

Studium Pokera - Fragmenty

Texas Hold'em:

Gra umiejętności, czy gra losowa? Analiza w świetle prawa.

Hambach & Hambach

Firma Prawnicza

TÜV Rheinland Secure iT GmbH
Prof. Dr. Norbert Henze,

Dyrektor Instytutu Analiz Stochastycznych, Uniwersytetu
w
Karlsruhe

Stephan Kalhamer,

Dipl. –Math., Autor książek pokerowych

Założyciel I. Niemieckiego Instytutu Gier Hazardowych

Spis treści pełnej wersji Studium Pokera

WSTĘP	3
I. PRAWO PRECEDENSOWE W ODNIESIENIU DO TEXAS HOLD'EM.....	8
II. TEXAS HOLD'EM: WYZNACZNIKI GRY UMIEJĘTNOŚCI.....	9
III. ROZWIĄZANIA W INNYCH KRAJACH.....	11
IV. STUDIA NAD POKEREM W INNYCH KRAJACH.....	14
V. MODUS OPERANDI.....	15
A OPIS GRY TEXAS HOLD'EM	18
I. ZADANIE SĄDOWE DLA EKSPERTA POKEROWEGO.....	18
II. OPIS TEXAS HOLD'EM WG STEPHANA KALHAMERA.....	19
1. <i>Reguły gry</i>	19
2. <i>Przebieg gry</i>	20
a) Ciemne.....	20
b) Zakryte karty.....	21
c) Pierwsza runda licytacji.....	21
d) Flop.....	22
e) Druga runda licytacji.....	23
f) Turn.....	24
g) Trzecia runda licytacji.....	24
h) River i czwarta runda licytacji.....	25
i) Wyłożenie kart.....	25
Limit i No limit.....	26
k) Warunki testu.....	25
l) Ranking rozdań.....	25
3. <i>Strategie pokera</i>	28
a) Wybór kart w pierwszym rozdaniu.....	28
b) Ocena sytuacji w grze.....	36
c) Strategia poprawnych ruchów.....	40
4. <i>Całościowe podejście do gry</i>	44
III. WYNIKI POŚREDNIE.....	44
B ANALIZA EMPIRYCZNA – BADANIE IN SITU	45
I. ZADANIE SĄDOWE DLA EKSPERTÓW TECHNICZNYCH.....	45
1. <i>Definicja „gry zręcznościowej”</i> <i>zgodnie z orzeczeniem Sądów Najwyższych</i>	46
2. <i>Definicja „przeciętnego gracza”</i> <i>zgodnie z orzeczeniem Sądów Najwyższych</i>	48
a) Wybór badanych osób.....	49
b) Trening badanych osób w celu osiągnięcia poziomu „przeciętnego gracza”.....	50
c) Dokumenty do treningu.....	51
II. Badania empiryczne przeprowadzone przez TÜV RHEINLAND SECURE IT GMBH.....	52
1. <i>Streszczenie</i>	53
2. <i>Sytuacja początkowa i cele</i>	54
3. <i>Wybór badanych osób i przygotowania</i>	54

4. Pierwsza seria badań: No Limit i Fixed Limit z udziałem profesjonalnych graczy.....	58
--	----

a) Konfiguracja i przeprowadzenie badań.....	58
b) Wyniki badań.....	61
<i>5. Druga seria badań No Limit i Fixed Limit z udziałem generatorów losowych.....</i>	<i>63</i>
a) Konfiguracja i przeprowadzenie badań	65
b) Wyniki badań.....	66
<i>6. Specyfikacja badań przeprowadzonych przez firmę Hambach & Hambach</i>	<i>70</i>
a) Instruktaż badanych osób	72
b) Wskazówki strategiczne.....	72
III. Wyniki pośrednie	72
C EKSPERTYZA STOCHASTYCZNA.....	73
I. ZADANIE SĄDOWE DLA EKSPERTA W DZIEDZINIE STOCHASTYKI.....	73
II. EKSPERTYZA STOCHASTYCZNA PROF. DR HENZE - TEXAS HOLD'EM JAKO GRA LOSOWA LUB GRA UMIEJĘTNOŚCI	74
1. Gra losowa, gra umiejętności oraz przeciętny gracz	74.
2. Badanie <i>in situ</i>	76
3. Streszczenie.....	80
D OCENA PRAWNA	82
I. ROZRÓŻNIAJĄCE KRYTERIA PRAWNE.....	83
1. Wpływ gracza na rezultat gry w Texas Hold'em	83
a) Wiedza teoretyczna niezbędna w Texas Hold'em	84
b) Koncentracja oraz zdolność zapamiętywania niezbędna w Texas Hold'em ...	85
c) Doświadczenie praktyczne niezbędne w Texas Hold'em	87
d) Wyniki tymczasowe	88
2. Definicja „przeciętnego gracza”	88
a) Uczestnicy zainteresowani grami hazardowymi nigdy wcześniej nie grający w Texas Hold'em.....	90
b) Dozwolona faza treningu w celu osiągnięcia poziomu przeciętnego.....	90
3. Przewaga „przeciętnego gracza” podczas gry w Texas Hold'em	92
a) Gra przeciwko kasynu	93
b) Gry, w których współzawodniczy dwóch graczy	94
c) Prawne uwarunkowania badań nad Texas Hold'em	97
d) Wyniki pośrednie	98
4. Wyniki.....	98
II. OBIEKTYWNA OCENA CAŁOŚCIOWA.....	99
1. Ograniczenia badania <i>in situ</i> :	
<i>Poker & Texas Hold'em – Turniej & Gra na pieniądze.....</i>	<i>99</i>
a) Które wersje pokera są grami umiejętności?.....	101
b) Klasyfikacja gier pokerowych na pieniądze jako gier umiejętności	104
c) Wyniki pośrednie	106
2. Postanowienia paragrafów 284 et seq StGB.....	107
a) Cele wprowadzenia regulacji.....	107
b) Przywilej gier umiejętności	108
c) Powody uprzywilejowania gier umiejętności	111
d) Texas Hold'em jako uprzywilejowana gra umiejętności	111

