

Rozdział I.

Ogólna charakterystyka hazardu

§ 1. Pojęcie hazardu i jego cechy

I. Znaczenie i wydźwięk słowa „hazard”

Słowo „hazard” jest pochodzenia arabskiego (od *az-zahr* – gra w kości), przyswojonego następnie przez język hiszpański w postaci *azar* i w podobnym brzmieniu przez większość języków europejskich (franc. – *hasard*, ang. – *hazard*, wł. – *azzardo*). W staropolszczyźnie występowało jako *azard* lub *azart*, a główne znaczenia tego słowa to ślepy los, przypadek, szczęście. Stąd „hazardowanie się” to mniej więcej tyle, co poddanie się decyzjom losu, powierzenie rozstrzygnięć w grze, lub w innych sprawach przypadkowi, dopuszczenie ryzyka, rezygnacja z możliwości świadomego wpływania na bieg wydarzeń¹.

Do chwili obecnej można zauważyć dwa sposoby słownikowe, czy encyklopedycznego ujęcia słowa „hazard”. W szerszym ujęciu oznacza ono wszelkie „ryzykowne przedsięwzięcie, którego wynik zależy wyłącznie od przypadku”². Ujęcie węższe ogranicza to pojęcie do „ryzyka w grze”³. Takie też znaczenie interesuje nas w tym opracowaniu. Obejmuje ono wielką różnorodność gier i zakładów mających bardzo długą historię, sięgającą niemal początków cywilizacji. Bowiern wzmianki o hazardzie można spotkać już w najstarszych przekazach historycznych oraz w mitologii. Bogowie i bohaterowie mitologii egipskiej, greckiej czy rzymskiej niejednokrotnie oddawali się grom hazardowym, niekiedy nawet świat wyobrażany był jako gra w kości, którą uprawiają ze sobą bogowie⁴.

¹ P. Słowiński, *Sekrety szulerów*, Katowice 1999, s. 71.

² H. Auderska, Z. Lempicka, S. Skorupka, *Mały słownik języka polskiego*, Warszawa 1968, s. 221.

³ B. Suchodolski (red.), *Mała Encyklopedia Powszechna PWN*, Warszawa 1959, s. 321.

⁴ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1998, s. 104.

Badacz starożytnych kultur *Alfred Kroeber* w książce „*Anthropology: Race, Language, Culture, Psychology, Prehistory*” (*Antropologia: rasa, język, kultura, psychologia, prehistoria*) twierdzi, że hazardu nie znali jedynie rdzenni Australijczycy i mieszkańcy wysp Pacyfiku. Być może dlatego, że tamtejszym społecznościom dobra materialne były dość obojętne. Reszta ludzkości z wielką namiętnością oddawała się przeróżnym grom. Im zaś ryzyko utraty czegoś cennego okazało się większe, tym gra stawała się popularniejsza⁵.

Latem 2011 r. podczas pisania niniejszej pracy natknąłem się przypadkowo na artykuł donoszący, że szwedzka archeolog *Elke Rogersdotter* z Uniwersytetu w Göteborgu ogłosiła wyniki swoich badań prowadzonych na terenie dzisiejszego Pakistanu, gdzie 5 tys. lat temu kwitła nad rzeką Indus metropolia Mohendżo-Daro. Archeolodzy znaleźli tam szczęśliwe kości do gry oraz specjalne patyczki służące do rzucania. Odnaleziono też mnóstwo terakotowych pionków i plansze wyżłobione w kamieniu. Większość tych przedmiotów leżała w skupiskach, z czego wysnuto wniosek, że znajdowały się one w domach rozrywki⁶. Nie bardzo rozumiem, na jakiej podstawie postawiono z kolei tezę, że nie była to rozrywka tylko intelektualna, lecz także hazardowa (nie jestem historykiem i nie mam kompetencji do oceny wyników badań w tym zakresie). W każdym razie jest faktem, że starohinduskie dzieła literackie zawierają opisy gier o skarby, o terytoria (wśród panujących), a nawet o żony⁷.

W naszym kręgu cywilizacyjnym znana jest jedna ze scen Nowego Testamentu, w której żołnierze rzymscy grają w kości o szaty *Chrystusa*.

