



ČESKÁ REPUBLIKA

ROZSUDEK

JMÉNEM REPUBLIKY

Krajský soud v Plzni rozhodl v senátě složeném z předsedy senátu Mgr. Jaroslava Škopka a soudců JUDr. Veroniky Burianové a JUDr. Ondřeje Szalonnáse ve věci

žalobce: **P. G.**, IČ X, X,
zastoupeného Mgr. Michalem Varmužou, advokátem, Kozinova 21/2,
787 01 Šumperk,

proti
žalovanému: **Generální ředitelství cel**, Budějovická 1387/7, 140 00 Praha 4,
o žalobě proti rozhodnutí žalovaného ze dne 15. 7. 2020, č.j. 34147/2020-900000-312,

takto:

- I. Žaloba se zamítá.
- II. Žádný z účastníků nemá právo na náhradu nákladů řízení.

Odůvodnění:

[I] Předmět řízení

1. Žalobou ze dne 21. 9. 2020, Krajskému soudu v Plzni doručenou téhož dne, se žalobce domáhal zrušení rozhodnutí žalovaného ze dne 15. 7. 2020, č.j. 34147/2020-900000-312 (dále jen „napadené rozhodnutí“), a vrácení věci žalovanému k dalšímu řízení. Napadeným rozhodnutím bylo dle § 90 odst. 5 zákona č. 500/2004 Sb., správní řád, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „správní řád“), zamítnuto žalobcovo odvolání a potvrzeno rozhodnutí Celního úřadu pro Plzeňský kraj (dále jen „celní úřad“ nebo „správní orgán I. stupně“) ze

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

dne 27. 9. 2019, č.j. 29471-19/2019-600000-12 (dále jen „prvoinstanční rozhodnutí“). Prvoinstančním rozhodnutím byl žalobce uznán vinným ze spáchání přestupku podle § 123 odst. 1 písm. b) zákona č. 186/2016 Sb., o hazardních hrách, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „zákon o hazardních hrách“ nebo „ZoHH“), kterého se žalobce dopustil tím, že po bližší nezjištěnou dobu, minimálně však dne 27. 3. 2018 v provozovně s názvem „Sportbar Na Růžku“ na adrese Třída 1. máje 132, Horní Bríza (dále jen „provozovna“), provozoval hazardní hru v rozporu s § 7 odst. 2 písm. b) ZoHH, prostřednictvím 1 kusu technického zařízení typu Diamond Level, výrobního čísla 7E1720001964, 1 kusu technického zařízení typu iStars, výrobního čísla 6 QZ1TY4G, 1 kusu technického zařízení typu iStars, výrobního čísla C160932370 a 1 kusu technického zařízení typu iStars, výrobního čísla C33750004 (dále také jako „technická zařízení“), bez vydaného povolení nebo řádného ohlášení. Za tento přestupek byla žalobci podle § 123 odst. 7 písm. a) zákona o hazardních hrách uložena pokuta ve výši 150 000 Kč a povinnost nahradit náklady řízení ve výši 1 000 Kč (výrok I.); podle § 53 odst. 1 písm. d) zákona č. 250/2016 Sb., o odpovědnosti za přestupky a řízení o nich, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „přestupkový zákon“), bylo vysloveno ochranné opatření zabránění věci – skříní výše označených technických zařízení (bez softwaru), zadržených Záznamem o zadržení věci ze dne 28. 3. 2018, č.j. 35410-3/2018-600000-61, jejichž vlastníkem je neznámá osoba v řízení zastoupená ustanoveným opatrovníkem – městem Nýřany. Vlastníkem zabraných věcí se podle § 53 odst. 3 přestupkového zákona stal stát (výrok II.). Žalobce v žalobě též navrhl, aby soud případně snížil žalobci uloženou pokutu dle uvážení soudu.

2. Hazardní hry, jejich druhy, podmínky jejich provozování, opatření pro zodpovědné hraní a působnost správních orgánů v oblasti provozování hazardních her upravuje zákon o hazardních hrách. Správní řízení je upraveno správním řádem.

[III] Žaloba

3. Žalobce v žalobě nejprve shrnul, že dle jeho názoru se v případě soutěží i-Stars a Diamond level nejedná o hazardní hru, a jejich provoz tedy nevyžaduje povolení dle ZoHH. V tomto směru je napadené rozhodnutí nezákonné.
4. Zjištění skutkového stavu věci správními orgány v řízení o uložení pokuty sice bylo provedeno dle všeho v dostatečném rozsahu, nicméně právní závěry ze skutkových zjištění vyplývající nejsou v souladu se ZoHH. Rovněž nebyla správně posouzena otázka liberace z odpovědnosti za přestupek.
5. Žalobce měl za to, že z důkazů nevyplývá, že by dne 27. 3. 2018 provozoval 4 technická zařízení (i-Stars a Diamond level), neboť v okamžiku kontroly byla zařízení odpojena a nefunkční, jak uvedl i sám celní úřad. Z ničeho tedy nevyplývá, že by tohoto dne byla zařízení jakkoliv vůbec provozována.
6. Žalobce dále rozdělil žalobu do několika podkapitol. Vzhledem k rozsáhlosti žaloby, jejíž obsah byl znám oběma účastníkům, soud učinil toliko výběr podstatných tvrzení.

Hodnocení soutěží i-Stars a Diamond level jako hazardních her (část II.)

7. Celní úřad vyšel při posouzení technických zařízení i-Stars a Diamond level jako nepovolené hazardní hry ze závěrů, že soutěžící nemá náhled na průběh hry a náhodu v soutěži představuje tzv. bonusová otázka (jak ji nazývají celní úřady), která je soutěžícímu jednou za čas nabídnuta a jejíž hodnota výrazně převyšuje sázku. Otázku lze ignorovat, odložit do Banku otázek a následně směnit odložené otázky za jednu otázku nebo vyměnit za rozložený obrázek, který má soutěžící složit za časový limit atd. Toto je zřejmé

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

nejdůležitější skutkový závěr, o který správní orgán I. stupně opírá své rozhodnutí. Je možno uvést, že tento závěr správních orgánů je zcela nesprávný. Správní orgán I. stupně i žalovaný v rozhodnutí správně uvádí, že uznávají, že grafické pozadí symbolů na hru nemá žádný vliv.

8. Odvolací orgán uvedl, že dle jeho názoru lze obě hry hrát způsobem tradičního roztáčení válců s ignorováním otázek a dovednostních úkolů a ani skutečnost, že lze válce vypnout na to nemá žádný vliv. Podle žalovaného lze hrát hru z pohledu hráče jako zcela typickou válcovou hru.
9. Rozhodnutí žalovaného je v tomto směru nepřezkoumatelné, neboť je zde zřejmý rozpor se závěry celního úřadu, že grafické pozadí nemá na nic vliv, je možné jej i vypnout a hrát hru bez grafického pozadí a že grafické pozadí nic negeneruje, ani výši výhry. Žalovaný však zakládá náhodu v soutěži na možnosti hrát soutěže jako klasické válcové hry s ignorováním vědomostních soutěží a dovednostních úkolů.
10. Je evidentní, že závěry žalovaného nemohou obstát, jsou nepřezkoumatelné a nemají oporu v provedeném dokazování.
11. O tom, že grafické pozadí nic negeneruje, je soutěžící informován od počátku hry a předem v Pravidlech soutěže.
12. Soutěžící může soutěž ukončit kdykoliv po náhledu na další kolo, aniž by v náhledu ztratil jakékoliv finanční prostředky. Tuto podstatnou skutečnost - náhled na další kolo pod tlačítkem Info hodnotil celní úřad pouze jako prvek dobrovolnosti s odkazem na rozhodnutí Krajského soudu v Ostravě a Nejvyššího správního soudu sp. zn. 1 As 136/2018. Celní úřad přehlédl, že soudy v tomto případě řešily Vědomostní kvíz, kde náhoda byla v podobě tzv. dílčí prohry, a proto náhled na jedno kolo předem považovaly pouze za prvek dobrovolnosti nedostačující pro vyloučení náhody ve hře. Každé kolo je v podstatě samostatnou sázkou.
13. Správní orgán I. stupně pak za náhodu považoval i náhodné pokládání otázek a úkolů - viz bod. 14. prvoinstančního rozhodnutí.
14. Z hlediska toho, zda soutěžící bude vědět správnou odpověď na soutěžní otázku nebo splní dovednostní úkol, nelze v žádném případě hovořit o náhodě ve smyslu zákona o hazardních hrách, neboť správné zodpovězení otázky je vždy zcela v dispozici soutěžícího. Nemůže se tedy jednat o náhodu či neznámou okolnost ve smyslu ustanovení § 3 zákona o hazardních hrách. V tomto směru zde prvek náhody nebo neznámá okolnost zcela chybí a vše je závislé na znalostech soutěžícího. K tomu lze odkázat např. na rozsudek Krajského soudu v Plzni ze dne 30. 11. 2017, sp. zn. 57 Af 23/2016.
15. Žalobce v této části žaloby dále podrobně popsal fungování hry na technických zařízeních i-Stars a Diamond level, přičemž byl toho názoru, že ve hrách není žádný prvek náhody, který by soutěžící nemohl ovlivnit, a proto se dle jeho názoru nejedná o hazardní hry, jak je nesprávně právně posoudily správní orgány. Žalobce měl tedy za to, že právní posouzení soutěží i-Stars a Diamond level jako hazardní hry není správné a v tomto směru celní úřad, i žalovaný pochybili.

Další skutková tvrzení žalobce k soutěžím Diamond Level a iStars (část III. žaloby).

16. Žalobce tvrdí, že u zařízení iStars a Diamond Level se jedná pouze a jen o vědomostní a vědomostně dovednostní soutěže. Zde žalobce uvedl, jak doopravdy zařízení fungují a proč je u těchto soutěží vyloučena náhoda.

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

17. Je možno namítnout, že celní správa v prvé řadě zcela ignorovala pravidla hry u soutěží, která musela odsouhlasit před zahájením soutěže. V rámci pravidel je všem soutěžícím sděleno, že se jedná o vědomostní a dovednostně-vědomostní soutěže. Grafické pozadí nemá na nic vliv a nelze na jeho základě (např. postavení symbolů na válcích) nic získat. Obsah pravidel soutěží nebyl celní správou vůbec zjišťován a v protokolu o kontrole o nich není ani zmínka.
18. Posouzení soutěží iStars a Diamond Level ve smyslu ustanovení § 3 odst. 1, 2 písm. e) zákona o hazardních hrách neodpovídá zákonu o hazardních hrách, když soutěž jednak postrádá náhodu nebo neznámou okolnost rozhodující o výhře či prohře a na první pohled zcela evidentně chybí náhodný proces výsledku hry dle ustanovení § 50 ZoHH, neboť získání výhry ve znalostních otázkách či dovednostních úkolech zcela evidentně závisí pouze a jen na znalostech a dovednostech soutěžících.
19. Předmětná zařízení (a jejich fungování těchto zařízení) byla ze strany tvůrce těchto soutěží společnosti Verdex podrobena analýze ve zkušebním znaleckém ústavu Ústavu súdneho inžinierstva Žilinskej univerzity v Žiline, který je znaleckým ústavem i pro Českou republiku. Dle závěrů znalců je u soutěže náhoda nebo neznámá okolnost vyloučena.
20. Dle žalobce se v žádném případě nejedná o technické hry ve smyslu ustanovení § 3 odst. 1, 2 písm. e) zákona o hazardních hrách, jak je v některých případech celní správou tvrzeno.
21. Současně u těchto soutěží zcela evidentně chybí další vlastnost technické hry, a to přednastavený výherní limit 75 - 100 % vkladu, jako je tomu u klasických výherních automatů. Klasické výherní automaty jsou navíc založeny na principu generátoru náhody rozhodující o výhře či prohře a získání výhry je závislé výlučně na náhodném procesu generovaném výherním automatem. U technické hry je právě náhoda tím, co rozhoduje po uzavření sázky o výhře či prohře. Typicky u herních zařízení typu VLT nebo VHP je to sázka v podobě odečtení kreditu a roztočení válců v jednom kole, kdy následně generátor náhody rozhoduje o tom, jaké symboly se zastaví na válcích a zda hráč něco vyhraje či nikoliv. U elektronické rulety si soutěžící vsadí a následně generátor náhody určí, které číslo vyhrává. Soutěžící tedy po uzavření sázky u technické hry nemá žádný vliv na to, zda po uzavření sázky vyhraje či prohraje.
22. Na zařízení se nehraje ani žádná válcová hra jako u technické hry (§ 42 odst. 1 ZoHH), grafické pozadí u soutěže s vizualizací válců slouží „válce“ pouze a jen k zobrazení nabízené výše výhry v dalším kole. Výše výhry pro každé další nabízené kolo soutěže je soutěžícímu sdělena předem pod tlačítkem Info a u soutěže Diamond level pod tlačítkem Info soutěžící vidí rovněž i postavení symbolů na válcích pro další kolo, jak se mu následně zastaví po zakoupení soutěžní otázky. Rovněž má soutěžící možnost u obou soutěží zvolit např. soutěž bez vizualizace a jednoduše si „válce“ vypnout (u zařízení iStars k tomu slouží např. tlačítko Vizualizace neustále přítomné na obrazovce, soutěžící si může grafiku válců v průběhu hry vypínat a zapínat dle libosti) a soutěžit bez zobrazování výše výhry v otázce pomocí „válců“, tedy jen s uvedením číselné hodnoty výše výhry na obrazovce.
23. Žalovaný záměrně zcela účelově přehlíží podstatnou skutečnost, a to že grafické pozadí válců jako jedna z možností grafického pozadí u soutěže jde vypnout a již z toho vyplývá, že „válce“ nemají na hru naprosto žádný vliv. Z válců ani jiné grafiky v soutěžích nelze v soutěži získat žádnou výhru, ani prohru.