4

3. Porównanie z innymi grami sklasyfikowanymi przez sądy lub administrację	115
a) Porównanie z grami losowymi	115
b) Porównanie z grami umiejętności	125
c) Wyniki pośrednie	140
4. Porównanie z wynikami ekspertyzy oraz sytuacją prawną w innych krajach	140
a) Ekspertyza Nogi Alona: Poker, Przypadek i Umiejętność	141
b) Ekspertyza Cabota i Hannuma: Poker: Polityka Społeczna, Matematyka oraz Przyszłość Amerykańskiej Tradycji	143
c) Ekspertyza Born/ v.d. Genugten	145
O wskaźniku zręczności w grach z elementami przypadku	146
d) Ekspertyza DeDonno/Detterman: Poker jako gra umiejętności	148
e) Sytuacja prawna w Austrii	151
f) Sytuacja prawna we Włoszech	152
5. Wyniki przeciętne	152
E WYNIKI OGÓLNE	153
F UCZESTNICZĄCE OSOBY I FRIMY	155
I. OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA CZĘŚĆ A II	155
II. FIRMA ODPOWIEDZIALNA ZA CZĘŚĆ B II	156
III. OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA CZĘŚĆ C II	157
IV. ODPOWIEDZIALNI ZA WSTĘP ORAZ CZĘŚCI A I, B I, C I, D ORAZ E	157
ZAŁĄCZNIKI	158-195

Krótkie streszczenie Studium Pokera

Studium Pokera ma na celu wyjaśnienie, jaki status prawny posiada organizacja i uczestnictwo w grze „Texas Hold'em”, będącej jedną z wersji pokera. Zgodnie z paragrafami 284 et seq. StGB (Strafgesetzbuch – Niemiecki Kodeks Karny), organizacja lub uczestnictwo w grach losowych może zostać uznane za czyn podlegający odpowiedzialności karnej¹.

Ponadto, gry losowe są zakazane przez prawo administracyjne na mocy Traktatu Niemieckich Landów o Hazardzie. Źródła prawa oraz orzeczenia sądowe są jednak zgodne co do tego, że nie może być mowy o zakazie i odpowiedzialności karnej w sytuacji, gdy mamy do czynienia z grą umiejętności. Powyższa analiza ma zatem na celu ustalenie czy opisywana w niej wersja pokera "Texas Hold'em" jest grą umiejętności, czy grą losową, oraz czy w związku z powyższym organizacja gier pokerowych Texas Hold'em jest czynem zgodnym z prawem, tym samym podlegającym odpowiedzialności karnej.

W tym celu, w oparciu o fachową wiedzę ekspertów z różnych dziedzin zgromadzono materiały, które mają udowodnić, że omawiana wersja Texas Hold'em jest grą umiejętności. Czynnikiem, które zaważyły na ocenie prawnej dokonanej przez firmę Hambach & Hambach były: eksperyment monitorowany przez TÜV Rheinland Secure iT GmbH, wyniki analiz stochastycznych prof. dr Henze oraz opis złożonych zasad gry wg Stephana Kalhamera.

Do chwili obecnej sądy wyższej instancji nie wydały decyzji w sprawie gry „Texas Hold'em” a sądy niższej instancji nie uzasadniły swoich decyzji. Ponad 100 lat temu 'draw poker' został sklasyfikowany jako gra losowa² a 'search poker' na mocy decyzji sprzed 30-tu lat został uznany za grę umiejętności³. Wersją pokera Texas Hold'em do tej pory się nie zajmowano, więc celem tego studium jest ustalenie czy w tym przypadku chodzi o grę losową czy o grę zręcznościową.