Podobnie znane jest powiedzenie przypisywane *Juliuszowi Cezarowi*, gdy w roku 49 p.n.e. nakazał swym legionom przekroczyć Rubikon: *alea iacta est!* – kości zostały rzucone.

W dzisiejszych czasach pamięć tych scen nie wiąże się na ogół z refleksją socjologiczną, ta zaś jest taka, że oba te przykłady wskazują na najpopularniejszą antyczną grę świata śródziemnomorskiego, która w tamtych czasach osiągnęła rozmiary społecznej plagi. Nie powinno zatem dziwić, że *Juliusz Cezar*, który wypowiadając te słowa rozpoczął wówczas największą rozgrywkę swojego życia o władzę, sła-

⁵ *M. Frender-Majewska, A. Krajewski*, Antyczne Las Vegas, czyli historia hazardu, <http://nauka.newsweek.pl/antyczne-las-vegas-czyli-historia-hazardu,74847,1,1.html>.

⁶ Tamże.

⁷ Tamże.

wę i własną głowę, odruchowo przyrównał ją do najpopularniejszej w tych czasach gry, także niosącej ryzyko.

Badacze tamtejszych kultur i obyczajów mówią, że gdy Grek, Rzymianin czy Germanin siadał do gry w kości wszystko inne przestawało się dlań liczyć. Według rzymskiego historyka *Tacyta* najwytrwalsi w grze okazywali się Germanie potrafiący grać o wszystko, a kiedy przegrywali cały majątek, wówczas rzucali na szalę własną wolność. W kości namiętnie grywał następca *Cezara Oktawian August*. Uczestnicy wydawanych przez niego przyjęć chcąc, nie chcąc musieli podzielać upodobania władcy. Wedle opisu *Swetoniusza* cesarz miał zwyczaj prezentować swym gościom przed ucztą sporą sumę pieniędzy z zaznaczeniem, że można je zużytkować jedynie w czasie gry. Z kolei *Neron* potrafił – jak odnotowano – za jednym posiedzeniem przegrać sumę 400 tys. sestercji (jako, że jedna sestercja zawierała ok. grama czystego srebra, to przy obecnych cenach suma ta wynosiłaby ponad pół miliona dolarów)⁸.

Zjawisko hazardowej gry w kości musiało w antyku osiągnąć rzeczywiście niebezpieczne rozmiary skoro spotykało się z zakazami m.in. ze strony senatu rzymskiego. Także niektóre poematy greckie wspominają o problemach z tym związanych. Nie powinno zatem dziwić, że – jak wspomniano na wstępie – uniwersalne dziś w Europie słowo „hazard” oznacza właśnie grę w kości. To właśnie tę grę podpatrzyli w Bizancjum, a następnie zaanektowali jako swoją, Arabowie nazywając ją *az-zahr*⁹.

Przywołana scena, w której żołnierze rzymscy grają w kości o szaty *Chrystusa* może dzisiaj szokować ze względu na to, że ta gra towarzyszyła dramatowi, jakim było wykonanie wyroku śmierci przez ukrzyżowanie. Tym niemniej badacze starożytności zauważają, że dla starożytnych każda okazja do gry była dobra – nawet pogrzeb. Zjawisko grania nad zwłokami stwierdzili np. badacze cywilizacji rdzennych mieszkańców Ameryki Południowej¹⁰.

W antyku można dostrzec też prototyp dzisiejszych zakładów wzajemnych. Od czasu, gdy po zwycięstwie nad Persami w 480 r. p.n.e. wódz ateński *Temistokles* wpadł na pomysł, aby każdego roku w rocznicę bitwy pod Salaminą organizować w Atenach walki kogutów, obstawianie zwycięzców tych walk stało się jednym z ulubio-

⁸ Tamże.

⁹ Tamże.

¹⁰ Tamże.

nych zajęć mieszkańców Aten. Z kolei w Rzymie przyjmowano dla zysku zakłady związane z walką ludzi na arenach. *Jérôme Carcopino* w książce „Życie codzienne w Rzymie w okresie rozkwitu cesarstwa” podkreślał „ażeby walka nie została sfalszowana przez sekretne układy walczących, stał obok nich instruktor, gotów w każdej chwili dać znak biczownikom (...) żeby pobudzili zawodników do morderczych zmagania”¹¹.