Ignorace pravidel soutěží celní správou

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

24. Celní správa nezaznamenala z Pravidel soutěží ani část, ani podstatné body, které se týkají grafického pozadí, náhledu na další kolo tlačítkem Info atd. Žalobce má za to, že se jedná o účelový postup. Veškeré informace, které jsou soutěžícímu totiž sděleny prostřednictvím pravidel soutěže, nelze považovat za náhodné a neznámé, které by měly následně vliv na výhru či prohru v soutěži. Pravidla soutěže musela celní správa odsouhlasit, neboť se s nimi seznámila v rámci kontrolního nákupu.
25. Soutěžící tedy ještě před zahájením soutěže dostává informaci, u níž musí odsouhlasit, že se s ní seznámil, a to, že válce v soutěži nemají na nic vliv, že se jedná jen o grafické pozadí.
26. Tataáž pravidla musela před kontrolním nákupem odsouhlasit i celní správa, nicméně obsah pravidel v tomto směru přehlíží. Žalobce se domnívá, že tak bylo ze strany celní správy, zejména odvolacího orgánu, učiněno zřejmě záměrně.
27. U soutěže bez vizualizace se jedná o totožnou otázkovou soutěž, jen není nabízená výhra zobrazována kromě číselné hodnoty na monitoru také pomocí symbolů na válcích. Celní správa se však ani nepokusila toto ověřit, tedy zda je soutěž bez vizualizace totožná, pouze s vynecháním onoho grafického pozadí válců.
28. Obdobné body je možno nalézt i v pravidlech soutěže iStars, kde je rovněž odkaz na tlačítko Info a náhled na další kolo nebo např. bod týkající se vizualizace.
29. Nic z toho však není a nebylo celní správou zdokumentováno, ačkoliv se na první pohled jedná o velmi podstatné skutečnosti pro posouzení celé věci.

Nenávratnost vložené sázky - vkladu

30. Žalobce dále namítal, že v případě soutěží iStars a Diamond Level nelze rovněž hovořit jednoznačně o absolutní nenávratnosti zaplaceného vkladu. Soutěžící má totiž možnost znalostní nebo dovednostní soutěž v kterékoliv fázi před uzavřením sázky do kterékoliv nabízené otázky nebo dovednostního úkolu, tedy do dalšího kola soutěže, ukončit a nechat si vyplatit zbývající kredit, a to klidně již před první otázkou či úkolem, než je přijme, zakoupí si nabízenou otázku či úkol a začne soutěžit. Soutěžící má pak v průběhu celého svého snažení možnost hru ukončit před přijetím sázky do kterékoliv dalšího nabízeného kola - otázky či úkolu, a to i po náhledu na nabídku sázky pro další kolo pod tlačítkem Info, aniž by se soutěžícímu použitím tlačítka Info odebral kredit za otázku pro další kolo. U soutěže iStars má soutěžící pod tlačítkem Info kromě informace o nabídce sázky do dalšího a výši výhry v dalším kole rovněž informaci i o formě kola - zda bude následovat v dalším kole otázka nebo úkol.
31. Nadto, dojde-li např. u hry Diamond Level k situaci, kdy neúspěšný soutěžící přijde ve hře o celý svůj kredit, dostane nabídku tzv. otázky poslední záchrany, jíž lze takovou situaci zcela zvrátit. Pokud účastník soutěže na otázku poslední záchrany odpoví správně, získá odměnu odpovídající hodnotě celého vkladu v průběhu hry a k tomu 5 % navíc. Od počátku hry Diamond Level tedy soutěžící hraje vždy minimálně o 105 % svého vkladu do hry a získání této výhry je závislé ryze na jeho znalostech.
32. U soutěže Diamond Level tedy zcela evidentně není splněna ani podmínka uvedená pro technickou hru v ustanovení § 51 zákona o hazardních hrách, když zařízení se soutěží Diamond Level umožňuje výhru minimálně 105 % vkladu. Chybí zde tedy přednastavený výherní podíl v rozmezí 75 - 100 % vkladu jako u technické hry.
33. U soutěže iStars a Diamond Level je rovněž v každém nabízeném kole nabízená výhra vždy vyšší než cena, za kterou si soutěžící otázku může zakoupit. To rovněž samo o sobě

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

zcela evidentně vylučuje přednastavený výherní podíl v rozmezí 75 - 100 % vkladu jako podmínku pro technickou hru dle ustanovení § 51 zákona o hazardu.

34. Jestliže je u obou soutěží pod tlačítkem Info vidět před každým kolem k dispozici informace o nabízené výši výhry v dalším kole, pak zcela logicky nemůže být výše výhry vygenerována náhodným postavením symbolů na válcích teprve po zakoupení dalšího kola a odečtení ceny kola z kreditu soutěžícího. A pokud u soutěže Diamond soutěžící vidí předem i postavení válců před každým kolem, pak pro něj není postavení symbolů na válcích v dalším nabízeném kole neznámou či náhodou ve smyslu zákona o hazardních hrách.
35. Válce nemají na hru žádný vliv, o čemž je soutěžící předem informován v Pravidlech. Válce tedy nerozhodují ani o výhře, ani o prohře, a nelze tedy z hlediska grafického pozadí válců hovořit o náhodě ve smyslu zákona o hazardních hrách. Válce negenerují výši výhry v jednotlivých kolech. Tyto závěry celní správy o přítomnosti náhody v soutěži v tomto směru jsou zcela nesprávné. O nějakém dostavení se výhry ve válcové hře, jak se domnívá celní správa, nemůže být vůbec řeč.
36. Kontrolní zjištění a závěry celní správy, že pokud hráč ignoruje odpovídání na otázky či plnění úkolů, jedná se o klasickou válcovou hru, jsou zcela nesprávné. Z grafického pozadí - válců žádnou výhru či prohru ani v soutěži Diamond ani iStars získat nelze. Válce jako pozadí navíc soutěžící nemusí použít. Už z toho je zřejmé, že nemají na nic vliv. Ostatně je to uvedeno už v Pravidlech soutěží. Nabídka výše výhry v každém kole je soutěžícímu sdělena vždy předem, logicky tedy není pro soutěžícího neznámou okolností nebo náhodou.

Prvek náhody nebo neznámé okolnosti, který rozhoduje o výhře nebo prohře

37. Současně platí, že u soutěže iStars a Diamond Level nejde o prvek náhody ani neznámou okolnost, která by ovlivňovala, zda účastník soutěže vyhraje nebo prohraje nebo kolik vyhraje nebo prohraje, což je druhý podstatný znak hazardní hry. Muselo by se jednat o takovou náhodu nebo neznámou okolnost, kterou soutěžící nemůže ovlivnit a která převážuje nad možností soutěžícího z hlediska jeho dovedností a znalostí.
38. U znalostní, vědomostní nebo vědomostně-dovednostní soutěže však v tomto směru náhoda nebo neznámá okolnost chybí.
39. Pokud je výše výhry v rámci té které nabízené sázky známa pevně předem a je soutěžícímu tato informace poskytnuta a soutěžící se rozhodne takovou sázku uzavřít, pak zde chybí náhoda co do výše výhry v okamžiku uzavření sázky. V okamžiku sázky soutěžící ví, kolik může přesně vyhrát. Aby se jednalo o okolnost ovlivňující výši výhry, ta musí logicky nastat po uzavření sázky a ovlivnit výši výhry, kdy by soutěžící v okamžiku uzavření sázky nevěděl, kolik může vyhrát, a neměl možnost to po uzavření sázky jakkoliv ovlivnit.
40. Grafické prostředí - válce atd., jež je ve znalostní soutěži přítomno, nemá naprosto žádný vliv na stanovení výše výher v otázkách - viz dále o „válcích“ pod tlačítkem Info. Navíc grafické pozadí v podobě válců si soutěžící může vypnout a hrát o soutěžní otázky bez tohoto pozadí. I z toho je evidentní, že „válce“ nemají v soutěži na nic vliv.
41. U soutěže iStars a Diamond Level vytvořené společností Verdex je výše výhry v nabízené otázce či úkolu v dalším kole soutěžícímu sdělena vždy předem v rámci NABÍDKY na uzavření sázky do dalšího kola pod tlačítkem Info. Tlačítkem Info si soutěžící zobrazí informaci o výši výhry v další následující nabízené otázce či úkolu pro další kolo a

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

rozhodne se, zda nabízenou otázku za cenu xxx,- Kč s nabízenou výhrou xxx,- Kč přijme a uzavře sázku do otázky či úkolu. U soutěže i-STARS má soutěžící v rámci nabídky navíc vždy předem informaci, zda se mu v dalším kole nabízí vědomostní otázka nebo dovednostní úkol.

42. Informaci o funkci tlačítka Info má soutěžící předem v pravidlech soutěže, která musí odsouhlasit předtím, než je mu umožněno soutěžit o jednotlivé otázky. Kupodivu však o pravidlech soutěže není v rozhodnutích ani zmínka, o obsahu pravidel hry se celní správa vůbec nezmiňuje.
43. Je-li tedy hodnota výhry v rámci nabídky na uzavření sázky do otázky v dalším kolem soutěžícímu předem sdělena pevnou částkou, tedy před uzavřením sázky do otázky a vložením kreditu do sázky, a soutěžící má v tento okamžik možnost sázku neuzavřít a ukončit soutěžení, tedy se rozhoduje, zda takovou sázku s předem stanovenou výší výhry uzavře či nikoliv, chybí zde náhoda nebo neznámá okolnost ovlivňující výši výhry v sázce.
44. Je možno uvést, že i samotné tlačítko Info s předem sdělenou informací o nabízené výši výhry v další znalostní otázce je u soutěží dlouhodobě státními orgány ignorováno, v rámci zkoušek zařízení nevyzkoušeno, nepopsáno apod., ačkoliv o něm státní orgány velmi dobře vědí a je pro posouzení věci zcela rozhodující.
45. Lze tedy jednoznačně uzavřít, že soutěžícímu je hodnota výhry v další otázce, či úkolu v dalším kole v rámci nabídky sázky sdělena tlačítkem Info pevně stanovenou částkou, v okamžiku uzavírání sázky do otázky má tedy soutěžící pevně nabídnutou výši výhry v další nabízené otázce a informaci o ní, stejně tak o formátu dalšího kola u iStars soutěže (otázka či úkol). Tedy zde chybí náhoda či neznámá okolnost, která by následně ovlivnila po uzavření sázky do otázky výši výhry v té které konkrétní otázce.
46. Rovněž je nutno uvést, že úvahy některých státních orgánů v minulosti o tom, že soutěžící nemusí tlačítko Info využít a tedy mu zůstává výše výhry neznámou, je nutno považovat za zoufalou snahu státních orgánů o vyloučení tlačítka Info jako okolnosti zcela vylučující náhodu nebo neznámou okolnost v soutěži. Náhoda nebo neznámá okolnost ve smyslu § 3 zákona o hazardních hrách totiž musí být takového charakteru, že ji soutěžící nemá možnost ovlivnit. V použití tlačítka Info však soutěžícímu nic nebrání a zda se je rozhodne použít nebo nikoliv je zcela v dispozici soutěžícího. Pokud tedy tlačítko Info nepoužije nebo jej bude záměrně z jakéhokoliv důvodu ignorovat, pak se jedná o „náhodu nebo neznámou okolnost“ co do výše výhry v sázce, ale takovou, kterou si do hry vnesl soutěžící sám svým postupem ve hře, nikoli o náhodu nebo neznámou okolnost, která je součástí hry a kterou soutěžící nemůže ovlivnit.
47. Každá soutěžní otázka či úkol, každé kolo, jsou samostatnou sázkou, samostatnou hrou. Před kteroukoliv otázkou či úkolem může soutěžící i po použití tlačítka Info soutěž ukončit, aniž by použitím tlačítka Info vložil kredit do další nabízené otázky či úkolu. Nevyhovuje-li tedy soutěžícímu pod tlačítkem Info nabízená sázka do dalšího kola a nabízená výše výhry v dalším kole, může hru ukončit a nechat si vyplatit zbývající kredit. K odečtení kreditu soutěžícímu dojde teprve zakoupením si otázky či úkolu, tedy dalšího kola.
48. Před každým kolem se tedy soutěžící rozhoduje, zda nabízenou sázku do dalšího kola přijme nebo ne a informace o nabízené sázce, které jsou mu sděleny, tedy výše sázky a výše výhry v následně uzavřené sázce pro něj logicky nejsou neznámou okolností nebo náhodou.

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

49. Jak již bylo uvedeno, před každou sázkou do vědomostní otázky tedy má soutěžící pod tlačítkem Info tyto informace:
- výši sázky do další vědomostní otázky či úkolu (tuto si nastavuje soutěžící sám, jinak je automaticky nastavena na 5 Kč)
 - výši výhry v další nabízené otázce či úkolu - v dalším kole (je-li výše výhry pro další nabízené kolo sdělena soutěžícímu předem, pak zcela logicky tedy nemůže být výše výhry vygenerována následně náhodně pomocí válců po zakoupení si otázky či úkolu pro další kolo až po jejich zakoupení)
 - u soutěže iStars pod tlačítkem Info rovněž informaci o tom, zda je mu nabízen v dalším kole dovednostní úkol nebo znalostní otázka
 - u soutěže Diamond level rovněž i o tom, jaké bude postavení „válců“ zobrazující soutěžícímu graficky výši nabízené výhry pro další kolo, pokud si otázku zakoupí a pokusí se v ní získat výhru (válců se následně po přijetí nabídky sázky a zakoupení otázky zobrazí v totožném postavení jako pod tlačítkem Info, z čehož je zcela zřejmé, že nejsou ovládány generátorem náhody, protože tím by bylo totožné zastavení válců dvakrát po sobě zcela logicky vyloučeno).
50. Výše možné výhry v každém kole je vždy vyšší než cena, za kterou si soutěžící kolo kupuje, což vyplývá z jednotlivých nákupů kol v soutěži celní správou při zkoušce zařízení, pokud jej celní správa provedla.
51. Jestliže má soutěžící před každým kolem shora uvedené informace, pak při úrovni českého školství rozhodně nelze říci, že soutěžící neví, jaký bude proběh soutěže. Před každým kolem se soutěžící rozhoduje, zda nabízenou výši výhry v dalším kole akceptuje a je ochoten si kolo zakoupit. Soutěžící si pak velmi jednoduše spočítá např. u dovednostního úkolu, že např. při počátečním stavu kreditu v částce 80,- Kč před zakoupením si dalšího dovednostního úkolu mínus 5,- Kč, za zakoupení si tohoto úkolu plus např. 15,- Kč, možné výhry v případě splnění úkolu, bude v případě úspěchu v tomto kole na stavu kreditu 90,- Kč. Jedná se o zcela základní počty, které musí zvládnout žák I. stupně základní školy. Je evidentní, že takovéto základní počty nemohou činit problém ani pracovníkům celní správy, kteří velmi často pracují se složitějšími výpočty spotřebních daní apod. Vzhledem k povinné základní školní docházce jednoduché počty před každým kolem nebudou zjevně problémem pro žádného soutěžícího.
52. V tomto směru nemohou obstát ani úvahy celních orgánů, že lze dosáhnout v kole prohry, pokud se válce nezastaví v náhodně vygenerované výherní pozici. Každá otázka či úkol mají totiž vždy vyšší hodnotu než vklad do kola. V rámci kontrolního nákupu na zařízení mohli pracovníci vždy vyhrát více, než byl počáteční vklad, a to jen na základě svých znalostí a dovedností. Pokud by průběžně pracovníci celní správy používali tlačítko Info, pak si velmi jednoduše vždy spočítali stav v případě úspěchu v dalším kole bez nutnosti použití kalkulátoru apod.