Argumentami przemawiającymi za tym, aby gra Texas Hold'em została uznana za grę umiejętności są następujące fakty:

- Istnieje duża liczba graczy, którzy utrzymują się z gry w pokera, co nie byłoby możliwe gdyby chodziło o grę losową⁴.
- Wielu byłych mistrzów szachowych, motywowanych wysoką wygraną, zaczyna grać w pokera, ponieważ w tej grze mogą wykorzystać swoje umiejętności strategicznego myślenia⁵.
- Texas Hold'em posiada stabilny światowy ranking graczy, co jest możliwe tylko w przypadku gry umiejętności⁶. Na dużych turniejach o zasięgu światowym wciąż ci sami gracze zajmują czołowe miejsca⁷.

¹ Argumentem przemawiającym za tym, aby gra losowa została uznana za czyn podlegający odpowiedzialności karnej jest również to, iż gra jest organizowana publicznie i nie posiada oficjalnej licencji.

² RG JW 1906, 789.

³ HessVGH z dnia 04.10.1979, zob.: II OE 41/77.

⁴ porównaj np.: <http://www.poquer777.com/de/poker-profis.htm> (z dnia 10.09.2008).

⁵ Dworschak/Grossekathöfer, Der Spiegel 29/2006, str.120 et seq.;

<http://www.chessbase.de/nachrichten.asp?newsid=5312> (z dnia 10.09.2008).

⁶ <http://www.pokerpages.com/players/lists/worlds-top-players.htm> (z dnia 10.09.2008).

⁷ <http://www.pokerpages.com/pokerinfo/competitiongallery/wsop/wsop.htm> (z dnia 10.09.2008).

- W Niemczech istnieje duże zainteresowanie zawodami pokerowymi, w których pobierane są stałe opłaty wpisowe⁸. Dawniej, popularnością cieszyły się takie turnieje gier, na których zręczność była czynnikiem decydującym o zwycięstwie. Tak było np. w przypadku gry Skat, Schafkopf, szachach czy konkurencjach sportowych.
- W relacjach telewizyjnych z turniejów pokera, organizatorzy cały czas wyświetlają na ekranie informacje o tym, jakie są szanse zawodników na wygraną. Zawodowi pokerzyści komentują ruchy graczy zupełnie tak samo jak przy relacjach z meczów piłki nożnej czy tenisa⁹. Gdyby umiejętność nie była decydującym czynnikiem w grze Texas Hold'em, widzów te informacje by nie interesowały.
- Z tego jak często karty są wykładane na stół wynika, że wartość kart nie jest czynnikiem decydującym w grze. Ponad 68 procent rozdań jest wygrywanych bez wykładania kard¹⁰.
- W wersji Texas Hold'em omawianej w tym studium, uczestnicy grają między sobą a zwycięzca wygrywa postawione w grze pieniądze. Organizator nie uczestniczy aktywnie w grze i zatrzymuje jedynie mały procent wpisowego. Obniżanie szans na wygraną czy dodatkowy element losowy mogący przynieść organizatorowi zysk (tak jak w przypadku ruletki, loterii, itp.) nie jest w tym wypadku potrzebny. Jedynym decydującym czynnikiem jest poziom umiejętności uczestnika w konfrontacji z innymi graczami. Podobnie wygląda typowa charakterystyka tradycyjnych niemieckich gier umiejętności uznanych za zgodne z prawem, jak np. Skat, czy Schafkopf, które są często organizowane w formie turniejów¹¹.
- We Włoszech, niektóre warianty Texas Hold'em są uważane za gry umiejętności¹².
- W Rosji¹³, Poker jest niezmiennie uważany za sport i, co z tego wypływa, za grę umiejętności.
- W USA, kongresmani zlecieli badania, które udowodniły, że Poker jest grą zręcznościową a następnie przedłożyli projekt ustawy dotyczącej wersji Pokera online¹⁴. Zgodnie z orzeczeniem sądu amerykańskiego, niektóre wersje Pokera powinny zostać uznane za gry umiejętności niepodlegające karze¹⁵.
- Studium Anthony'ego Cabota i Roberta Hannuma pt. *Poker: Polityka Społeczna, Prawo, Matematyka oraz Przyszłość Tradycji Amerykańskiej* kładzie nacisk w szczególności na podłoże empiryczne i matematyczne Pokera oraz wysuwa wniosek, że przynajmniej dłuższa sekwencja Pokera powinna zostać uznana za grę umiejętności a nie losową.

⁸ Porównaj np. Niemiecką Ligę Pokerową: <http://www.gppa./turniere/index.html?468> (z dnia 10.09.2008).

⁹ Porównaj np. Poker show na DSF z 07.08.2007, 17:30.

¹⁰ Analiza ponad 2 mln rozdań w PokerStars.

¹¹ Gry turniejowe zostały wyraźnie określone jako gry zręcznościowe, na które powinna zostać wydana licencja: Nr 2.1.2.2 projektu roboczego przepisu administracyjnego o wejściu w życie paragrafów 33c, 33d, 33i oraz 60a podpunktu 2 i 3 Ustawy o Działalności Gospodarczej (Gewerbeordnung) oraz Dekretu o Hazardzie (Spielverordnung) przyjętego na spotkaniu BLA Gewerberecht 26-27 czerwca 2006 roku, poprawionego 23-24 maja 2007 roku, opublikowanego w Landmann/Rohmer, GewO II, Nr 226.

