázána neovlivnitelnost výsledku ze strany hráče, i přes skutečnost, že hra blackjack je nejvíce dovednostní hrou, ovšem přes veškeré strategie se stále pravděpodobnostně jedná o čistý hod mincí.

Byly vymezeny definiční prvky sportu, popsána současná právní úprava a uvedeny intelektuální hry, které se v dnešní době již za sport považují. Tyto poznatky spolu s výsledky matematické analýzy jmenovaných hazardních her byly využity ke komparaci s pokerem. Poker byl vymezen z hlediska pravidel, formátů a matematické i psychologické stránky. Pro účely článku byly vzaty nejzákladnější matematické poznatky, aby mohlo dojít k nastínění a porozumění vysoké náročnosti této hry. Dále byly nastíněny přístupy zákonodárců k pokeru ze zemí celého světa.

Z komparace hazardních her, sportu a pokeru plyne, že poker naplňuje pojmové znaky sportu i hazardní hry, ovšem má svojí komplexností blíže ke sportu nežli k hazardní hře, což plyne i z letošního, výše uvedeného rozhodnutí IMSA (International Mind Sports Association). Při připodobnění ke hře šachy, je poker plně schopen stát se sportovní disciplínou co do organizovanosti, hierarchie soutěží, četnosti disciplín, herních stylů a také možnosti týmových soutěží. Zároveň bylo prokázáno, že v dlouhodobém měřítku u pokeru nedojde k naplnění definičních znaků hazardní hry. V dlouhodobém měřítku se vliv neznámé okolnosti

<sup>123</sup> CHOMYNOVÁ, P., DVOŘÁKOVÁ, Z., GROHMANNOVÁ, K., ORLÍKOVÁ, B., ČERNÍKOVÁ, T., FRANKOVÁ, E., PETROŠ, O. *Zpráva o hazardním braní v České republice 2023*. Praha: Úřad vlády České republiky, 2023, s. 31–32.

<sup>124</sup> Ibid., s. 40–41.

<sup>125</sup> Ibid., s. 50–51.

na výsledek snižuje, kdy po odehrání jistého počtu her již žádný vliv není. I v případě krátkodobějších výsledků se stále jedná o značný rozdíl oproti fixně nastavené pravděpodobnosti v hráčův neprospěch, jak je tomu u hazardních her živé hry. Zároveň bylo také poukázáno na skutečnost, že se v šachu pohybují vstupy do turnajů i v řádech vyšších tisíců, není zde garantováno umístění, hraje se mnohdy o značné peněžní sumy a při podrobné rozboru průběhu turnajů i jednotlivých her, by bylo možné nalézt jisté prvky náhody, které nelze ovlivnit, ale mají vliv na výsledné umístění daného hráče v turnaji a na jeho případnou výhru peněžní ceny či ztráty vkladu.

V poslední části byly představeny způsoby řešení dané problematiky. Bylo uvedeno, že zavedení srážkové daně na živý poker v kasinové verzi konaný na území České republiky, by mělo hned několik pozitiv. Do státního rozpočtu by ročně navíc plynulo 200–500 milionů korun, došlo by ke zjednodušení dozoru státních orgánů nad dalšími příjmy dle § 10 zákona o daních z příjmů, byla by přenesena daňová povinnost na subjekty, které již podléhají dozoru státních orgánů a kvartálně odvádějí daně dle zákona o dani z hazardních her, odpadla by starost většině pokerových hráčů, jako adresátům právních norem, s jistými modifikacemi by došlo k zachování současné právní úpravy, která je velice dobře nastavena z hlediska kontrolních mechanismů a byl by vytvořen prostor pro rozvoj pokeru jako sportu a z toho plynoucí výhody.

Dále by byl umožněn vznik čistě pokerových klubů, kde by nebyly přítomny hrací automaty a další hazardní hry, které následně způsobují patologické hráčství. Aplikovala by se právní úprava danění profesionálních sportovců na pokerové profesionály, což by bylo spojeno s činností a působností pokerové asociace, která by měla zejména funkci evidenční, rozvojovou, kontrolní a dozorovou. Dozor nad nově vznikajícími družstvy, trenéry, turnaji a dalšími činnostmi s nimi spojené, by zejména u dětí umožnil kvalitní rozvoj logického, analytického a matematického myšlení spolu s návyky, disciplínou, týmovostí a znalostmi psychologie. Proto poker také naplňuje pilíře, priority i cíle koncepce podpory sportu. To by v kombinaci s osvětou a vzděláváním společnosti ohledně hazardních her, psychologie a dalších rizikových faktorů, mohlo vést ke snížení počtu patologických hráčů a ke snížení zátěže pro státní systém.

Závěrem by autor rád dodal, že v kontextu celého článku i velkého množství oblastí a rizik, která jsou s hazardními hrami spojena, je dle jeho názoru lepší společnost učit a vzdělávat v rizikových věcech, které se dle výzkumů i statistik ve společnosti hojně objevují, nežli je zakazovat a omezovat. Systém je vždy možné nějak obejít a velká míra zákazů v historii nikdy nevedla ke kýženému výsledku. Současná právní úprava této problematiky nereflextuje progres pokerového světa, nové výzkumy, studie a komplexnost pokeru jako takového. Mimo to je však právní úprava pokeru na vysoké úrovni, což umožňuje vznik ojedinělé situace, kdy by mohly dané změny přinést všem zúčastněným stranám užitek a pomoci s řešením nespočtu závažných celospolečenských problémů.

Příspěvek je zveřejněn pod mezinárodní verzí licence  
Creative Commons 4.0 International (CC-BY-4.0).