Bank otázek a Diamond bank u soutěže Diamond Level

53. V soutěži Diamond Level si soutěžící může otázku odložit do tzv. Banku, stejně tak se mu tam otázka a kredit přesune, pokud neodpoví v časovém limitu na otázku - neví odpověď, nechce odpověď atd. U soutěže Diamond level se soutěžícímu připisují body z nezodpovězených nebo odložených otázek buďto do Banku otázek nebo do tzv. Diamond bank.

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

54. Bank otázek nebo Diamond bank je až sekundární možnost pro soutěžícího získat výhru z otázek, které si v soutěži zakoupil. Primárně má soutěžící odpovídat na otázky ihned, to je základní princip hry na zařízení.
55. U soutěže Diamond level platí u Banku otázek a Diamond banku tato pravidla:
56. U Banku otázek má soutěžící možnost odpovědět postupně na jednotlivé otázky, a to s využitím dvou nápověd, které ukazují soutěžícímu, jak nejčastěji na tu kterou otázku v minulosti odpovídali jiní soutěžící (nezaručuje správnost odpovědi), anebo si směnit otázky v Banku otázek za jednu otázku a odpovědět na tuto jednu znalostní otázku, i s využitím nápovědy (opět není zaručena správnost nápovědy); pokud však soutěžící např. odpoví postupně např. na 3 otázky a spotřebuje nápovědy (2 nápovědy na celou soutěž) a pak si zbývající otázky smění za jednu otázku, pak již možnost nápovědy nemá apod.
57. Stejně tak má ale soutěžící možnost kredit v Banku otázek spotřebovat na nákup nových otázek, tedy směnit „odložené“ otázky za nové, jiné otázky.
58. Nemá-li soutěžící v Banku otázek již žádný kredit nebo otázku, přechází automaticky do Diamond banku (zde žádnou nápovědu soutěžící nemá). U Diamond banku má možnost získat kredit takto „odložený“ tím, že dostane postupně 5 otázek pěti úrovní, kdy za správnou odpověď na otázku první úrovně (dvě možnosti odpovědi na otázku) ve stanoveném čase získá 5 % celkového kreditu v Diamond banku, s čímž se buďto spokojí, anebo pokračuje na další úroveň s rizikem špatné odpovědi v další úrovni a ztráty celého kreditu v Diamond banku. Na riziko ztráty celého kreditu v další úrovni v případě špatné odpovědi je soutěžící ale vždy upozorněn. Za správnou odpověď na otázku druhé úrovně (čtyři možnosti odpovědi na otázku) ve stanoveném čase získá 10 % celkového kreditu v Diamond banku, se kterou se buďto spokojí, anebo pokračuje na další úroveň s rizikem špatné odpovědi v další úrovni a ztráty celého kreditu v Diamond banku. Za správnou odpověď na otázku třetí úrovně (šest možností odpovědi na otázku) ve stanoveném čase získá 20 % celkového kreditu v Diamond banku. S tím se opět buďto spokojí anebo pokračuje na další úroveň s rizikem špatné odpovědi v další úrovni a ztráty celého kreditu v Diamond banku. Za správnou odpověď na otázku čtvrté úrovně (osm možností odpovědi na otázku) ve stanoveném čase získá 50 % celkového kreditu v Diamond banku, s nímž se buď spokojí, anebo pokračuje na další úroveň s rizikem špatné odpovědi v další úrovni a ztráty celého kreditu v Diamond banku. Za správnou odpověď na otázku páté úrovně (čtyři možnosti odpovědi na otázku) ve stanoveném čase získá 100 % celkového kreditu v Diamond banku.
59. V případě, že tedy soutěžící na otázku některé úrovně odpoví špatně, ztrácí celý kredit v Diamond banku, ale dostane automaticky ještě otázku poslední záchrany - Soutěž poslední otázka, kde v případě správné odpovědi na poslední otázku (10 možností odpovědi na tuto otázku) získá 105% celého původního vkladu do soutěže.
60. U soutěže iStars platí u Banku otázek a Banku dovedností následující pravidla.
61. U Banku otázek má soutěžící možnost odpovědět postupně na jednotlivé otázky, a to s využitím dvou nápověd, které ukazují soutěžícímu, jak nejčastěji na tu kterou otázku v minulosti odpovídali jiní soutěžící (nezaručuje správnost odpovědi), anebo si směnit otázky v Banku otázek za jednu otázku a odpovědět na tuto jednu znalostní otázku, i s využitím nápovědy (opět není zaručena správnost nápovědy); pokud však soutěžící např. odpoví postupně na 3 otázky a spotřebuje nápovědy (2 nápovědy na celou soutěž) a pak si zbývající otázky smění za jednu otázku, pak již možnost nápovědy nemá apod.

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

62. Stejně tak má ale soutěžící možnost kredit v Banku otázek spotřebovat na nákup nových otázek nebo úkolů, ale s rizikem ztráty již získaných otázek na úkor úkolů. Do Banku dovedností (není zde žádná nápověda) může soutěžící přejít kdykoliv a může splnit odložený dovednostní úkol.
63. Nemá-li soutěžící v Banku otázek již žádný kredit nebo žádné otázky, přechází automaticky do Banku dovedností. Aby získal kredit „odložený“ do Banku dovedností, musí projít čtyřmi úrovněmi úkolů a otázek, kde není žádná nápověda.
64. V první úrovni musí soutěžící ve stanoveném čase složit obrázek rozložený na 4 části a k tomu správně odpovědět na otázku se 4 možnostmi odpovědí. Získá tak 5 % celkového kreditu v Banku dovedností. Tu má jistou a nemůže ji již ztratit ani v případě chyby v další úrovni. Ve druhé úrovni musí ve stanoveném čase složit obrázek rozložený na 6 částí a k tomu správně odpovědět na otázku se 6 možnostmi odpovědí. Získá tak 10 % celkového kreditu v Banku dovedností. Tuto má jistou a nemůže ji již ztratit ani v případě chyby v další úrovni; pokud v této úrovni 2. ale pochybí, nemůže již pokračovat do další úrovně. Ve třetí úrovni musí ve stanoveném čase složit obrázek rozložený na 8 částí a k tomu správně odpovědět na otázku s 8 možnostmi odpovědí. Získá tak 20 % celkového kreditu v Banku dovedností, který má jistý a nemůže ji již ztratit ani v případě chyby v další úrovni. Pokud ve 3. úrovni pochybí, nemůže již pokračovat do další úrovně. Ve čtvrté úrovni musí ve stanoveném čase složit obrázek rozložený na 10 částí a k tomu správně odpovědět na otázku s 10 možnostmi odpovědí. Tím získá 100 % celkového kreditu v Banku dovedností.

Otázka liberace žalobce z odpovědnosti za přestupek (část IV. žaloby)

65. Správní orgán I. stupně i žalovaný odvolací orgán hodnotil odpovědnost žalobce tak, že k liberaci nedošlo, neboť žalobce se neměl spoléhat na ujištění společnosti DP&K-CZQ s. r. o., že soutěže i-Stars a Diamond level nepodléhají zákonu o hazardních hrách.
66. I kdyby byla soutěž i-Stars a Diamond level shledána hazardní hrou bez platného povolení, pak je odpovědnost žalobce za přestupek dle jeho názoru vyloučena. Liberaci z odpovědnosti za přestupek však celní úřady neposoudily správně.
67. Žalobce při předpokladu legálnosti zařízení i-Stars a Diamond level vycházel ze sdělení společnosti DP&K-CZQ s. r. o. Společnost DP&K-CZQ s. r. o. vycházela z praxe celní správy, která v roce 2017 v rámci kontrol zařízení i-Stars a Diamond level uzavřela, že při kontrole nebylo shledáno porušení zákona o hazardních hrách.
68. Takto je tomu i v případě např. protokolů Celního úřadu pro Jihomoravský kraj č.j. 39574-7/2017-530000-61 a 73621-12/2017-530000-61.
69. V protokolech o kontrolách je zcela jasně konstatováno, že se zde zařízení i-Stars a Diamond level nachází, nicméně celní správa ve vztahu k jejich provozu nevytkla nikomu nic, a to ani v nejbližších měsících apod.
70. Až do konce března 2018, kdy z ničeho nic celní správa „obrátila“ a provedla masivní zátah na zařízení i-Stars a Diamond level, měla společnost DP&K-CZQ s. r. o. a všichni její smluvní partneři, včetně žalobce, práve s ohledem na kontroly z roku 2017 za to, že celní správa na tato zařízení nahlíží jako na zařízení neporušující zákon o hazardních hrách. Žalobce předpokládá, že Celní úřad pro Plzeňský kraj v roce 2017 také prováděl kontroly soutěží i-Stars a Diamond level a nevyvodil z nich žádné závěry o protiprávnosti těchto soutěží. Nyní se k tomu sám nehlásí a nehodlá přiznat, že v rámci některé kontroly uvedl,

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

že nezjistil ve vztahu k soutěžím i-Stars a Diamond level porušení zákona o hazardních hrách.

71. Celní správa až do konce března 2018 a nenadálého zátahu na zařízení i-Stars a Diamond level nikdy nedeklarovala opak, než byl uveden např. v předložených protokolech o kontrolách z roku 2017. Jestliže tedy některé celní orgány v roce 2017 deklarovaly v rámci kontrol a zjištění přítomnosti zařízení i-Stars a Diamond level, že nebylo shledáno porušení zákona o hazardních hrách, pak nikdo v rámci ČR nemohl v rámci provozování těchto zařízení učinit více, aby se vyhnul protiprávnímu jednání, než když se spolehl na závěry těchto kontrol samotné celní správy, na vyjádření celního orgánu jako orgánu kontrolního na úseku hazardních her. Jestli kompetentní celní orgány vydaly v rámci kontrol v roce 2017 stanovisko, že zařízení i-Stars a Diamond level zákon o hazardních hrách neporušila, pak nemohou následně za 3/4 roku přijít, zařízení posbírat a pokutovat i zpětně za rok 2017 a dříve, jak se některé celní úřady snaží. Takový postup je jednoznačně zcela v rozporu se základními principy právního státu a principy právní jistoty, na kterých je z jedné části založena i liberace z odpovědnosti za přestupek.
72. Vyvracet eventuálně nyní závěry těchto kontrol konstatováním celních úřadů, že takové závěry celního úřadu z kontroly z roku 2017 jsou nesprávné, že se na tyto soutěže celní úřady nezaměřovaly atd. a nemohou založit liberaci z přestupku, je absurdní závěr, neboť celní úřad popírá správnost postupů samotné celní správy jako kontrolního správního úřadu na úseku hazardních her. Nejprve celní správa vydá v rámci kontrol nějaké stanovisko a následně jej za 3/4 roku popře s tím, že postupovala protiprávně, věci neposuzovala, spletla se apod. a udělí jednotlivým subjektům pokuty za porušení zákona, který podle sebe sama předtím špatně vyložila. Celní úřady jsou kontrolními orgány na úseku hazardních her a odvolávat se na to, že údajně předtím neznaly principy fungování i-Stars a Diamond level apod. je zcela absurdní.
73. I kdyby byla zařízení i-Stars a Diamond level shledána nakonec hazardní hrou, pak samotný postup celní správy a kontroly z roku 2017 jednoznačně liberují žalobce a další subjekty obviněné z provozu soutěží i-Stars a Diamond level do konce března 2018 z odpovědnosti za přestupek. Eventuálně je dle žalobce důvodem pro snížení pokuty, a proto žalobce navrhl moderaci pokuty soudem.

Výše pokuty (část V. žaloby)

74. Žalobce měl za to, že výše pokuty je zcela nepřiměřená, neboť celní úřad při stanovení výše pokuty nezohlednil všechny okolnosti v dané věci.
75. Celní úřad uznal žalobce vinným provozováním 4 zařízení i-Stars a Diamond level v rámci jednoho dne a za to mu uložil pokutu 150 000 Kč. Při této denní sazbě pokuty by tedy pokuta za roční provoz činila 54 750 000 Kč, tedy více než činí maximální výše pokuty dle zákona o hazardních hrách. Už to samo o sobě ukazuje na nepřiměřenost uložené pokuty, kdy pokuty v tomto rozsahu jiné celní úřady ukládají za několik měsíců provozu apod.
76. I kdyby měla být nakonec žalobci pokuta uložena, za situace, kdy žalobce a jiné subjekty vycházely při provozování zařízení i-Stars a Diamond level z kontrol a závěrů celní správy z roku 2017, že u zařízení i-Stars a Diamond level nebylo shledáno porušení zákona o hazardních hrách, a nestačilo by to na liberaci z odpovědnosti za přestupek, pak tuto okolnost nutno zcela zásadním způsobem promítnout do výše pokuty. Za takové situace je nutno výrazně snížit samotnou pokutu. V tomto směru tedy žalobce navrhl, aby soud uloženou pokutu moderoval.