¹² Ustawa włoska Nr 248/06.

¹³ <http://www.isa-casinos.de/articles/15893.html> (z dnia 10.09.2008).

¹⁴ <http://www.pokerolymp.de/articles/show/2019/USA:+Online-Poker+bald+wieder+erlaubt%3F>
<http://www.pokerolymp.de/articles/show/news/1357/Pokern+in+Texas> (z dnia 10.09.2008).

¹⁵ Gallatin County v. D & R Music & Vending, Inc., 208 Mont. 138 (1984); State v, Barnett, 488 P.2d 255

(Wash. 1971), cyt. z: Kelly/Dhar/Verbiest, Poker and the Law: Is it a game of skill or chance and legally does it matter? (Fn. 34): <http://www.gaminglaw.eu/dossier/details.asp?id=17> (z dnia 10.09.2008).

¹⁶ Opublikowano w: Thomas M. Cooley Law Review, Volume 22, 2005, str. 443-515.Number 3,

□ Izraelczyk Noga Alon w innym czysto matematycznym studium pt. *Poker, Przypadek i Umiejętności* (1996) również dochodzi do wniosku, że w przypadku dłuższej sekwencji gier, rozdań, turniejów umiejętności w Pokerze przeważają¹⁷.

W publikowanych kilka razy analizach matematycznych z Holandii (*O wskaźniku umiejętności w grach, w których pojawia się element przypadku* oraz *Nowy wskaźnik umiejętności w grach, w których pojawia się element przypadku*) autorzy (Born/v.d. Genugten) dochodzą do wniosku, że na dłuższą metę umiejętności w Pokerze biorą górę¹⁸. Niniejsze Studium Pokera opiera się na przeważających orzeczeniach sądowych lub – w kwestiach, co do których nie ma jeszcze decyzji sądu – na przeważających opiniach pochodzących ze źródeł prawa. Zanim dokonamy oceny prawnej, należy wyjaśnić kilka kwestii w celu ustalenia punktu wyjścia analizy. Musimy rozważyć następującą definicję gier losowych, aby zrozumieć, co je odróżnia od gier umiejętności:

“Zgodnie z opinią powszechną, gry losowe, których definicja została określona w paragrafach 284 et seq. StGB, odznaczają się tym, że zgodnie z ustalonymi warunkami i zasadami gry wygrana bądź przegrana w grze w zasadzie nie zależy od umiejętności, wiedzy czy poziomu koncentracji graczy i jest jedynie albo w głównej mierze dziełem przypadku. Decydującymi czynnikami w tej ocenie są okoliczności towarzyszące grze, tzn. poziom umiejętności i wiedza przeciętnego gracza. Standardem w takiej grze jest bycie widzem, do którego gra jest skierowana a nie jej, mniej lub bardziej doświadczonym, aktywnym uczestnikiem¹⁹”.

A więc, dla właściwej analizy konieczne jest ustalenie czy przeciętny gracz może za pomocą swoich umiejętności (wiedza, poziom koncentracji) wpływać na rezultat gry.

Wymagania prawne dotyczące tej kwestii zostały bliżej określone w dalszej części tego studium²⁰. Do jej rozwiązania niezbędna jest pomoc ekspertów a wyniki powinny opierać się na badaniach empirycznych. Wszystkie sądy, które wydały uzasadnione orzeczenia w kwestii dotyczącej ustalenia tego czy dana gra jest grą losową lub grą umiejętności, oparty swoje wnioski na istniejących opiniach ekspertów albo zleciły biegłym opracowanie tychże opinii²¹.

Analiza faktów wymagających wyjaśnienia została podzielona na trzy części; w czwartej natomiast znajduje się ocena prawna omawianego zagadnienia.

Warunkiem niezbędnym do oceny gry Texas Hold'em był przede wszystkim szczegółowy opis gry sporządzony przez eksperta, który jasno określa czy umiejętności gracza mogą mieć wpływ na rezultat gry.

¹⁷ <http://www.math.tau.ac.il/~nogaa/PDFS/skill.pdf> (z dnia 10.09.2008).

¹⁸ <http://greywww.kub.nl:2080/greyfiles/center/2001/doc/106.pdf>;
<http://ideas.repec.org/p/dgr/kubrem/1996721.html> (z dnia 10.09.2008).

¹⁹ BGHSt 2, 274, 276; 29, 152, 157; 36, 74, 80; v. Bubnoff in LK-StGB 11. Edycja § 284 par. 7 et seq. z dalszymi odsyłaczami. § 3 w Lotteriestaatsvertrag (Powszechny Traktat o Loteriach) zawiera prawie identyczną definicję, opublikowaną między innymi w Ustawie Parlamentu landu Północna Nadrenia - Westfalia (Nordhein Westfalen) z dnia 22.06.2004 (GVBl. str.315)

²⁰ Porównaj: część D studium.