W świetle garści powyższych informacji sędzę, że są one już zupełnie wystarczające dla uzasadnienia tezy, że zjawisko hazardu towarzyszy ludzkości niemal od początków jej istnienia.

Do dużej popularności hazardu przyczynia się oprócz tego, że jest on rodzajem rozrywki (w której następuje wzrost napięcia, ekscytacji, radości i świadomości pewnej „odmienności od zwyczajnego życia”) przede wszystkim żądza wygranej, marzenie o wielkim i szybkim bogactwie uzyskanym bez wysiłku, a także ryzyko¹². To powoduje, że zawsze istnieją osoby przekraczające akceptowalny poziom inwestowania w hazard posiadanych zasobów, głównie pieniężnych oraz czasu. Jako rodzaj rozrywki hazard zaspokaja pewną potrzebę relaksu, zatem w tym sensie ma znaczenie pozytywne. Negatywne natomiast są skutki i zjawiska towarzyszące hazardowi. To one „zabarwiają” pejoratywnie pojęcie „hazardu”. W ich świetle zarówno duże dochody, które przynosi organizowanie hazardu z wykorzystaniem naturalnej do niego ludzkiej skłonności, jak i traktowanie dochodów z jego uprawiania jako „łatwego zarobku”, zwłaszcza zaś lekkomyślne pozbywanie się własnego majątku dla hazardu, mają swój negatywny wymiar etyczny w świetle różnych systemów moralnych. Nasze orzecznictwo, podobnie jak i orzecznictwo Europejskiego Trybunału Sprawiedliwości (obecnie TSUE) podkreśla, że wprowadzane przez poszczególne państwa ograniczenia prawne w działalności hazardowej mieszczą się m.in. w celu ochrony „moralności publicznej”¹³. Charakterystyczny pod tym względem pogląd wyraża np. Katechizm Kościoła Katolickiego, który głosi, że „gry hazardowe (karty itd.), bądź zakłady nie są same w sobie sprzeczne ze sprawiedliwością.

¹¹ Tamże.

¹² *J. Huizinga*, *Homo ludens*, s. 55–56; zob. też *I. Niewiadomska, M. Brzezińska, B. Lelonek*, *Hazard*, Lublin 2005, s. 9–10.

¹³ Wyrok WSA w Kielcach z 9.11.2010 r., II SA/Ke 556/10, niepubl.; zob. także *M. Krawczak*, *Hazard w orzecznictwie sądów europejskich*, PAK 2006, Nr 3, s. 27; *M. Ożóg*, *W oczekiwaniu na Placanicę. Usługi hazardowe w prawie wspólnotowym*, PUG 2006, Nr 1, s. 22.

Stają się moralnie nie do przyjęcia, gdy pozbawiają osobę tego, czego jej koniecznie trzeba dla zaspokojenia swoich potrzeb i potrzeb innych osób. Namiętność do gry może stać się groźnym zniewoleniem. Nieuczciwe zakłady bądź oszukiwanie w grach stanowi materię poważną, chyba że wyrządzona szkoda jest tak mała, że ten kto ją ponosi nie mógłby w sposób uzasadniony uznać jej za znaczącą¹⁴. Przytoczony fragment Katechizmu Kościoła Katolickiego wskazuje w istocie na obszary negatywnego oddziaływania patologicznego hazardu (zdrowotny, rodzinny, kulturowy, ekonomiczny), a także na jego kryminogenność i wiktymogenność. Te kwestie zostaną przybliżone w dalszych partiach tej pracy.

W tym miejscu natomiast warto zauważyć, że np. w języku angielskim słowo *hazard* pierwotnie odnosiło się do nieuczciwej gry lub oszukiwania w grze, a hazardzista był definiowany jako oszust. Obecnie dopiero hazard zaczął oznaczać uzyskiwanie pieniędzy, czy innych nagród w grach z niepewnym wynikiem, opartym na przypadku losowym¹⁵.