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

[III] Vyjádření žalovaného k žalobě

77. Žalovaný se k žalobě vyjádřil v podání ze dne 24. 11. 2020.
78. Žalovaný ve svém vyjádření k žalobě nejprve shrnul žalobcovy námitky, k nimž uvedl, že se shodují s námitkami vznesenými již v průběhu správního řízení, s nimiž se celní úřad i žalovaný podrobně vypořádali již ve svých rozhodnutích. Co se týká žalobních námitek, potažmo tedy i námitek dříve vznesených, ty se vzájemně prolínají, opakují, nejsou systematicky řazeny. Žalobce nejenže opakuje své dřívější námitky, ale nereaguje ani na jejich vypořádání ze strany žalovaného. Žalobce neuvedl nové skutečnosti, snaží se zkrátit posouzení skutkového stavu žalovaným.
79. Vzhledem k tomu, že žalobní námitky jsou shodné s těmi, které již byly v průběhu správního řízení vzneseny a které již byly správním orgánem vypořádány, odkázal žalovaný především na napadené rozhodnutí a rozhodnutí celního úřadu. Žalovaný nadále trval na svých právních závěrech.
80. Žalovaný má za to, že skutkový stav byl v průběhu přestupkového řízení zjištěn bez důvodných pochybností, přičemž jednotlivá skutková zjištění nebyla mezi stranami nikterak sporná. Na rozdíl od žalobce ovšem žalovaný neměl pochyb ani o správnosti právní kvalifikace, jež byla v rozhodnutích správních orgánů přesvědčivě vyložena.
81. Žalovaný nesouhlasil s tvrzením žalobce o nepřezkoumatelnosti napadeného rozhodnutí pro rozpor se závěry rozhodnutí celního úřadu, dle kterého grafické pozadí nemá na nic vliv, naopak žalovaný zakládá náhodu v soutěži na možnosti hrát soutěže jako klasické válcové hry s ignorováním vědomostních soutěží a dovednostních úkolů. Žalovaný měl za to, že uvedené závěry si nijak neodporují, naopak v napadeném rozhodnutí bylo vše řádně vysvětleno (viz zejména str. 9 a 10 napadeného rozhodnutí). Žalovaný nijak nepopíral, že vizualizace válců slouží k zatraktivnění hry pro hráče a samy válce žádnou výhru negenerují, současně však hráči umožňují hrát hru prakticky totožným způsobem, na jaký byl zvyklý u klasických výherních hracích přístrojů.
82. Žalovaný konstatoval, že technická zařízení již svou vizualizací, zvukovými efekty a umístěním v provozovně působí jako substitut klasických výherních hracích přístrojů, jenž motivuje hráče ke hře především vidinou snadné výhry generované v průběhu tzv. válcové hry. Běžný průměrný hráč, z jehož pohledu je nutno zadržena technická zařízení posuzovat a hodnotit (což potvrzuje rovněž důvodová zpráva k zákonu o hazardních hrách, Parlament České republiky, Poslanecká sněmovna 2013–2017, sněmovní tisk 578/0, dále jen „důvodová zpráva k zákonu o hazardních hrách“), tak již před samotným zahájením hry může snadno nabýt dojmu, že se jedná o výherní automat, jehož prostřednictvím je provozována hazardní hra, jelikož zadržena technická zařízení jsou jim velice podobná svojí grafikou a světelnými efekty, které vydávají i před samotným vložením finanční hotovosti a zahájením hry.
83. Žalovaný nesouhlasil s názorem žalobce, dle kterého z důkazů nevyplývá, že by dne 27. 3. 2018 provozoval zařízení iStars a Diamond level. Žalobce si sám protirečí, když v průběhu řízení dokládá pravidla předmětných soutěží, protokoly o kontrole, obsáhla vyjádření, znalecké posudky vztahující se právě k těmto soutěžím a zároveň rozporuje, že by byly provozovány zrovna tyto soutěže. Obsahem spisového materiálu jsou rovněž audiovizuální záznamy k předmětným kontrolám a monitoring provedený v předmětné provozovně.
84. Stěžejní část námitek žalobce věnoval existenci náhody či neznámé okolnosti, jejichž naplnění se snažil zpochybnit či dokonce popřít. Žalovaný zdůraznil, že žalobce pominul,

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

že prvek náhody je třeba posuzovat vždy z pohledu hráče, nikoliv z hlediska softwarového či hardwarového vybavení (viz důvodová zpráva k § 3 zákona o hazardních hrách či rozsudek Nejvyššího správního soudu č.j. 1 As 136/2018-32 ze dne 17.10.2018, který říká, že „pro posouzení přítomnosti prvku náhody je však rozhodující, jaký je průběh hry z pohledu jejího účastníka, tedy zda je při hraní přítomna nějaká jemu neznámá okolnost, kterou nemůže ovlivnit a která má vliv na výhru nebo prohru“).

85. Pro posouzení povahy provozovaných soutěží iStars a Diamond level je podstatný § 3 odst. 1 zákona o hazardních hrách obsahující definiční znaky hazardní hry, které musí konkrétní hra kumulativně splňovat. K tomu lze poukázat opět na postoj zákonodárce, dle něhož „prvek náhody nebo neznámé okolnosti musí být u hazardní hry zastoupen výlučně nebo zčásti, kdy se tak na výhře nebo prohře mohou podílet v určité míře i jiné okolnosti, jež má sázející možnost prostřednictvím své osoby ovlivnit. Náhoda nemusí být v hazardní hře zastoupena ve většinovém podílu, ale její podíl musí mít určitou váhu (není zanedbatelný) a musí ovlivňovat výsledek hry.“ (viz důvodová zpráva k zákonu o hazardních hrách).
86. Žalobce přeceňuje význam tlačítka „Info“, snaží se jím zpochybnit existenci náhody či neznámé okolnosti. Žalovaný funkcionalitu tlačítka v napadeném rozhodnutí nikterak nezpochybňuje (viz strana 11 napadeného rozhodnutí), ale zastává názor, že jeho existence nemůže zastřít skutečnost, že ve hře jako celku existuje prvek náhody či neznámé okolnosti. Tlačítko „Info“ hráči totiž poskytuje možnost zjistit výši výhry toliko v následujícím kole, není však způsobilé vyloučit existenci náhody či neznámé okolnosti ve hře jako celku. V této souvislosti žalobce rovněž přehlíží, že prvek náhody nemusí být obsažen ve všech dílčích částech hry, ale postačuje, pokud se v průběhu soutěže podílí v nezanedbatelné míře na utváření výše výhry či prohry (viz rozsudek Krajského soudu v Plzni ze dne 30. 11. 2017, č.j. 57 Af 23/2016-72, důvodová zpráva k § 3 zákona o hazardních hrách, dle které je nutné posuzovat prvek z pohledu hráče, když zákonodárce říká, že „účelem tohoto zákona je ochrana sázejícího, a proto je nutno prvek náhody (tedy jeho míru zastoupení) vnímat právě z pohledu sázejícího-hráče, anebo rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 17. 10. 2018, č.j. 1 As 136/2018-32). Rozhodující je, že hru lze hrát způsobem naplňujícím všechny zákonné znaky hazardní hry, nikoliv to, že existuje teoretická modalita zmíněná v pravidlech soutěže, při níž některý z prvků hazardu dán není. Obecně lze konstatovat, že je-li z obsahu spisu zjevné, že hru lze hrát hazardním způsobem, není v podstatě již třeba podrobně zkoumat jednotlivé modality soutěže zakrývající jeho pravou povahu. Správní orgány obou stupňů ovšem i přesto toto důkladné posouzení učinily a předmětné soutěže komplexně posoudily.
87. Žalobce sice uvádí, jaké informace je možné pod tlačítkem „Info“ získat, nicméně prostřednictvím uvedeného tlačítka se hráč nedozví, zda a případně kolik bude moci na základě svého celého vkladu do soutěže vyhrát. To znamená, že se nedozví četnost a výši „bonusových“ otázek ve všech následujících kolech. Nezná způsob přidělování hodnot jednotlivým otázkám. Uvedená okolnost tedy zůstává pro hráče neznámou, přičemž je bez významu, zda je výše a četnost „bonusových“ otázek generována prostřednictvím generátoru náhodných čísel či prostřednictvím pevně daného algoritmu. Z pohledu hráče se jedná o náhodný proces, který nemůže nijak ovlivnit. Navíc v položení „bonusové“ otázky, které bude hráči ku prospěchu, hráč doufá. V této souvislosti pak lze položení „bonusové“ otázky označit za jakousi částečnou výhru. Jak bude dále uvedeno – hráč na ni nezná odpověď, neodpoví na ni (ignoruje) ji a odloží její hodnotu do banků. Je proto zcela absurdní předpokládat, že by informace sdělené pod tlačítkem „Info“ měly ovlivnit hráče v tom smyslu, že by hru chtěl po náhledu ukončit a vybrat zbytek svého vloženého kreditu.

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

Ba naopak, taková informace pro něj bude motivací ke hře. Jak již žalovaný podotknul, otázka s nevýherním (klasickým 10 % či jednokorunovým navýšením) pro hráče není překvapivá, spíše očekává položení otázek „bonusových“, s vyšší hodnotou. Pakliže mu bude pod tlačítkem „Info“ sděleno, že jej v dalším kole čeká „bonusová“ otázka, je pro něj takové sdělení značnou motivací ke hře, neboť bude její položení očekávat i v kolech dalších. Žalovaný proto odmítá postoj žalobce, že by použití tlačítka „Info“ mohlo vést k ukončení hry. Jedinou informací, jež je způsobitelné hráče určitým způsobem ovlivnit, je položení „bonusové“ otázky. A to jej jednoznačně ke hře namotivuje.

88. K významu tlačítka „Info“ se již vyjadřovala i judikatura. Žalovaný nesouhlasil s názorem žalobce, že soudní rozhodnutí interpretuje chybně. Dle Nejvyššího správního soudu možnost náhledu nemění nic na tom, že hodnota je otázce přidělena náhodně, bez možnosti ovlivnění tohoto procesu. Dále soud uvedl, že podstatnou je ta skutečnost, že hráči je odhalena hodnota pouze následující otázky, nikoliv otázek dalších. Hráči jsou tedy motivováni k pokračování ve hře neznámou okolností, již je hodnota budoucích otázek. Pod možností vystoupit ze hry po odhalení hodnoty následující otázky soud spatřoval spíše okolnost vztahující se k posouzení prvku dobrovolnosti účasti na hře, nikoliv prvku náhody (blíže viz rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 17. 10. 2018, č.j. 1 As 136/2018-32, který navazoval na rozsudek Krajského soudu v Ostravě ze dne 8. 3. 2018, č.j. 22 Af 19/2015-150). Nelze souhlasit se žalobcem, že by se závěry odkazovaných rozsudků nedaly aplikovat na průběh nyní posuzovaných soutěží pouze z toho důvodu, že oproti předchozím generacím kvízomatů je koncept soutěží iStars a Diamond level opačný, když je základní hodnota otázky či úkolu vždy minimálně o 10 % a minimálně o 1 Kč vyšší než hodnota vkladu do soutěžního kola. Žalovaný se domnívá, že tato skutečnost povahu tlačítka „Info“ žádným způsobem nemění, neboť nemá žádný vliv na to, jaké skutečnosti se hráč prostřednictvím daného tlačítka dozví a jaké mu zůstanou neznámy.
89. Žalovaný dále považoval za zavádějící tvrzení žalobce, dle něhož i v případě nevýherního kola je při sázce 5 Kč výhra 6 Kč, neboť k sázce je připočteno 10 % navýšení (minimálně však 1 Kč) a ve hře tak (oproti starším verzím) nedochází k dílčím prohrám. Každá z posuzovaných soutěží se skládá ze dvou banků (banku a Diamond banku u soutěže Diamond Level a banku otázek a banku dovedností u soutěže iStars). Částka připsaná do prvního banku představuje pro hráče quasi výhru, zatímco částka připsaná do druhého banku je quasi prohrou (viz též bod 3.15.8 posudků ITC). Částečnou výhrou tak zůstává pouze hodnota „bonusových“ otázek, které se převádí do banků, z nichž lze peníze získat po splnění jednoduchého úkolu bez prokázání jakékoli dovednosti či znalosti. Žalobce se tedy dopouští hrubého zkreslení, pokud za výhru označuje součet obou banků. Možnost získat zpět hodnoty připsané do Diamond banku či banku dovedností je spíše teoretická, zatímco částka připsaná do banku či banku otázek může být buďto snadno připsána do kreditu za použití nápovědy, nebo opět vsazena prostým pokračováním ve hře poté, co je již výše kreditu vyčerpána (tj. hodnoty v banku či v banku otázek jsou plně zaměnitelné s výší kreditu).
90. Ve výše uvedené souvislosti žalovaný poukazuje dále na to, že i v případě správné odpovědi na nevýherní otázku v soutěži Diamond Level se při sázce 5 Kč nepřipíše do kreditu celá výše sázky spolu s navýšením 1 Kč, nýbrž do kreditu je připsána pouze částka 1 Kč, zatímco částka 5 Kč propadá do Diamond banku. Má-li tedy hráč získat svoji sázku zpět, nestačí, pokud správně zodpoví položenou otázku v rámci válcové hry, ale musí těž úspěšně projít všemi koly v Diamond banku, neboť v prvních kolech se v zásadě hraje pouze o zanedbatelné částky. Jeví se být tedy nesmyslné tvrzení žalobce, že se jedná o čistě

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

vědomostní soutěž. Vzhledem k tomu, že i v případě správné odpovědi hráč v podstatě prohrává, je zjevné, že vědomostní část hry, není to, co hráče motivuje ke hře. Tím je naopak vidina snadné výhry získané ve fázi válcové hry symbolizované připsáním bonusové hodnoty otázky.