²¹ Porównaj np.: BGHSt 2, 274 et seq.; BVerwG, GewArch 1985, 59 et seq.

W tym celu, niezbędne było przede wszystkim opisanie zasad, techniki, strategii oraz psychologii gry, a więc ekspert musiał być doświadczonym graczem pokera. Dlatego też, w tej części analizy Pokera (część A studium) wziął udział autor książek o pokerze i założyciel I Instytutu Gier Hazardowych w Niemczech, Dipl-Math Stephan Kalhamer.

Następnie przeprowadzono badania empiryczne, które miały na celu porównanie umiejętności, wiedzy oraz poziomu koncentracji przeciętnego uczestnika gry z tymi samymi cechami u innych graczy. Ta analiza empiryczna została opracowana przez Rheinland Secure iT GmbH (**część B studium**).

W oparciu o wyniki otrzymane w części A i B, dokonano analizy matematycznej, której celem było ustalenie czy na podstawie przeprowadzonych badań empirycznych oraz możliwości określania strategii gry w Texas Hold'em można wyciągnąć wnioski o tym, że sukces przeciętnego uczestnika tejże gry zależy w przeważającej mierze od jego umiejętności, wiedzy oraz poziomu koncentracji. Tą kwestią zajął się **prof. dr Norbert Henze** z Instytutu Analiz Stochastycznych na Uniwersytecie w Karlsruhe (**część C studium**).

Ostatnia, prawna część tego studium została opracowana przez specjalizującą się w prawie hazardowym firmę prawniczą Hambach & Hambach, która dokonała analizy ustalonych faktów w świetle prawa (**część D studium**), wpływając w ten sposób na ostateczny wynik analizy (**część E studium**), której celem było ustalenie czy Texas Hold'em jest grą umiejętności czy grą losową.

Części studium: A – opis gry, B – badania empiryczne oraz C – analiza stochastyczna, nie znalazły się w streszczeniu ze względu na ich zbyt dużą objętość. Poniżej zostały jednak przedstawione wyniki uzyskane w poszczególnych częściach.

A – Wyniki opisu gry

Z opisanych metod, psychologii oraz strategii gry wynika, że umiejętności mogą mieć wpływ na rezultat gry. Każda opisywana strategia, ocena sytuacji a także odpowiednio wykorzystane informacje i kalkulacja dają graczowi przewagę nad przeciwnikiem, który wyżej wymienionych umiejętności nie posiada. W tej grze istnieją różne poziomy umiejętności.

Niezbędnym wymogiem jest tutaj jednak odpowiednia długość gry ustalona zgodnie z zasadami gry w danym trybie (trzeba rozegrać 300 rozdania zanim nastąpi wypłata), aby element przypadku przy rozdawaniu kart przestał odgrywać decydującą rolę w grze. Dodatkowym wymogiem jest to, aby na początku gry uczestnicy dysponowali stosunkowo dużą ilością żetonów w porównaniu do wysokości narzuconych stawek. Jedynie w takiej sytuacji gracz uzyskuje pełną swobodę działania oraz czas i pole manewru do wykorzystania swoich umiejętności. Z opisu reguł gry wynika, że spełnia ona oba wyżej wymienione wymogi.

B – Wyniki badań emiprycznych

Wyniki przeprowadzonych badań są następujące:

I. No Limit Hold'em

Jeden przeciętny gracz (osoba badana) przeciwko 5-ciu generatorom losowym:

zdobyte miejsce (przeciętny gracz)	ilość stołów
miejsce 1	-
miejsce 2	przy 14 stołach
miejsce 3	przy 5 stołach
miejsce 4	przy 1 stole

Jeden profesjonalny gracz (Danzer/Pott) przeciwko pięciu przeciętnym graczom (osób badanych):

zdobyte miejsce (profesjonalny gracz)	ilość stołów
miejsce 1	przy 4 stołach
miejsce 2	przy 2 stołach
miejsce3	przy 2 stołach
miejsce 4	przy 1 stole
miejsce 5	przy 1 stole

II. Fixed Limit Hold'em

Jeden przeciętny gracz (osoba badana) przeciwko pięciu generatorom losowym:

zdobyte miejsce (przeciętny gracz)	ilość stołów
miejsce 1	przy 19 stołach
miejsce 2	przy 1 stole

Jeden profesjonalny gracz przeciwko pięciu przeciętnym graczom (osobom badanym):

zdobyte miejsce (profesjonalny gracz)	ilość stołów
miejsce 1	przy 4 stołach
miejsce 2	przy 4 stołach
miejsce 3	przy 1 stole
miejsce 4	przy 1 stole

C – Wyniki analizy stochastycznej

Rola przypadku w grze Texas Hold'em zostaje ograniczona do momentu rozdania kart graczom. Przypadek odnosi się w równym stopniu do każdego z graczy i przestaje odgrywać znaczącą rolę na dłuższą metę.