II. Rola czynnika losowego

Ta przypadkowość, zwana też losowością, stanowi podstawową cechę charakteryzującą hazard. Tej cesze przeciwstawiana jest umiejętność grających. Proporcje pomiędzy przypadkowością a umiejętnościami grających ujmowane są różnie. Zależy to w znacznym stopniu od rodzaju gry hazardowej. Są zatem takie ujęcia, według których wygrana lub przegrana zależy „wyłącznie” od wypadku losowego, takie zaś, czy inne zachowanie uczestnika gry nie ma żadnego wpływu na jej rezultat¹⁶. Według innych ujęć w hazardzie rezultat uzależniony jest „przeważnie”, czy „zasadniczo” od wypadku losowego, pewien zaś niewielki margines „kombinacji” nie pozbawia gry charakteru hazardowego¹⁷. Są wreszcie i takie poglądy, według których przypadkowość będącą istotą hazardu należy rozumieć tak, że dla uznania

¹⁴ Katechizm Kościoła Katolickiego, Pallotinum 1994, s. 543.

¹⁵ I. Niewiadomska, M. Brzezińska, B. Lelonek, Hazard, s. 11; zob. też E. Traple (red.), Prawo reklamy i promocji, Warszawa 2007, s. 181–182.

¹⁶ Zob. M. Bojarski, W. Radecki, Kodeks wykroczeń. Komentarz, Warszawa 2005, s. 633; M. Bojarski, Glosa do uchwały SN z 16.2.1994 r., I KZP 39/94, WPP 1994, Nr 3–4, s. 119.

¹⁷ J. Bafia, D. Egierska, I. Śmietanka, Kodeks wykroczeń. Komentarz, Warszawa 1980, s. 377; M. Siewierski, Kodeks karny. Komentarz, Warszawa 1965, s. 454–455.

danego przedsięwzięcia za hazard niezbędny jest pewien „choćby najmniejszy” margines niepewności co do rezultatu¹⁸.

W legalnych definicjach poszczególnych gier hazardowych zawartych w ustawach reglamentujących działalność hazardową wspomniany czynnik przypadkowości również się przewija w różnych ujęciach w zależności od rodzaju gry. Tak więc w jednych definicjach mówi się o uzależnieniu wyniku „w szczególności” od przypadku¹⁹, w innych zaś – o grach z „elementem losowości”²⁰.

Warto też zauważyć, że obecną ustawę „hazardową” z 19.11.2009 r. noszącą tytuł „ustawa o grach hazardowych”²¹ poprzedzała ustawa z 29.7.1992 r., która w wersji pierwotnej nosiła tytuł „ustawa o grach losowych i zakładach wzajemnych”²². Tą ostatnią z kolei poprzedzała ustawa z 20.5.1976 r. o grach losowych i totalizatorach²³. Następnie jednak doszło do usunięcia przymiotnika „losowy” z tytułu ustawy z 1992 r., która do chwili zastąpienia jej przez ustawę obecną funkcjonowała jako „ustawa o grach i zakładach wzajemnych”²⁴. Obecna ustawa – jak widać – nie przydaje grom żadnej cechy, przestając na nazwie „hazardowe”.

Ta ewolucja nazewnictwa może rodzić pytanie – czy mogą istnieć gry „hazardowe” bez cechy „losowości”. Do tej kwestii dojdziemy w dalszych rozważaniach, należy je jednak zacząć od pewnych uwag ogólnych.

O przypadkowości mówi się w kontekście zasady równych szans grających. Według niektórych autorów przypadkowość należy rozumieć w ten sposób, że „nadzieje matematyczne graczy na wygraną są wzajemnie sobie równe”²⁵. Podkreśla się, że zasadniczo istotą przypadkowości jest brak realnych możliwości wpływania przez graczy na wynik gry i związana z tym niemożność jego przewidzenia, przez co szanse graczy się zrównują. Chodzi przy tym o graczy dysponujących przeciętnymi kompetencjami do kształtowania przyszłych zdarzeń w oparciu np. o umiejętność kojarzenia faktów, pamięć, zręczność,

¹⁸ E. Traple (red.), Prawo reklamy, s. 185. Ten pogląd dotyczył jednak nie „gry” lecz zakładu wzajemnego.