91. Žalovaný zastává názor, že pokud jsou do první a nepominutelné části obou her vloženy otázky s vyšší hodnotou než výše dílčího vkladu do jednoho kola, jedná se o naplnění prvku náhody coby pojmového znaku hazardní hry, neboť výše a četnost těchto „bonusových“ otázek ve hře je z pohledu hráče náhodná, a o výsledku hry tak jednoznačně rozhoduje náhoda. Hráč totiž neví, kolik dostane bonusových otázek a nezná jejich výši, neví, zdali vůbec takovou otázku obdrží. Na uvedených závěrech nic nemění ani otázka poslední záchrany u soutěže Diamond Level. Lze konstatovat, že v případě, kdy hráč „hazardním způsobem“ prohraje svůj vklad, není položení otázky poslední záchrany zárukou návratnosti vkladu, a to ani tehdy, pokud by v dané fázi hry zcela absentoval prvek náhody. Otázka poslední záchrany navíc bývá složitá, možnosti odpovědí velice podobné a časový limit 10 vteřin stačí sotva k přečtení zadání a možných odpovědí. Hráč si rozhodně správnou odpověď nestihne rozmyslet, a proto buď prohraje, aniž by odpověděl, případně zkusí odpověď tipnout. Je možné, že vybere odpověď správnou, ale dojde k tomu bez ohledu na jeho znalosti. Otázka poslední záchrany navíc přichází na řadu až v okamžiku, kdy hráč o svůj vklad přijde a nemá již dostatečný kredit pro účast v úvodní části hry. Stejně závěry k tipovacímu charakteru a principům otázky poslední záchrany dovodil také Nejvyšší správní soud např. v rozsudku ze dne 27. 4. 2020, č.j. 1 As 429/2019–22, či ze dne 20. 11. 2020, sp. zn. 5 As 379/2019. Skutečnost, že by se hráči například v jednom z deseti případů podařilo získat zpět svůj vklad na základě svých znalostí, neznamená, že se předtím neúčastnil hazardní hry, ale věnoval se bohužel vědomostní soutěži. Současně je třeba zdůraznit, že otázka poslední záchrany představuje toliko určitý nadstavbový prvek, který zásadním způsobem nemění celkový charakter soutěže, jež naplňuje všechny markanty hazardní hry včetně patologických jevů, jež jsou s jejím provozem spojeny. Skutečnost, že je hráči v závěru hry dána teoretická možnost na základě znalostí či dovedností zabojovat o prohranou výplatu, nečiní z hazardní hry hru vědomostně-dovednostní, jež nepodléhá zákonné úpravě, a ani nesnižuje patologické jevy, jež jsou s takovou hrou spojeny. V opačném případě by totiž otázka poslední záchrany i u klasických výherních hracích přístrojů měla vždy za následek vyloučení zákonné úpravy hazardních her a činila by veškeré snahy zákonodárce o regulaci jejich provozování naprosto zbytečnými.
92. Tvzení žalobce, že soutěže iStars a Diamond level neodpovídají zákonu o hazardních hrách, když soutěž jednak postrádá náhodu nebo neznámou okolnost rozhodující o výhře či prohře a na první pohled zcela evidentně chybí náhodný proces výsledku hry dle ustanovení § 50 zákona o hazardních hrách, neboť získání výhry ve znalostních otázkách či dovednostních úkolech zcela evidentně závisí pouze a jen na znalostech a dovednostech hráčů, nemůže rovněž dle žalovaného obstát. Výše potencionální výhry je generována především bonusovými otázkami v první fázi hry, přičemž je bez významu, zda jsou na obrazovce technického zařízení skutečně znázorněny točící se válce (v tomto případě se hra hráči jeví jako obvyklá válcová hra), či zda je vizualizace s výherními symboly zcela vypnuta. Rozhodující je, že se jedná o fázi hry, kdy hráč není schopen ovlivnit výši a četnost bonusových otázek, a tedy ani výši možné výhry. Toliko možnost vypnout vizualizaci tedy nikterak nemění charakter provozovaných soutěží. Žalovaný k tomu podotýká, že existenci vědomostního či dovednostního prvku v jinak hazardní hře

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

předvídal rovněž zákonodárce, když v důvodové zprávě uvedl, že: „z hlediska toho, jaký podíl na naději potencionální výhry mají náhodné procesy na straně jedné a znalosti nebo dovednosti sázejícího na straně druhé, rozlišujeme: hry založené na náhodném procesu, hry založené na náhodném procesu ovlivněném znalostmi či dovednostmi a hry založené na kombinaci náhody a znalosti či dovednosti“. Předmětem úpravy jsou tak i hazardní hry, které jsou založeny na kombinaci náhodného a znalostního či dovednostního principu. Úprava obsažená v tomto zákoně tak nedopadá na čistě vědomostní a znalostní hry, u nichž se na jejich výsledku jakkoliv nepodílí prvek náhody. V daném případě se však jedná o hry založené na kombinaci náhody a znalosti či dovednosti, bezesporu se tudíž jedná o hry hazardní ve smyslu zákona o hazardních hrách.

93. Žalovaný rovněž odmítá názor žalobce, dle kterého u soutěže Diamond level zcela evidentně není splněna podmínka pro technickou hru uvedená v § 51 zákona o hazardních hrách, když zařízení se soutěží Diamond Level umožňuje výhru minimálně 105 % vkladu. Chybí zde tedy přednastavený výherní podíl v rozmezí 75 - 100 % vkladu jako u technické hry. Dle žalovaného tato zákonná podmínka žádným způsobem nemění definiční znaky hazardní hry vymezené v § 3 odst. 1 téhož zákona, ale toliko stanoví konkrétní podmínky, na základě jejichž splnění může být příslušná technická hra povolena a následně legálně provozována. Nelze však dospět k závěru, že provozováním technické hry, která již vzhledem ke svému konstrukčnímu nastavení není způsobila získat osvědčení ve smyslu § 55 zákona o hazardních hrách a nemůže být tedy ani povolena, není v rozporu s citovaným zákonem. Je tomu totiž právě naopak, neboť závažnost provozování takovýchto typů technických her je vzhledem k absenci jakékoli formy předchozí kontroly mnohem větší. Porušení dalších ustanovení zákona o hazardních hrách nemůže změnit interpretaci zákonem stanovených znaků pro hazardní hru, které jsou jednoznačně dány § 3 odst. 1 zákona o hazardních hrách.
94. Skutečnost, že se v případě soutěže Diamond level jedná o hazardní hru ve smyslu zákona o hazardních hrách, nezvrátí ani znalecký posudek č. 161/2020 znalce Václava Černého, předložený k důkazu žalobcem, z jehož závěrů vyplývá, že s pomocí mobilního telefonu s operačním systémem Android nebo iOS (Apple) je možno získat správnou odpověď na soutěžní otázku v řádu do 10 sekund. Hráč ke hře chytrý telefon neobdrží a ani není poučen, že otázka poslední záchrany se hraje s pomocí chytrého telefonu. Dle žalobcem předložených pravidel, o která se rovněž opírá ve své žalobě, by využití chytrého telefonu a vyhledání odpovědi bylo porušením pravidel u obou soutěží. Dále je nutno odmítnout jako právně nevýznamnou argumentaci žalobce k dostatečnosti desetivteřinového časového limitu ve srovnání s limitem pěti vteřin na odpověď v soutěži A-Z Kvíz. A-Z kvíz je vědomostní hra, protože absentuje vložení sázky do hry. Jakákoliv paralela s danou soutěží je zcela absurdní a odkaz na pravidla této hry s projednávanou věcí nesouvisí.
95. Pokud žalobce srovnává posuzované soutěže s hrou poker, na základě čehož činí závěr, že prostřednictvím tlačítka „Info“ hráč vždy ví, kolik může vyhrát, čímž je vyloučen prvek náhody, je mu nutno oponovat, neboť ani ve hře poker, není každá sázka samostatnou sázkou, kterou by z hlediska zákona o hazardních hrách bylo třeba hodnotit samostatně bez ohledu na celkový charakter hry a způsob jejího hraní. U hry poker hráč zná výši základní sázky, nezná však kolik dalších sázek bude muset učinit a nezná ani celkovou výši možné výhry či prohry. Stejně tak u posuzovaných soutěží hráč zná toliko „cenu“ jednoho kola hry, nezná však výši a četnost výher, které by za svůj vklad do hry mohl získat, tj. neví, zda v celkovém součtu vyhraje či prohraje. Úzký pohled žalobce posuzující toliko

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

každé kolo samostatně tedy nemůže obstát, neboť neodpovídá charakteru hry a jejímu průběhu.

96. Nepravdivé je dále tvrzení žalobce, dle něhož celní správa ignorovala pravidla předmětných soutěží a nezjišťovala jejich obsah. Nejenomže obsah pravidel je řádně zdokumentován v obsahu spisu, ale celní úřad na ně též ve svém rozhodnutí poukazuje a vyjadřuje se k jejich obsahu. Obsah pravidel přitom mezi stranami nebyl nikdy sporný. Totéž platí i o tvrzení žalobce, dle něhož správní orgány záměrně ignorují tlačítko „Info“. I to bylo totiž ze strany správních orgánů podrobně hodnoceno a řádně zdokumentováno, přičemž správní orgány přesvědčivě vysvětlily, proč tlačítko „Info“ nelze přiznat význam, který mu přisuzuje žalobce.
97. Správní orgány se rovněž již v průběhu přestupkového řízení zabývaly otázkou možné liberace, přičemž námitky žalobce podrobně vypořádaly. Žalovaný zejména podotýká, že odpovědnost právnické osoby za přestupek dle § 123 odst. 1 písm. b) zákona o hazardních hrách je objektivní povahy, tj. není vyžadována žádná z forem zavinění – ani úmysl, ani nedbalost. Pro posouzení odpovědnosti proto není podstatné, zda žalobce o protiprávnosti svého jednání věděl. Sama nevědomost žalobce ani případná dobrá víra opírající se o tvrzení smluvního partnera není dostatečným důvodem odůvodňujícím uplatnění liberace (viz např. rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 6. 4. 2017, č.j. 3 As 95/2016-64).
98. Uplatnění liberace představuje výjimku z objektivní odpovědnosti, k jejíž aplikaci lze přistoupit pouze ve výjimečných případech (viz rozsudky Krajského soudu v Brně ze dne 20. 6. 2016, č.j. 30 Af 42/2014-71, ze dne 14. 3. 2016, č.j. 30 A 8/2014-57, nebo rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 20. 4. 2017, č.j. 1 As 163/2016-76). Pro uplatnění liberace je třeba především prokázat, že daná osoba vyvinula „*veškeré úsilí, které bylo možno požadovat, aby přestupku zabránila*“. Z judikatury přitom vyplývá, že pokud zákon podmiňuje liberaci „*úsilím*“, je třeba vyjít z toho, že se jedná o aktivní činnosti směřující k zabránění porušení (srov. rozsudek Krajského soudu v Brně, ze dne 12. 3. 2013, č.j. 62 A 17/2012-101, publ. pod č. 2880/2013 Sb. NSS). V posuzované věci ovšem žalobce toliko poukazoval, že neměl důvod pochybovat o legálnosti kvízomatů, neboť vycházel ze sdělení společnosti DP&K-CZQ s. r. o., která vycházela z praxe celní správy a jejího postupu při kontrolách v roce 2017. Žalobce přitom setrval na mylném předpokladu, že posouzení, zda se jedná o hazardní hru, závisí na složitém odborném posouzení, které nemohl sám objektivně učinit.
99. Žalovaný v této souvislosti opakovaně uvádí, že jak ze znění důvodové zprávy k zákonu o hazardních hrách, tak z dosavadní judikatury vyplývá, že pro posouzení, zda předmětné soutěže naplňují znaky hazardní hry, je rozhodující posouzení hry (soutěže) z pohledu běžného hráče, a zpravidla proto stačí laické zhodnocení, jakým způsobem se předmětná hra projevuje navenek. V rozsudku ze dne 17. 10. 2018, č.j. 1 As 136/2018-32, Nejvyšší správní soud v této souvislosti uvedl: „*Se stěžovatelem nelze souhlasit v tom, že předmětem posuzování mělo být hardwarové či softwarové vybavení technických zařízení, tedy posuzování technické otázky. Úkolem správních orgánů bylo, zjednodušeně řečeno, posoudit, jak se tato technická zařízení projevují „navenek“, tedy jakým způsobem hra probíhá a zda je průběh hry takový, že je v něm přítomen prvek náhody. Z tohoto pohledu je proto podružné, jakým softwarem jsou technická zařízení vybavena a jak tento software funguje. [...] Pro posouzení přítomnosti prvku náhody je však rozhodující, jaký je průběh hry z pohledu jejího účastníka, tedy zda je při hraní přítomna nějaká jemu neznámá okolnost, kterou nemůže ovlivnit a která má vliv na výhru nebo prohru*“.