Decydującym czynnikiem, który wpływa na rezultat gry w Texas Hold'em nie jest pojedyncze rozdanie, ale dłuższy czas gry. Wówczas, element przypadku jest mało znaczącym czynnikiem, podczas gdy dominujące znaczenie mają umiejętności; gracze mają cały szereg okazji na ich wykorzystanie i gra dzięki temu staje się ciekawa.

Monitorowany eksperyment, w którym wzięli udział przeciętni gracze, zarówno początkujący jak i doświadczeni, wyraźnie pokazuje, że poziom umiejętności, który przewyższy element przypadku może osiągnąć przeciętna osoba zainteresowana grą w czasie wystarczająco krótkim na to, aby zagwarantować, że przypadek odegra znaczącą rolę (jeśli w ogóle) jedynie na etapie "rozgrzewki" (treningu), której czas trwania zależy od poziomu doświadczenia gracza. Przeciętni gracze byli w stanie przewyżżyć element przypadku w czasie, który odpowiadał stopniowi złożoności gry i jednocześnie dużo lepiej im szło niż graczom początkującym grającym na chybił trafił. Z kolei, tych graczy pokonywali bardziej doświadczeni uczestnicy gry, ponieważ w grze umiejętności na dłuższą metę wygrywa ten, kto posiada większe umiejętności. Wszystkie dowody oraz przeprowadzone eksperymenty jednoznacznie pokazują, że poziom umiejętności jest czynnikiem dominującym w Texas Hold'em.

D – Ocena prawna

(Hambach & Hambach)

Jak wspomnieliśmy we **Wstępie**, określenie czy wersja pokera Texas Hold'em jest grą umiejętności lub losową jest niezbędne do ustalenia czy organizacja oraz uczestnictwo w tego rodzaju grze jest czynem podlegającym odpowiedzialności karnej zgodnie z paragrafami 284 et seq. StGB.

I. Kryteria rozróżniające przyjęte w orzeczeniach sądowych

Czynnikiem decydującym jest to czy umiejętności przeciętnego gracza mogą mieć jakikolwiek wpływ na rezultat gry (część 1). W związku z powyższym, musi zostać wyraźnie określone, których graczy można uważać za przeciętnych (część 2), aby następnie można było ustalić czy przeciętny gracz w Texas Hold'em może mieć wpływ na rezultat gry (część 3).

1. Wpływ uczestników na rezultat gry

Wynik gry może zależeć od umiejętności uczestników pod warunkiem, że opanowanie zasad gry oraz zdobycie niezbędnych w tej grze umiejętności jest odpowiednio trudne. Federalny Sąd Administracyjny (The Bundesverwaltungsgericht) wydał w tej kwestii następujące orzeczenie²²:

²² BVerwG, GewArch 1976, 87 et seq.

„Sąd Apelacyjny nie dokonał błędnej oceny pojęcia gry losowej. Zgodnie z niepodważalną treścią orzeczeń sądowych oraz źródeł prawa, z grą losową mamy do czynienia, jeżeli wynik gry, zgodnie z ustalonymi warunkami i zasadami gry, nie zależy od zdolności umysłowych i fizycznych (w szczególności od dobrej pamięci oraz szybkich umiejętności kombinatorycznych), poziomu wiedzy (opanowania zasad gry) czy poziomu doświadczenia i koncentracji uczestnika gry, ale jest jedynie albo w głównej mierze dziełem przypadku.”

To dlatego kwestia dotycząca tego czy gra Texas Hold'em jest wystarczająco trudna do opanowania, aby uznać ją za grę umiejętności, została rozpatrzona pod względem niezbędnej do jej opanowania wiedzy teoretycznej, wymaganej wiedzy praktycznej oraz odpowiedniego poziomu koncentracji i pamięci u uczestników gry. Stephan Kalhamer potwierdził w swojej części studium, że wymóg sądowy został spełniony. Osiągnięcie wysokiego poziomu gry w Texas Hold'em jest bardzo trudne i podsumowując, można stwierdzić, że uczestnik tej gry może w przeważającej mierze wpływać na jej wyniki. Pierwszy z wymogów sądu niezbędny do tego, aby uznać Texas Hold'em za grę zręcznościową został więc spełniony.

W dwóch kolejnych częściach tego studium zajmiemy się innym wymogiem, o którym już wspominaliśmy we **Wstępie**. Zarówno profesjonalny, jak i przeciętny gracz pokera musi być w stanie osiągnąć taki poziom umiejętności opisanych wyżej, który umożliwi mu wpływanie na ostateczny rezultat gry. Dlatego, w tej części (część 2) zajmiemy się definicją pojęcia „przeciętnego uczestnika gry” oraz jego/jej możliwości.