¹⁹ Zob. art. 2 ust. 1 GryHazU z 19.11.2009 r. (Dz.U. Nr 201, poz. 1540 ze zm.).

²⁰ Zob. art. 2 ust. 3 GryHazU.

²¹ Dz.U. Nr 201, poz. 1540 ze zm.

²² Dz.U. Nr 68, poz. 341 ze zm.

²³ Dz.U. Nr 19, poz. 122 ze zm.

²⁴ Zob. tekst jedn. Dz.U. z 2004 r. Nr 4, poz. 27 ze zm.

²⁵ S. Waschka, B. Olszewicz, Podręczna encyklopedia handlowa, Poznań 1931, s. 621–622.

zwinność, spostrzegawczość itp., a także o sytuację, w których trudno racjonalnie oczekiwać, że przeciętny gracz mógłby wpłynąć na przebieg zdarzeń, albo też powodzenie takich działań wymagałoby nakładu sił, środków lub czasu niewspółmiernych do wartości, jaką przedstawia dla gracza wygrana oraz sam fakt grania²⁶. Weźmy klasyczny przykład rzutu kostką do gry. Wynik rzutu może być rozpatrywany jako determinowany licznymi czynnikami, takimi jak: trajektoria ruchu dłoni i jej ustawienie w chwili wyrzutu, faktura stołu, właściwości sprężynujące materiału, z którego została wykonana kostka, ruch powietrza w pomieszczeniu powodowany działaniem wentylacji, itp. Twierdzenie o przypadkowości wyniku rzutu jest konsekwencją naszej niewiedzy jako obserwatorów całego zdarzenia o tych okolicznościach, które w rzeczywistości miały wpływ na uzyskany wynik. Teoretycznie nie jest wykluczone, że można poznać całokształt takich okoliczności i odtworzyć rzut w najdrobniejszych szczegółach. Prowadziłoby to do zaprzeczenia przypadkowego charakteru wyników rzucania kostką. W praktyce jest to niemożliwe, a w każdym razie wymagałoby niezwykle żmudnych studiów. Poza trudnościami praktycznymi wskazuje się na niemożność ustalenia z całą pewnością stanu, w jakim znajdują się cząstki elementarne budujące rękę, kostkę, stół, itp. To ostatnie zagadnienie jest przedmiotem zasadniczego sporu toczącego się od kilkudziesięciu lat na gruncie nauki fizyki kwantowej pomiędzy deterministami, którzy uważają, że przypadkowość zdarzeń w przebiegu zjawisk kwantowych ma charakter pozorny i wynika z niedostatku możliwości poznawczych, jakimi dysponują badacze (słynne zdanie *Einsteina* „Pan Bóg nie gra w kości”), a relatywistami uznającymi, że przebieg zjawisk kwantowych ma jednak charakter przypadkowy²⁷.

Jak wspomniano, wiele zależy od tego, z jaką grą mamy w danym przypadku do czynienia. Gry w kości, o której była poprzednio mowa nie można pod tym względem porównywać np. z grą w pokera. Literatura zauważa, że „prawdziwi pokerzyści obraziliby się za nazywanie ich gry hazardową”. Ich zdaniem bowiem poker ma niewiele wspólnego z przypadkowością i ostatecznie nie zawsze zwycięża ten, który otrzymał najlepsze karty, ale ten, który posiada najwyższe

²⁶ E. Traple (red.), Prawo reklamy, s. 181. Orzecznictwo NSA podkreśla, że w ustawie „hazardowej” chodzi o „losowość (niemożliwość przewidzenia rezultatu) w normalnych, a nie ekstremalnych warunkach” – zob. wyrok NSA z 18.5.1999 r., II SA 453/99, niepubl.

²⁷ E. Traple, Prawo reklamy, s. 181–182.

umiejętności, który jest najlepszym „psychologiem, matematykiem i strategiem”²⁸.

Jest znamienne, że aktualne doniesienia ze stolicy światowego hazardu – Las Vegas, gdzie poker jest flagową rozrywką, mówią, że zaczyna tam dominować zupełnie inny niż dawniej typ graczy. Miasto przeżywa najazd studentów i absolwentów matematyki i informatyki. Ci skromni „mózgowcy” zwani „barbarzyńcami pokera” zajmują miejsca wytwornych graczy odchodzących „wraz z dymkiem cygar”²⁹.