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

100. K otázce liberace žalovaný poukazuje na to, že po osobě provozovatele je potřeba vyžadovat určitou míru právní opatrnosti tak, aby si před zahájením své činnosti ověřil, zda je daná činnost v souladu se zákonem (srov. např. rozsudek Krajského soudu v Plzni ze dne 30. 11. 2017, č. j. 57 Af 23/2016-72). V opačném případě by v podstatě každá osoba, která by se dopouštěla nelegálního provozování hazardních her, mohla velice snadno zprostit své odpovědnosti z přestupku toliko na základě prokázání, že vzhledem k odbornosti svých zaměstnanců nevěděla, že daná zařízení podléhají zákonu o hazardních hrách. Takovýto přístup by jednak popíral zásadu ignorantia juris non excusat a dále by byl v rozporu s principem objektivní odpovědnosti, jehož uplatnění ve vztahu k tomuto přestupku zákonodárce předpokládá. Za situace, kdy samo technické zařízení již svou vizualizací, zvukovými efekty a umístěním v provozovnách působí jako substitut klasických výherních hracích přístrojů, jenž motivuje hráče ke hře především vidinou snadné výhry generované v průběhu tzv. válcové hry, a právě při prováděných kontrolách celní správy, působí přinejmenším nevěrohodně argumentace žalobce, že nevěděl, že se jedná o hazardní hru. Pokud žalobce ve své provozovně umožnil provozování technických zařízení, která se navenek projevovala jako klasické válcové hazardní hry, a žalobce se jen spolehl na to, co mu řekl a dodal obchodní partner, nelze takový postup žalobce zhodnotit jako vynaložení veškerého úsilí, které bylo možné požadovat, aby k porušení povinnosti nedošlo.
101. Pokud jde o žalobcem předkládané protokoly o kontrole Celního úřadu pro Jihomoravský kraj č.j. 39574-7/2017-530000-61 ze dne 13. 3. 2017 a č.j. 73621-12/2017-530000-61 ze dne 29. 5. 2017, ze zmíněných protokolů nevyplývá, že by na daných zařízeních byl proveden kontrolní nákup a že by v průběhu kontroly byla daná zařízení hodnocena z hlediska naplnění znaků hazardní hry dle § 3 odst. 1 zákona o hazardních hrách. Skutečnost, že na základě pouhého ověření názvu provozovaného zařízení pracovníci kontrolní skupiny ihned nepojali důvodné podezření, že se jedná o hazardní hru, nemůže vyvolat legitimní očekávání, že ani v budoucnu po provedení kontrolního nákupu či jiného vhodného způsobu ověření povahy provozovaných soutěží příslušné dozorové orgány nedospějí k závěru, že předmětná zařízení znaky hazardní hry naplňují. Je naopak zcela pochopitelné, že pokud s ohledem na zaměření konkrétní kontroly nebyla některá zařízení kontrolována, nemohla být vůči těmto zařízením činěna ani konkrétní kontrolní zjištění. Z protokolů o kontrole Celního úřadu pro Jihomoravský kraj předkládaných žalobcem tedy nelze vyvozovat závěry ohledně legality provozování nyní posuzovaných soutěží.
102. Jako nadbytečný žalovaný dále hodnotí návrh žalobce na doplnění dokazování protokoly ze všech kontrol z roku 2017, při nichž byla zjištěna zařízení iSTARS a Diamond Level. Tento důkazní návrh vychází z předpokladu žalobce, že při některé z kontrol mohl být vysloven závěr, že zařízení iSTARS a Diamond Level neporušují zákon o hazardních hrách. K uvedenému žalovaný podotýká, že mu není existence takového protokolu známa a vzhledem k tomu, že ve vytýkaném období nebyla známa ani žalobci, nemohla by ani případná existence takového protokolu založit jeho legitimní očekávání, natožpak prokázat naplnění znaků liberace. Žalovaný je tedy přesvědčen, že správní orgány prokázaly, že v dané věci došlo ze strany žalobce k naplnění všech znaků skutkové podstaty vytýkaného přestupku, a též řádně zdůvodnily, proč neshledaly existenci podmínek, jež by žalobce zprošťovaly odpovědnosti za daný přestupek. Vyjádření žalobce ani jím navrhané důkazy přitom nejsou způsobilé uvedené závěry jakkoli změnit.
103. Pokud se jedná o výši uložené sankce, je třeba podotknout, že správní orgány obou stupňů se otázkou přiměřenosti uložené sankce zabývaly. Sankce byla uložena na samé spodní

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

hranici zákonného rozpětí (0,3% z maximální možné sankce stanovené zákonem). Vzhledem k přísné regulaci hazardních her musí být již z povahy věci též přísně sankcionováno jejich nelegální provozování. V opačném případě by se totiž snaha státu o regulaci hazardních her stala zcela kontraproduktivní, neboť by vedla k rozvoji černé ekonomiky, v níž nejsou dodržována žádná ze zákonem stanovených pravidel. Provinění vytýkané žalobci je tedy třeba považovat za jedno z nejzávažnějších, které zákon o hazardních hrách vymezuje, a má-li ukládaná sankce současně plnit funkci jak individuální, tak generální prevence, nelze ji vzhledem k závažnosti vytýkaného jednání a k rozsahu porušení zákonem chráněných zájmů hodnotit jako nepřiměřenou.

104. Závěrem žalovaný poukázal na rozsudek Krajského soudu v Brně ze dne 28. 3. 2017, č.j. 29 Af 96/2013-234, ve kterém tento soud konstatoval, že *„Povinnost dostatečného odůvodnění rozhodnutí nemůže být chápána zcela dogmaticky. Rozsah této povinnosti se totiž může měnit podle povahy rozhodnutí a musí být posuzován ve světle okolností každého jednotlivého případu. Zároveň tento závazek nemůže být chápán tak, že vyžaduje za všech okolností podrobnou odpověď na každý jednotlivý argument účastníka řízení“*. Nevyjádřil-li se žalovaný ke všem jednotlivým námitkám výslovně, učinil tak v rámci odůvodnění svého rozhodnutí prezentováním svého názoru odlišného od názoru odvolatele. Má tak za to, že všechny žalobcovy námitky vypořádal.
105. Žalovaný uzavřel, že přestupkové řízení proběhlo dle jeho přesvědčení v souladu s právními předpisy a žalobce nebyl nikterak zkrácen na svých právech. Žalovaný i správní orgán I. stupně dostatečně objasnili skutkový stav a na věc též správně aplikovali příslušné právní normy. Žalovaný shrnuje, že žádnou ze vznesených námitek nepovažuje za oprávněnou, proto považuje žalobní návrh za nedůvodný a navrhl žalobu zamítnout.

[IV] Posouzení věci soudem

106. Řízení ve správním soudnictví je upraveno zákonem č. 150/2002 Sb., soudní řád správní, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „soudní řád správní“ nebo „s. ř. s.“).
107. Podle § 75 odst. 1 soudního řádu správního, *soud při přezkoumání rozhodnutí vychází ze skutkového a právního stavu, který tu byl v době rozhodování správního orgánu*.
108. Podle § 75 odst. 2 věty první soudního řádu správního, *soud přezkoumá napadené výroky rozhodnutí v mezích žalobních bodů*.
109. Soud rozhodl o věci bez jednání, když účastníci jednání vyjádřili s takovým postupem souhlas.
110. Žalobce byl prvoinstančním rozhodnutím uznán vinným ze spáchání přestupku podle § 123 odst. 1 písm. b) zákona o hazardních hrách, kterého se dopustil tím, že po blíže nezjištěnou dobu, minimálně však dne 27. 3. 2018 v provozovně s názvem „Sportbar Na Růžku“ na adrese Třída 1. máje 132, Horní Bříza, provozoval hazardní hru v rozporu s § 7 odst. 2 písm. b) ZoHH prostřednictvím v rozhodnutí specifikovaných technických zařízení bez vydaného povolení nebo řádného ohlášení. Za tento přestupek byla žalobci podle § 123 odst. 7 písm. a) zákona o hazardních hrách uložena pokuta ve výši 150 000 Kč a povinnost nahradit náklady řízení ve výši 1 000 Kč.
111. Žaloba není důvodná.
112. Soud předně nepřisvědčil namítané nepřezkoumatelnosti rozhodnutí v obecné rovině, ke které by musel přihlídnout i nad rámec žalobních námitek, neboť se jedná o nutný předpoklad věcného přezkumu. Rozhodnutí může být nepřezkoumatelné buď pro

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

nesrozumitelnost (nelze seznat určitý a jednoznačný výrok, jde o výrok s obsahem rozporuplným, nevykonatelným apod.), nebo pro nedostatek důvodů (odůvodnění je v rozporu s výrokem nebo uvádí jiné důvody než ty, v nichž má mít dle zákona oporu, odůvodnění postrádá rozhodný důvod pro výrok, bez něhož nelze dospět k učiněnému závěru, nebo neobsahuje žádné hodnocení provedených důkazů a závěr z nich učiněný, popřípadě učiněný závěr z něj neplyne).

113. Soud žádné z těchto pochybení neshledal, neboť z napadeného i prvoinstančního rozhodnutí je zřejmé, jak správní orgány rozhodly i proč (na základě jakých důvodů) tak učinily. Správní orgány zdůvodnily své úvahy a předložily ucelenou argumentaci oponující žalobcovým tvrzením, když přitom vycházely z řádně zjištěného skutkového stavu. Přisvědčit nebylo možné ani názoru o nepřezkoumatelnosti napadeného rozhodnutí, která měla spočívat v rozporu závěru žalovaného o tom, že grafické prostředí her nemá na nic vliv, se závěrem, že hry lze hrát jako klasickou válcovou hru s ignorováním otázek a dovednostních úkolů. Žalovaný na str. 9 napadeného rozhodnutí vysvětlil: *„Ze spisového materiálu tedy dále vyplývá, že v průběhu pokládání otázek soutěžícímu jsou nabízeny převážně otázky (dovednosti) se základní hodnotou, jednou za čas je nabídnuta bonusová otázka, jejíž hodnota násobně převyšuje danou sázku a již lze ignorováním převést do banků a následně v závěru hry v bance otázek směnit všechny nakumulované otázky na jednu otázku a nechat si zobrazit nápovědu, která je vždy správná a po jejímž využití dochází k převedení celého banku do Kreditu, který je možné si nechat vyplátit. Hru lze hrát jednak jako vědomostní soutěž s náhodnou hodnotou bonusových otázek (a základní hodnotou otázek) anebo čistě náhodným způsobem, a to ignorováním otázek a jejich automatickým převedením do banků a banku dovedností a Diamond banku, přičemž k závěrečnému vyplacení banku otázek není třeba žádných znalostí. Hru lze tedy hrát náhodným způsobem založeným na tradičním roztáčení válců s výherními symboly. Je přitom nerozhodné, že samy válce žádnou výhru negenerují, ale slouží pouze ke zatraktivnění hry pro hráče. Tak tomu totiž bylo i u klasických výherních hracích přístrojů, u kterých byly válce pouze zobrazeny na monitoru terminálu a fakticky se žádné mechanické válce neroztáčely ani nezastavovaly. Proto ani skutečnost, že je možné vypnout vizualizaci válců, kterou odvolací orgán nerozporuje, nemá na posouzení povahy soutěže žádný vliv.“* Žalovaný tedy ani nepominul, ani nerozporoval, že grafické prostředí hry nemá na samotné varianty průběhu hry vliv, což ostatně tvrdí i sám žalobce. Uvedená skutečnost však zároveň rozhodně není v rozporu s jeho odůvodněním možnosti hrát hru jako „klasickou válcovou hru“ s ignorováním otázek a dovednostních úkolů.
114. Soud dále obrátil pozornost na podstatu žaloby, tedy zodpovězení otázky, zda jsou posuzované hry hazardní hrou ve smyslu § 3 zákona o hazardních hrách, a pokud ano, zda se jedná o tzv. technickou hru dle § 42 zákona o hazardních hrách.
115. Podle § 3 odst. 1 zákona o hazardních hrách se hazardní hrou rozumí *„rozumí hra, sázka 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“*.
116. Podle § 7 odst. 2 písm. b) zákona o hazardních hrách se *„zakazuje provozovat hazardní hru, ke které nebylo uděleno povolení, nebo která nebyla řádně ohlášena podle tohoto zákona.“*
117. Dle § 42 odst. 1 zákona o hazardních hrách se technickou hrou rozumí *„hazardní hra provozovaná prostřednictvím technického zařízení přímo obsluhovaného sázejícím“*, zejména pak válcová hra, elektromechanická ruleta a elektromechanické kostky. Přičemž technickým zařízením se dle § 42 odst. 3 téhož zákona chápe *„funkčně nedělitelné a*

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

programově řízené mechanické, elektromechanické, elektronické nebo jiné podobné technické zařízení přímo obsluhované sázejícím“.

118. Soud v té souvislosti považuje za významnou vyčerpávající analýzu vyjevenou v rozsudku Nejvyššího správního soudu ze dne 1. 4. 2022, č.j. 1 As 335/2021-67, kde kasační soud konstatoval mj. toto: „[35] Z citovaného ustanovení § 3 odst. 1 zákona o hazardních hrách vyplývá, že mezi definiční znaky hazardní hry patří: a) prvek sázky vložené sázejícím, b) prvek nezaručené návratnosti vložené sázky, a c) prvek náhody nebo neznámé okolnosti, který rozhoduje o výhře nebo prohře.

[36] Stran splnění první podmínky, tj. sázky vložené sázejícím, není o tomto ze strany žalobce a žalovaného sporu. Spornými však dle stěžovatele jsou následující dvě podmínky, tedy prvek nezaručené návratnosti (pouze u hry Diamond Level) a prvek náhody.

[37] Nejvyšší správní soud se k posuzování prvku náhody u hazardních her vyjádřil například v rozsudku ze dne 17. 10. 2018, č. j. 1 As 136/2018 - 32, ve kterém vyslovil, že „[ú]kolem správních orgánů bylo, zjednodušeně řečeno, posoudit, jak se tato technická zařízení projevují „navenek“, tedy jakým způsobem hra probíhá a zda je průběh hry takový, že je v něm přítomen prvek náhody. Z tohoto pohledu je proto podružné, jakým softwarem jsou technická zařízení vybavena a jak tento software funguje. (...) Pro posouzení přítomnosti prvku náhody je však rozhodující, jaký je průběh hry z pohledu jejího účastníka, tedy zda je při hraní přítomna nějaká jemu neznámá okolnost, kterou nemůže ovlivnit a která má vliv na výhru nebo prohru“ (podtržení doplněno; právě citovaný judikát se sice vztahuje k předešlé právní úpravě, tj. zákonu č. 202/1990 Sb., o loteriích a jiných podobných hrách, je však aplikovatelný též na posuzovaný případ, na který dopadá zákon o hazardních hrách, jelikož požadavek existence procesu nahodilosti zůstal zachován i ve stávající právní úpravě). Důvodová zpráva k zákonu o hazardních hrách pak k prvku náhody nebo neznámé okolnosti blíže uvádí: „Prvek náhody nebo neznámé okolnosti musí být u hazardní hry zastoupen výlučně nebo zčásti, kdy se tak na výhře nebo prohře mohou podílet v určité míře i jiné okolnosti, jež má sázející možnost prostřednictvím své osoby ovlivnit. Náhoda nemusí být v hazardní hře zastoupena ve většinovém podílu, ale její podíl musí mít určitou váhu (není zanedbatelný) a musí ovlivňovat výsledek hry. Účelem tohoto zákona je ochrana sázejícího, a proto je nutno prvek náhody (tedy jeho míru zastoupení) vnímat právě z pohledu sázejícího (hráče). Z hlediska toho, jaký podíl na naději potencionální výhry mají náhodné procesy na straně jedné a znalosti nebo dovednosti sázejícího na straně druhé, rozlišujeme: hry založené na náhodném procesu, hry založené na náhodném procesu ovlivněném znalostmi či dovednostmi a hry založené na kombinaci náhody a znalosti či dovednosti. Předmětem úpravy jsou tak i hazardní hry, které jsou založeny na kombinaci náhodného a znalostního či dovednostního principu. Úprava obsažená v tomto zákoně tak nedopadá na čistě vědomostní a znalostní hry, u nichž se na jejich výsledku jakkoliv nepodílí prvek náhody“ (podtržení doplněno).