2. Definicja przeciętnego gracza

Jak już wspomnieliśmy wyżej, sądy wymagają, aby standardy dotyczące umiejętności przeciętnego gracza były wyznaczane w oparciu o spektrum odbiorców, do których gra jest skierowana²³. Sądy opisują zdolności przeciętnego uczestnika gry w następujący sposób:

*„To czy mamy do czynienia z początkującym graczem nie jest jednak rozstrzygające. Kluczową jest raczej kwestia czy przeciętna osoba zainteresowana grą może osiągnąć poziom umiejętności niezbędny do przewyciężenia przypadku w czasie wystarczająco krótkim na to, aby zagwarantować, iż element przypadku zostanie ograniczony do fazy „rozgrzewki”, której długość trwania jest ustalana według średniego czasu udziału w grze. Zależność gier losowych od przypadku musi opierać się na okolicznościach, które nie mogą zostać przewyciężone w stosunkowo krótkim czasie, przyjmując za wyznacznik normalną zdolność człowieka do przyswajania nowych umiejętności. **Gdybyśmy nie przyjęli, że decydującym czynnikiem jest to, czy typowe umiejętności w grze mogą zostać nabyte lub nie, wiele różnych gier uznanych za gry umiejętności, uważano by do tej pory za gry losowe; umiejętności, na których opiera się zręczność w grze rzadko bowiem przejawiają się wśród przeciętnych umiejętności potencjalnych graczy od samego początku gry. W fazie treningu, która w związku z powyższym jest niezbędna gracz o przeciętnych zdolnościach szybko się uczy...²⁴”.***

²³ BGHSt 2, 274, 276; 29, 152, 157; 36, 74, 80.

²⁴ BVerwG, GewArch 1983,63.

Przeciętny gracz musi być zainteresowany grą (część a) oraz musi mieć za sobą dozwolony etap treningu, czyli pokonać etap dla początkujących (część b).

a) Uczestnicy zainteresowani grą

Uczestnicy badań przeprowadzonych przez firmę TÜV Rheinland Secure iT GmbH musieli potwierdzić w rozmowie, że nigdy przedtem nie grali w pokera, a więc byli początkującymi graczami, ale poker zawsze ich interesował. Innymi słowy, ich zainteresowanie pokerem było zgodne z definicją Federalnego Sądu Administracyjnego (Bundesverwaltungsgericht). Co więcej, struktura grupy pod względem wieku i płci była taka sama jak w przypadku Pokera online.

b) Wprowadzenie fazy treningu

Faza treningu przeciętnego gracza, której istnienie powinno być dozwolone może trwać tyle, ile wynosi przeciętny czas udziału w grze. Jak podaliśmy wyżej, w grze rozgrywanych było 300 rozdań. W badaniach TÜV okres treningu kończył się po 300 rozdaniach i wszystkie osoby, które odbyły taki trening posiadały zręczności przeciętnego gracza, zgodnie z ustaleniami Federalnego Sądu Administracyjnego. Kolejnym krokiem będzie ustalenie czy tak wybrani przeciętni gracze mogą mieć decydujący wpływ na wynik gry.

3. Decydujący wpływ przeciętnego gracza na rezultat gry

Daną grę uważamy za grę losową, jeżeli decydujący wpływ na jej wynik ma element przypadku a nie poziom umiejętności przeciętnego gracza²⁵. Kluczowe pytanie, które należy w tej sytuacji postawić to jak sprawdzić czy w praktyce to stwierdzenie można odnieść do konkretnej gry. W poniższej analizie trzeba dokonać rozróżnienia pomiędzy wariantami gry, w których uczestnik gra z komputerem (np. automat zręcznościowy czy automat do gry na pieniądze tak jak to zostało określone w paragrafie 33c,d GewO – Ustawa o działalności gospodarczej) albo każdy gracz gra z krupierem (np. Black Jack) (część a), ewentualnie – ten przypadek należy rozpatrywać osobno – z innymi graczami (część b).

a) Gra z krupierem lub z komputerem

W orzeczeniach sądowych często pojawiają się wyniki prac badawczych, w których uczestnicy grają z komputerem albo z krupierem²⁶:

“Biorąc pod uwagę, że decydującym czynnikiem są zręczności przeciętnego gracza, statystyka przegranych wyższa niż 50% jest dowodem na to, że przeciętne umiejętności gracza nie są wystarczające do tego, aby przezwyciężyć element przypadku”.

²⁵ BGHSt 2, 276.

²⁶ BVerwG, NJW 2002, 2487 et seq.