Nasza wszakże doktryna tradycyjnie przypisuje pokerowi charakter zdecydowanie hazardowy twierdząc, że w tej grze niewątpliwie pewną rolę odgrywają właściwości i umiejętności grającego, np. umiejętność zachowania żelaznego spokoju w razie otrzymania bardzo dobrej karty lub umiejętność blefowania, tj. udawania, że ma się dobre karty, jednak są to czynniki uboczne, a podstawowe znaczenie dla końcowego rezultatu ma układ kart lub innych przedmiotów, który jest niezależny od grających³⁰.

O pokerze stało się głośno po wejściu w życie obecnej ustawy o grach hazardowych, która konsekwentnie, podobnie jak ustawa obowiązująca poprzednio, zalicza tę grę do kategorii gier losowych³¹, a jednocześnie zakazuje gry w pokera poza kasynami gry, przy czym nawet w kasynach nie wolno jej urządzać w taki sposób, aby uczestnicy grali między sobą, lecz jedynie w formie turniejów gry w pokera za odrębnym zezwoleniem³², o czym będzie jeszcze mowa.

W związku z tym sprzeciw podniosła Polska Federacja Pokera Sportowego i Polski Związek Pokera, a także przedstawiciele branży hazardowej i lobbyści. Postulują oni rozróżnienie tzw. pokera sportowego (typu Texas Holdem) jako gry sportowej (niehazardowej) oraz pokera jako gry hazardowej³³. Znalazło to wyraz w interpelacji poselskiej Nr 13988/10 posła *Tadeusza Tomaszewskiego*³⁴. Poseł powołał się na rosnącą w Unii Europejskiej tendencję do zaliczenia pokera Texas Holdem do gier logicznych oraz spodziewaną decyzję zalicze-

²⁸ P. Słowiński, Sekrety szulerów, s. 72.

²⁹ M. Gawrońska, Barbarzyńcy pokera, <http://m.newsweek.pl/opinie,barbarzyncy-pokera,63746,1,1.html>.

³⁰ R. A. Stefański, Gra w trzy karty – przestępstwo czy wykroczenie? PiP 1995, Nr 3, s. 38.

³¹ Zob. art. 2 ust. 1 pkt 5 GryHazU.

³² Zob. art. 30 ust. 1 GryHazU.

³³ <http://pokertoniechazard.pl/forum/topic1-o-ustawie-hazardowej-p9.html>.

³⁴ Tamże.

nia przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski tej gry do dyscyplin olimpijskich. Stwierdził ponadto, że jeżeli zalicza się grę pokera typu Texas Holdem do kategorii gier hazardowych, to wiele innych gier takich jak szachy, skat, brydż, scrabble czy domino powinno konsekwentnie zostać także zaliczonych do hazardu.

W odpowiedzi na interpelację Ministerstwo Finansów wyraziło pogląd, że gra poker typu Texas Holdem spełnia przesłanki gry losowej. Argumenty resortu są następujące³⁵:

Zasady gry w karty Texas Holdem nie są odmienne od zasad gry w karty poker, o której mowa w art. 2 ust. 1 pkt 5 GryHazU. Gra składa się z: rozdania kart, licytacji oraz wygranej w przypadku posiadania najlepszego układu kart. Przy rozdaniu kart gracz nie ma wpływu na to, jakie karty otrzyma. Gracz ma wpływ na dalszy ciąg gry w zakresie, jaki wiąże się z wyborem opcji obstawienia, może „spasować”, „zaczekać”, „stawić”, „sprawdzić” lub „przebić”. W związku z powyższym wynik gry zależy w szczególności od przypadku, bowiem gra polega na rozdaniu kart, na które gracz nie ma żadnego wpływu. W tym zakresie nie można mówić o umiejętnościach gracza oraz przyjętej przez niego strategii, które nie mają wpływu na zwycięski układ kart, umożliwiający mu zwycięstwo. Takie same zasady gry przewiduje gra w karty poker, która zgodnie z ustawą o grach hazardowych stanowi grę losową. Tym samym gra w karty poker Texas Holdem jest grą losową.