[38] Vzhledem k tomu, že pravidla hry nebyla mezi účastníky řízení sporná, Nejvyšší správní soud na tomto místě nebude zevrubně rozebírat principiální fungování obou soutěží a jednotlivých banků, jejichž rozbor byl již správně a dopodrobna učiněn správními orgány a aprobován krajským soudem (...).

[39] Pro zodpovězení nyní posuzované otázky existence prvku náhody nebo neznámé skutečnosti jsou podstatné následující skutečnosti.

[40] Pro hru Diamond Level platí, že po zakoupení otázky za sázku ve výši 5 Kč se tato částka strhne z vloženého kreditu a na displeji se hráči zobrazí otázka s formátem odpovědi ANO-NE.

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

Na otázku se hráč může pokusit odpovědět ve stanoveném časovém limitu, nebo na ni nemusí nijak reagovat (marné uplynutí časového limitu), popř. ji může ignorovat stisknutím tlačítka Otázka, aniž by čekal na vypršení časového limitu. V případě, že se hráč rozhodne na otázky odpovídat a odpoví na ně správně, částka se mu připíše zpět do kreditu (shodně znalecké posudky ITC Zlín i ŽU). Pokud hráč odpoví na otázku špatně, částku ztrácí. Pokud na otázku v časovém limitu nijak neodpoví nebo ji ignoruje stisknutím tlačítka Otázka, hodnota otázky se rozdělí a připíše do ‚Banku‘ a ‚Diamond banku‘. Bodová hodnota ‚základní‘ otázky je o 10 % vyšší než hodnota vkladu (resp. o 20 % vyšší v případě vkladu 5 Kč). Vedle ‚základních‘ otázek hra Diamond Level náhodně (z pohledu hráče) generuje rovněž „bonusové“ otázky, které mají podstatně větší hodnotu než otázky základní. Tato bonusová hodnota se v případě nezodpovězení otázky hráči připíše v celé výši do Banku, v případě správné odpovědi se mu připíše zpět do kreditu. Po vyčerpání kreditu může hráč soutěžit jak o ‚Bank‘, tak o ‚Diamond bank‘. Pokud hráč neuspěje ani v jedné této soutěži, pak je mu nabídnuta ještě „otázka poslední záchrany“ v hodnotě 105 % původně vložené částky.

[41] Hra iStars funguje na podobném principu (viz výše odkazovaný popis pravidel). Po stisku tlačítka START je vygenerována buď dovednostní soutěž, která má vždy hodnotu sázky zvýšené o 10 % (resp. o 20 % vyšší v případě vkladu 5 Kč), nebo bonusová otázka (s vyšší hodnotou výhry). Existuje zde tedy ‚Banka dovedností‘ a ‚Banka otázek‘. Lapidárně řečeno zde opět platí, že v případě neaktivity se hodnota dovednosti/otázky přesune do příslušného banku, do kterého lze posléze přistoupit a hrát o jeho hodnotu.

[42] Nejvyšší správní soud přitom shodně se správními orgány i krajským soudem považuje za náhodu, tedy předem neznámou okolnost ovlivňující výhru či prohru, právě proces generování výše uvedených bonusových otázek. Četnost a hodnota těchto otázek u obou soutěží totiž představuje z pohledu soutěžícího náhodnou, předem neznámou okolnost, která ve výsledku rozhoduje o výhře nebo prohře celé soutěže. Bonusová hodnota těchto otázek může mnohonásobně přesáhnout výši vkladu na jednotlivou hru a z pohledu hráče tedy působí jejich pouhé získávání (bez rozdílu, zda je následně zodpovězena nebo nezodpovězena) jako jeden z hlavních motivů pro zakoupení dalšího kola (...). Ostatně sám stěžovatel uvádí, že důvodem pro zařazení těchto bonusových otázek je zatraktivnění hry pro hráče.

[43] Shodně s krajským soudem pak Nejvyšší správní soud k námitkám stěžovatele ohledně vědomostního charakteru her připouští, že obě soutěže umožňují i aktivní způsob hry spočívající v zodpovídání jednotlivých otázek a plnění dovednostních úkolů, přičemž takovým způsobem lze teoreticky výhry dosáhnout. Prakticky však takové případy nebudou příliš časté a to zejména s ohledem na tipovací charakter podstatné části otázek v kombinaci s velmi omezeným časovým limitem pro jejich zodpovězení. Bude tak spíše otázkou ‚šťěstí‘ než ‚znalostí‘ soutěžícího, pokud se mu nastíněným aktivním způsobem hry podaří v soutěžích iStars a Diamond Level uspět a vyhrát. Vzhledem k právě uvedenému lze tedy důvodně předpokládat, že běžný hráč bude veškeré otázky a úkoly ignorovat očekávaje příchod bonusové otázky. Na právě uvedených závěrech přitom nemůže ničeho změnit ani odkaz stěžovatele na rozsudek Krajského soudu v Plzni ze dne 30. 11. 2017, č. j. 57 Af 23/2016-72. Závěry tohoto rozsudku se totiž týkaly odlišného typu soutěží fungujících na jiném principu než výše popsané hry; nedopadají tedy na nyní posuzovaný případ. Nad rámec výše uvedeného kasační soud poznamenává, že v odkazovaném rozsudku krajský soud sice dospěl k závěru, že dílčí část soutěže sestávající z procesu pokládání otázek a vyhodnocení odpovědi nenaplňuje definici náhody, avšak jiné části soutěže definici náhody naplňovaly. Z toho důvodu byla v tomto rozsudku posuzovaná soutěž posouzena jako loterie a jiná podobná hra ve smyslu dříve platné právní úpravy (viz výše).

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

[44] V této souvislosti považuje Nejvyšší správní soud za vhodné odkázat i na nálezn Ústavního soudu ze dne 5. 11. 2018, sp. zn. III. ÚS 4072/17, v němž se zmiňuje, že „lze uvést příklad abdukce podle známého anglického rčení o něčem, co se projevuje jako kachna, tak jí také zpravidla bude (If it looks like a duck, swims like a duck, and quacks like a duck, then it probably is a duck).“ Tuto triviálně znějící poučku přitom lze beze zbytku aplikovat i na nyní posuzovaný případ. Zařízení Diamond Level a iStars totiž vypadají jako výherní automaty, chovají se jako výherní automaty a intuitivním způsobem umožňují hazardní hru jako výherní automaty (k tomu viz videozáznamy a fotodokumentace založená ve správním spise). Skutečnost, že jejich výrobce je v účelové snaze vyhnout se regulaci hazardních her doplnil o některé nehazardní prvky, přitom na tomto závěru nemůže nic změnit, neboť jejich primární využití je nadále veskrze totožné jako u výherních automatů, a to z hlediska jejich zákazníků i provozovatelů. Hazardní způsob hry přitom není jen možný, nýbrž s ohledem na výše uvedené je nutné mít za to, že jde o způsob nejprůprirozenější, a tedy velmi pravděpodobně volený naprostou většinou hráčů. Výše uvedené platí i přesto, že grafické pozadí her ve skutečnosti nemá vliv na průběh hry (shodně viz rozsudek NSS ze dne 25. 1. 2022, č. j. 4 As 288/2021-111).

[45] Nutno zdůraznit, že správní orgány ani krajský soud při posuzování předmětných soutěží nikterak nezpochybňovaly, že před vsazením na další otázku lze pod tlačítkem Info nahlédnout na její hodnotu a v tomto okamžiku ze hry případně vystoupit (srov. zejm. bod 52 a následující napadeného rozsudku). Tato skutečnost však nemá na závěr ohledně existence prvku náhody v herním procesu, tak jak byl nastíněn výše, žádný vliv. Náhodný proces generování bonusových otázek, tak jak byl demonstrován výše, je totiž v případě obou soutěží přítomen bez ohledu na informace poskytnuté pod tlačítkem Info, které sdělují hráči pouze hodnotu následující otázky, a nezabývají tak hráče „naděje“, že v některém z dalších kol „nepřijde“ bonusová otázka. Ze stejných důvodů je nutno shledat nepřipadnou polemiku stěžovatele, že u soutěže Diamond Level je navíc soutěžícímu známo postavení symbolů na válkách v dalším kole, jelikož ani tato skutečnost není způsobila zvrátit existenci nahodilosti při generování bonusových otázek v rámci celého průběhu soutěže. Na výše uvedených závěrech nemůžou ničeho změnit ani námitky stran chybné interpretace závěrů správních soudů týkající se staršího typu soutěží – vědomostního kvízu (viz rozsudek NSS č. j. 1 As 136/2018-32, jakož i rozsudek Krajského soudu v Ostravě ze dne 8. 3. 2018, č. j. 22 Af 19/2015-150). Jak již konstatoval soud v napadeném rozsudku (bod 46) tyto nejsou na posuzovaný případ zcela přílehlavé. V posuzované věci ovšem orgány celní správy identifikovaly prvek náhody v poněkud odlišném principu hry a tyto úvahy obstojí i bez odkazované judikatury.

[46] Nejvyšší správní soud neshledal důvodnou námitku, že u soutěže Diamond Level není splněn prvek nezaručené návratnosti vložené sázky ani náhody, jelikož soutěžící má v případě úplné prohry k dispozici navíc tzv. otázku poslední záchrany, jejímž zodpovězením lze získat zpět 105 % původního vkladu. Lze se totiž ztotožnit se závěry správních orgánů, jakož i krajského soudu, že otázka poslední záchrany není pro posouzení povahy hry Diamond Level podstatná, jelikož hazardní prvek spočívá již v předchozí nepominutelné fázi hry, která předchází fázi vyzývající k zodpovězení jedné otázky, při níž hráč volí v časovém limitu 10 vteřin mezi 10 odpověďmi. K jejímu zodpovězení se totiž hráč dostane až v případě, kdy nemá dostatečný kredit pro další hraní hry a neuspěje ani v soutěžích Diamond Bank a Bance otázek (viz shodně strana 29 posudku ITC ke hře Diamond Level). V zásadě se tak jedná pouze o způsob, jak hráče navrátit zpět do první fáze hry, jejíž výsledek závisí na náhodě, resp. neznámé okolnosti. V tomto ohledu lze rovněž odkázat na rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 27. 4. 2020, č. j. 1 As 429/2019-22, dle kterého „nastavení herního mechanismu „otázky poslední záchrany“ láká hráče k utracení všech vložených prostředků, neboť pouze za této situace se jim s

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

jistotou otevírá šance na jejich vrácení v plné míře, navíc navýšené o 5 %. Zjistí-li hráč, že v první (základní) hře valnou část vložených prostředků již prohrál (z 500 Kč mu zbývá např. 300 Kč), bude pro něj zjevně lákavější prohrát vše a pokusit se o získání všech prostředků navýšených o 5 % zpět (tedy 525 Kč), než si nechat vyplatit zbývající část vložených prostředků (300 Kč). Tím jsou hráči podněcováni ke ztrátě většího množství finančních prostředků, neboť namísto původní nižší ztráty (v uváděném příkladu ve výši 200 Kč), může hráč, vedený vidinou „otázky poslední záchrany“, přijít o veškeré vložené prostředky. Tyto závěry nemůže zvrátit stěžovatelem poukazovaný posudek znalce týkající se otázky potřebného času k nalezení odpovědi na otázku poslední záchrany pomocí mobilního telefonu, neboť se nijak nedotýká pro tuto věc rozhodné otázky, tj. naplnění obligatorních proků hazardní hry ve smyslu § 3 odst. 1 zákona o hazardních hrách. Nelze pak akceptovat ani příměr otázky poslední záchrany k vědomostní televizní soutěži AZ KVÍZ, která není hazardní hrou ve smyslu § 3 zákona o hazardních hrách, neboť postrádá prvek vložení sázky.

[47] Nejvyšší správní soud se plně ztotožňuje se závěrem krajského soudu, že i přes existenci tzv. otázky poslední záchrany platí, že návratnost sázek u posuzovaných soutěží není zaručena. Pokud hráč špatně odpoví na otázku nebo nesplní úkol, sázku prohraje (a jeho počáteční vklad se sníží). Hráč o svůj vklad přijde i v případě, že neodpoví správně na tzv. otázku poslední záchrany. Stejně tak ukončí-li hru v jejím průběhu, bude mu vyplacena toliko zbývající část vkladu. U posuzovaných soutěží je tak bezesporu splněn i další definiční znak hazardní hry, a to prvek nezaručené návratnosti vložené sázky. Aby se totiž dalo hovořit o „návratnosti sázky“, musela by být 100% návratnost sázky zaručena u každé varianty hry, která může nastat. Tak tomu však u posuzovaných soutěží není.

[48] S ohledem na výše uvedené proto Nejvyšší správní soud uzavírá (ve shodě se závěry napadených rozhodnutí správních orgánů i napadeným rozsudkem), že posuzované hry Diamond Level a iStars naplňují definiční znaky hazardní hry ve smyslu § 3 odst. 1 zákona o hazardních hrách.