Ta definicja nie dotyczy jednak Texas Hold'em. W tej grze bowiem, uczestnicy nie grają z krupierem czy komputerem, tylko między sobą. Federalny Sąd Administracyjny świadomie wyłącza spod tej definicji gry, w których uczestnicy współzawodniczą między sobą i uznaje, że ta definicja nie jest właściwa dla tego typu gier.²⁷

b) Gry, w których uczestnicy współzawodniczą między sobą

W odniesieniu do gier, w których chodzi o współzawodnictwo Federalny Sąd Administracyjny podał dokładne wytyczne dotyczące przeprowadzenia odpowiednich badań mających na celu określenie roli czynnika umiejętności w tychże grach. W odniesieniu do gry "Zentro Roulette", sąd orzekł następująco²⁸:

*„Pomijając kilka szczegółów, zasady gry możemy podsumować w ten sposób, że w sytuacji kiedy gra ze sobą dwóch graczy, wygrywa ten, który po dwóch rzutach znajdzie się bliżej pola zerowego wyznaczonego jego własnym rzutem próbnym. ... Czynnikiem wpływającym na wynik gry jest w tym wypadku umiejętność, dzięki której gracz znajdzie się bliżej pola zerowego niż jego przeciwnik. ... I nie chodzi tutaj jedynie o to, że umiejętność, która umożliwia **dotarcie do miejsca zerowego wyklucza założenie, iż mamy tutaj do czynienia z grą losową, ale raczej o to, że gracz może się znaleźć bliżej celu** dzięki temu, że wykorzystuje swoje umiejętności i nie zdaje się tylko na przypadek. ... Powszechnie stosowaną praktyką przez sądy jest formułowanie wymagań dotyczących poziomu zręczności w oparciu o umiejętności przeciętnego gracza. ... Natomiast kwestię dotyczącą tego czy większość gier **to gry losowe lub gry umiejętności można było rozwiązać jedynie za pomocą badań** - ... - **przyjmując, że w każdej grze jeden gracz wykonał dwa nieprzemysłane rzuty a jego przeciwnik wykonał rzuty w sposób zamierzony**”.*

Wymagania stawiane grze opisane szczegółowo przez Federalny Sąd Administracyjny oraz Niemiecki Trybunał Sprawiedliwości zostały rozpatrzone w odniesieniu do gry Texas Hold'em, ponieważ w tej grze uczestnicy również grają między sobą. Analizy tej gry dokonano na podstawie badań przeprowadzonych przez firmę TÜV Rheinland Secure iT GmbH. Przeciętni gracze, o których była mowa wyżej, starali się maksymalnie wykorzystać swoje umiejętności a ich przeciwnicy grali nie przyjmując bliżej określonej strategii lub na chybił trafił. Jak podano wyżej, pracownik TÜV wykorzystał komputer do symulacji zachowań przeciwników. Generator losowy przekazywał pracownikowi wskazówki dotyczące jego kolejnych ruchów tak, aby został spełniony wymóg przypadkowości.

Wyniki badań nie tylko spełniły wymogi sądu, ale zostały również potwierdzone dodatkowymi badaniami w ramach tego studium. Przeciętni gracze zagrali nie tylko z zupełnie początkującymi, ale również z profesjonalnymi graczami. W grze zazwyczaj zwyciężali profesjonalni gracze. Przeciętni gracze przegrywali, gdyż nie posiadali wystarczających umiejętności, których nabycie wymaga czasu i treningu.

²⁷ BVerwG, NJW 2002, 2487 et seq.

²⁸ BVerwG, GewArch 1985, 59 et seq.

Jak dowiódł prof. dr Henze (patrz część C), wyniki obu testów jednoznacznie potwierdziły, że rezultat dłuższych sekwencji gry zależy przede wszystkim od poziomu umiejętności uczestników gry. Zgodnie z wyjaśnieniem prof. dr Henze można przyjąć, że przeciętni gracze będą wygrywać w zdecydowanej większości przypadków z graczami, którzy zdają się na przypadek.

II. Obiektywna ocena całościowa

Obiektywna ocena całościowa potwierdziła, że otrzymane wyniki są zgodne z założeniami ochronnymi paragrafów 284 et seq. StGB (Niemiecki Kodeks Karny). Grę Texas Hold'em porównano również z innymi grami, którymi sąd zajmował się do tej pory i stwierdzono, że umiejętność w Texas Hold'em odgrywa dużo większą rolę niż w grach Roulette albo Draw Poker sklasyfikowanych jako gry losowe. Z obserwacji wynika również, że poziom umiejętności w Texas Hold'em jest co najmniej tak samo ważny jak w grach Skat i Search Poker uznanych za gry umiejętności.

Ostatecznie, otrzymane wyniki zostały porównane z wynikami analiz i orzeczeniami sądów za granicą. Okazuje się, że istnieją znaczne różnice w systemach prawnych poszczególnych krajów. Niemniej jednak analizy dotyczące umiejętności przeprowadzone za granicą prowadzą do podobnych wniosków.

III. Wyniki analizy prawnej

Texas Hold'em w omawianej wersji powinien zostać uznany za grę umiejętności, zgodnie z kryteriami ustalonymi przez sądy oraz w porównaniu z innymi grami i analizami międzynarodowymi. Kwestia odpowiedzialności karnej według paragrafu 284 et seq. StGB nie wchodzi w rachubę, gdyż Texas Hold'em nie jest grą losową.