Mając na względzie losowy charakter gry w pokera, ustawodawca wprowadził ww. grę do katalogu gier losowych. Podkreślenia wymaga fakt, iż gra w karty poker nie została uznana za grę losową w wyniku wejścia w życie ustawy o grach hazardowych, ale posiadała ten status również w poprzednio obowiązującej ustawie o grach i zakładach wzajemnych.

Ponadto poker uznawany jest za grę losową także na Łotwie, Węgrzech, w Portugalii, Szwecji, Belgii, Finlandii, Niemczech, Szwajcarii, Chorwacji, Słowenii, Wielkiej Brytanii, Republice Czeskiej oraz we Francji.

Ministerstwo Finansów powołało się na wyrok Szwajcarskiego Trybunału Konstytucyjnego z 20.5.2010 r. Nr 2C 694/2009 dotyczący pokera sportowego (teza Nr 5.2.1) – „Gra w pokera opiera się w przeważającej mierze na rozdaniu kart i w ograniczony sposób na umiejęt-

³⁵<http://www.poker1.pl/wywiady-i-relacje/1549/odpowiedzi-na-interpelacje-posla-tomaszewskiego>.

nościach dotyczących sposobu gry osób grających przeciwko sobie, tzn. że jest określona przez słabo kontrolowane, zależne od przypadku czynniki. Wprawdzie gracz może dzięki taktyce, matematycznym umiejętnościom, dobrej pamięci, umiejętności koncentracji, talentowi aktorskiemu, psychologicznym zdolnościom i mądrym oszacowaniu ryzyka w pewnej mierze wpływać na swoją korzyść, niemniej nie istnieją żadne zdefiniowane dane, w jakim zakresie ww. elementy rzeczywiście przeważają we wpływie na wynik gry nad przypadkowością tego wyniku. (...) Testy Komisji ds. Kasyn nie udowadniają, że te okoliczności przeważają nad elementami przypadkowymi”.

Obowiązujący stan prawny – wciąż zdaniem resortu – kwalifikuje przedmiotową grę jako podlegającą rygorom ustawy o grach hazardowych. W świetle powyższego niezasadne było występowanie o ekspertyzy biegłych, potrzebne do uznania gry w karty poker Texas Holdem za grę losową, a tym samym Minister Finansów nie dysponuje takimi ekspertyzami. Powołało się także Ministerstwo na orzecznictwo krajowe:

Zgodnie z orzecznictwem sądów administracyjnych (m.in. przedstawionym w wyroku WSA w Warszawie z 25.9.2006 r., VI SA/Wa 1000/06, *Legalis*, potwierdzonym wyrokiem NSA z 5.7.2007 r., II GSK 87/07, *Legalis*), w grach, w których jeden z etapów zależy od przypadku, również wynik całej gry zależy od przypadku, a w konsekwencji gra ma charakter losowy. Na podstawie przywołanych orzeczeń należy uznać, że dla oceny losowości danego przedsięwzięcia istotne są także elementy inne niż wynik gry.

Jednolity i wyrażony w wielu orzeczeniach WSA w Warszawie oraz NSA jest pogląd, iż wystarczy stwierdzenie występowania elementu losowości wpływającego na wynik gry (wygraną pieniężną lub rzeczową), aby zakwalifikować daną grę do gier losowych w rozumieniu ustawy o grach i zakładach wzajemnych, a obecnie ustawy o grach hazardowych (II SA 1095/99, II SA 3217/00, VI SA/Wa 1000/06, II GSK 87/07, VI SA/Wa 2106/10 oraz VI SA/Wa 2076/10). Wprowadzenie dodatkowych elementów do gier losowych w postaci „elementu wiedzy” lub zręczności mających stworzyć pozory braku losowości, które nie mają istotnego wpływu na warunki do odbioru nagrody, nie pozbawia znamion ustawowych gry losowej (zależności wyniku gry od przypadku) – wyrok NSA z 6.12.1999 r., II SA 1513/99.

Biorąc pod uwagę powyższe, Ministerstwo Finansów podkreśliło, iż gry w karty poker, niezależnie od odmiany, nie można porównać do gry w szachy czy też scrable.