119. Stran naplnění podmínek § 42 zákona o hazardních hrách soud konstatuje následující, vycházejí ze závěrů vyjelených v rozsudku Krajského soudu v Brně ze dne 19. 10. 2021, č.j. 31 Af 32/2020-140, který se rovněž (ve skutkově obdobné věci) zabíral povahou her Diamond Level a iStars.
120. To, že obě soutěže umožňují i aktivní způsob hry spočívající v zodpovídání jednotlivých otázek a plnění dovednostních úkolů, nijak nezpochybnuje skutečnost, že hrací zařízení zároveň umožňuje užívání v režimu takřka standardní hazardní hry. Umožňuje-li technické zařízení v nezanedbatelné míře účast na hazardní hře, je nutno jeho provozování považovat za provozování hazardní hry. Takové technické zařízení má totiž významný potenciál upoutat běžné hráče hazardních her a využít jejich možné závislosti na hracích automatech (v nejširším slova smyslu) či dokonce takovou závislost u nich vyvolat. Mezi stranami není sporné, že soutěž bez vizualizace je totožná, pouze s vynecháním grafického pozadí válců. Označení „válcová hra“ nevychází jen z její grafické podoby na displeji technického zařízení, nýbrž právě z charakteru a vnitřního mechanismu hry, který se navenek projevuje náhodným výskytem bonusových hodnot otázek. V každém případě však platí, že grafické pozadí hry (točící se válce) doprovázené příslušnými zvukovými efekty navozuje v hráči dojem účasti na klasické válcové hře, což nijak nevylučuje možnost hrát předmětné soutěže i bez „válcové“ vizualizace. Podstatná je v posuzované věci skutečnost, že předmětné soutěže byly provozovány prostřednictvím funkčně nedělitelných a programově řízených technických zařízení přímo obsluhovaných sázejícím

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

(srov. § 42 odst. 1 a 3 ZoHH). Je navíc zcela bezvýznamné, zda je hra označena jako „válcová“, jelikož výčet technických her v § 42 odst. 1 větě druhé ZoHH je pouze demonstrativní.

121. Krajský soud v Plzni nevidí důvod odchýlit se od závěrů vyjelených Nejvyšším správním soudem i Krajským soudem v Brně co do povahy her Diamond Level a iStars, přičemž argumentace správních orgánů obsažená v prvoinstančním i napadeném rozhodnutí v jejich světle obstála. Bylo tedy možné uzavřít, že hry Diamond Level a iStars naplňují definiční znaky hazardní hry ve smyslu § 3 odst. 1 zákona o hazardních hrách, resp. hazardní hry provozované prostřednictvím technického zařízení přímo obsluhovaného sázejícím ve smyslu § 42 odst. 1 zákona o hazardních hrách. Správní orgány své závěry ohledně povahy žalobcem provozovaných her a existence náhodného procesu u těchto her ve smyslu § 3 odst. 1 zákona o hazardních hrách řádně zdůvodnily, přičemž vzaly v potaz též argumentaci žalobce týkající se absence náhody v rámci provozovaných her a tuto otázku logicky a srozumitelně vypořádaly.
122. Žalobce dále namítal, že *„z důkazů nevyplývá, že by dne 27. 3. 2018 provozoval 4 zařízení i-Stars a Diamond level, neboť v okamžiku kontroly byla zařízení odpojena a nefunkční, jak sám celní úřad I. stupně uvádí, z ničeho tedy nevyplývá, že by tohoto dne byla jakkoliv vůbec provozována.“*
123. Ani této námitce soud nepřisvědčil.
124. Podle § 5 zákona o hazardních her se provozováním hazardní hry rozumí *„vykonávání činností spočívajících v uskutečňování hazardní hry se záměrem dosažení zisku, zejména příjem sázek a vkladů do hazardní hry, výplata výhry, další činnosti organizačního, finančního a technického charakteru související s uvedením hazardní hry do provozu a se zajištěním vlastního provozu, jakož i činnosti potřebné pro ukončení a vypořádání hazardní hry.“*
125. Podle § 7 odst. 2 písm. b) zákona o hazardních hrách se zakazuje provozovat *„hazardní hru, ke které nebylo uděleno povolení, nebo která nebyla řádně ohlášena podle tohoto zákona.“*
126. Žalobce učinil leitmotivem žaloby polemiku se závěry správních orgánů o tom, že hry Diamond Level a iStars jsou hrami hazardními. Otázka jejich provozování byla až sekundární a zmíněna byla v podstatě jen v souvislosti s liberačními důvody a tvrzením, že předmětná zařízení byla dne 27. 3. 2018 odpojena a nefunkční.
127. Žalovaný na str. 7 napadeného rozhodnutí přiléhavě odkázal na důvodovou zprávu k § 5 zákona o hazardních hrách, ze které citoval následující: *„Provozování hazardních her je definováno jako činnost se záměrem dosažení zisku, což vychází z běžné definice podnikání obsažené v zákoně č. 89/2012 Sb., občanský zákoník, v platném znění. Tento prvek provozování je tak důležitým korektivem pro aplikaci veřejnoprávní úpravy, neboť způsobuje, že se zákon nebude vztahovat na drobné hraní hazardních her mezi přáteli či v rodině, které jsou vyjádřením základních společenských vztahů v soukromé sféře jednotlivců. Je však nutno mít na paměti, že se při provozování hazardní hry ve smyslu tohoto zákona nemusí jednat o činnost soustavnou, jak je tomu u obecné definice podnikání, ale i o činnost jednorázovou či nahodilou. Stejně tak je za provozování hazardní hry označováno a považováno i provozování v rozporu s tímto zákonem či jinou právní úpravou (např. bez povolení). Pojem ‚provozování hazardní hry‘ zahrnuje nejen vlastní přímou realizaci hazardní hry, ale i další činnosti, které jsou spojeny s tím, aby k přímé realizaci hazardní hry došlo, resp. neodmyslitelně s realizací souvisí. Tyto další činnosti však nemusí být realizovány přímo samotným provozovatelem, nýbrž mohou být pro provozovatele zajištěny i třetí osobou na základě smluvního vztahu.“*

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

128. Lze přisvědčit žalovanému, že pojem „provozování hazardní hry“ je pojmem širokým, přičemž jeho primárním účelem je možnost podřídit zákonné úpravě i osoby, jež se fakticky podílejí na provozu hazardních her. Podstatné ovšem je, že to byl žalobce, kdo zajistil umístění zařízení do jím provozovaného a užívaného objektu, když bez jeho svolení by takové umístění nebylo možné. Je nesporné, že žalobce na provozu technického zařízení participoval, když za jeho umístění pobíral nájem. Stejně tak zajistil napojení přístroje na zdroj elektrické energie. A byl to rovněž žalobce, kdo se podílel na provozu technického zařízení tím, že zajistil vyplácení výhry hráčům (vyplácel je buď sám, nebo skrze obsluhu). Ergo, žalobce byl tím, kdo vykonával činnosti, bez nichž by provoz hazardní hry prostřednictvím daných TZ nebyl vůbec možný.
129. Žalobce tak hned v několika směrech naplňoval znaky § 5 zákona o hazardních hrách, avšak k datu 27. 3. 2018 zpochybnil jen jediné, totiž že přístroje nebyly zapnuty. To ovšem nepostačuje k revizi závěru správních orgánů o tom, že žalobce byl provozovatelem hazardní hry ve smyslu § 5 zákona o hazardních hrách.
130. V dalším okruhu žalobních námitek žalobce uvedl, že správní orgány nesprávně vyhodnotily uplatnění institutu liberace. Podmínky pro její aplikaci na nyní posuzovaný případ mají být splněny s ohledem na praxi správních orgánů, která až do března 2018 nepovažovala hry Diamond Level a iStars za problémové z pohledu platné právní úpravy. Za rozhodné dále označil vyjádření společnosti DP&K-CZQ s. r. o., že posuzované hry nejsou hazardní hrou ve smyslu zákona o hazardních hrách.
131. I tu lze odkázat na rozsudek Nejvyššího správního soudu ze dne 1. 4. 2022, č.j. 1 As 335/2021-67. Kasační soud zde, s odkazem na závěry rozsudku Krajského soudu v Brně ze dne 19. 10. 2021, č.j. 31 Af 32/2020-140, konstatoval, že „spolehnutí se na vyjádření společnosti DP&K-CZQ s.r.o., že předmětné soutěže nepodléhají regulaci zákona o hazardních hrách, nemůže být ani potencionálně okolností vylučující odpovědnost žalobce (stěžovatele) za přestupkové jednání. Uvedená společnost nejenže ani není žádnou nezávislou autoritou v oblasti hazardních her, ale její vyjádření navíc mohou být účelově zkreslená, neboť na umístění daných zařízení v provozovně stěžovatele má ekonomický zájem.“ Kasační soud stran této námitky rovněž uvedl: „[55] Dále je nutno odmítnout tvrzení stěžovatele, že „celní orgány vydaly v rámci kontrol v roce 2017 stanovisko, že zařízení iStars a Diamond Level zákon o hazardních hrách neporušují“. Ve shodě s krajským soudem kasační soud uvádí, že v rámci provedených kontrol sice celní orgány ve vztahu k zařízením iStars a Diamond Level neshledaly pochybení, z vyhotovených protokolů o kontrole však nikterak neplyne, že by kontrolní orgán prováděl cílenou kontrolu zařízení Diamond Level a iStars. Z protokolu o kontrole provedené v únoru 2017 naopak vyplývá, že celní orgán se zaměřil na herní zařízení SUPER GAME (QUIZ GAME), na němž provedl kontrolní hru a následně pojal možné podezření na porušení § 7 odst. 2 zákona o hazardních hrách. Argumentace stěžovatele je nadto zjevně neudržitelná, neboť analogicky by se mohl například domnívat, že pokud policejní orgán při namátkové dechové kontrole nezjistí „chybějící lékárničku“, není její absence ve vozidle v rozporu s právními předpisy. Těžko navíc stěžovatel mohl od protokolů o provedení kontroly vyhotovených v březnu a květnu 2017 odvíjet svou dobrou víru při umísťování herních zařízení Diamond Level a iStars do svých provozoven již v únoru 2017 (obdobně pak výsledky kontrol celních orgánů, kterými stěžovatel ani nedisponuje a které navrhuje vyžádat a provést jako důkaz). Nemohlo mu tedy na základě výsledků těchto kontrol vzniknout jakékoli legitimní očekávání, že provozování posuzovaných technických zařízení je v souladu se zákonem.“

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

[56] Nejvyšší správní soud proto ve shodě s krajským soudem uzavírá, že stěžovatelem uvedené skutečnosti (například stran vyjádření společnosti DP&K-CZQ s.r.o.) jej nemohou zbavit odpovědnosti za vytýkané porušení právních předpisů. Správní orgány jej shledaly vinným z přestupku podle § 7 odst. 2 zákona o hazardních hrách, tedy že provozoval hazardní hry bez příslušného povolení. Rozhodnou skutečnost, že stěžovatel je provozovatelem hazardních her, kasační soud považuje za prokázanou (k tomu viz rozsudek ze dne 22. 11. 2018, č. j. 1 As 207/2018; 3855/2019 Sb. NSS) a mezi stranami nadto nespornou. Stěžovatel je tedy odpovědný za uvedený přestupek, a námitku liberace je proto třeba odmítnout jako nedůvodnou.“.

132. Krajský soud v Plzni i tu sdílí názor soudu kasačního, neboť jeho závěry jsou, vzhledem k totožnosti uplatněných žalobních námitek, plně aplikovatelné na věc souzenou krajským soudem.
133. Závěrem žalobce navrhl moderaci výše uložené pokuty soudem.
134. Podle § 78 odst. 2 s. ř. s. platí: „Rozhoduje-li soud o žalobě proti rozhodnutí, jímž správní orgán uložil trest za správní delikt, může soud, nejsou-li důvody pro zrušení rozhodnutí podle odstavce 1, ale trest byl uložen ve zjevně nepřiměřené výši, upustit od něj nebo jej snížit v mezích zákonem dovolených, lze-li takové rozhodnutí učinit na základě skutkového stavu, z něhož vyšel správní orgán, a který soud případně vlastním dokazováním v nikoli zásadních směrech doplnil, a navrhl-li takový postup žalobce v žalobě.“.
135. Soud je toho názoru, že žalobce nikterak netvrdil, natož prokázal, zejména vzhledem ke svým osobním poměrům, že by sankce byla uložena ve zjevně nepřiměřené výši. Za protiprávní jednání, kterého se žalobce dopustil, lze uložit pokutu až do výše 50 000 000 Kč. Ergo, sankci uloženou mu ve výši 0,3 % z možného maxima nelze bez dalšího považovat za „trest ve zjevně nepřiměřené výši“. A tvrdit a prokazovat „ono další“ bylo na žalobci. Ten však nic takového neučinil. Vzhledem k tomu, že soud nepovažoval žalobci uloženou pokutu za nepřiměřenou, neměl důvod ani k tomu, aby ji moderoval.
136. Vzhledem k tomu, že žádná z žalobních námitek nebyla shledána důvodnou, soud žalobu podle § 78 odst. 7 s. ř. s. zamítl.
137. Soud pro úplnost konstatuje, že vzhledem k důvodům, které ho vedly k zamítnutí žaloby, neprovedl pro zjevnou nadbytečnost žalobcem navržené důkazy [znění pravidel AZ Kvízu; znalecký posudek č. 161/2020 znalce Václava Černého, znalce oboru elektronika, specializace mobilní telefony; pravidla her, znalecký posudek Ústavu soudního inženýrstva Žilinskej univerzity v Žilině; protokoly Celního úřadu pro Jihomoravský kraj č.j. 39574-7/2017-530000-61 a č.j.73621-12/2017-530000-61; protokoly Celního úřadu pro Plzeňský kraj o kontrolách ohledně dodržování zákona o hazardních hrách z roku 2017, v rámci kterých byla zjištěna i zařízení i-Stars a Diamond level; protokoly ostatních celních úřadů v České republice (mimo celní úřad Praha-Ruzyně, který kontroly hazardních her podle všeho neprovádí) o kontrolách ohledně dodržování zákona o hazardních hrách z roku 2017, v rámci kterých byla zjištěna i zařízení i-Stars a Diamond level].

[V] Náklady řízení

138. Žalovaný správní orgán, který měl ve věci plný úspěch, má podle § 60 odst. 1 věty první s. ř. s. právo na náhradu důvodně vynaložených nákladů řízení před soudem proti žalobci, který ve věci úspěch neměl. Žalovanému správnímu orgánu žádné specifické náklady soudního řízení nevznikly, a proto bylo rozhodnuto, že na náhradu nákladů řízení nemá žádný z účastníků právo.

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.

Poučení:

Proti tomuto rozsudku lze podat kasační stížnost. Kasační stížnost musí být podána do dvou týdnů po doručení rozsudku. Kasační stížnost se podává u Nejvyššího správního soudu; lhůta je zachována, byla-li kasační stížnost podána u Krajského soudu v Plzni.

Plzeň 31. 10. 2022

Mgr. Jaroslav Škopek v.r.
předseda senátu

Shodu s prvopisem potvrzuje H. K.