

21. 7. 2025

Vezměte, prosíme, na vědomí, že text článku odpovídá platné právní úpravě ke dni publikace.

# Arbitráž v e-sportu: cesta k efektivnímu řešení sporů

Když v roce 2020 vyšel najevo rozsáhlý skandál týkající se zneužívání tzv. coaching bugu ve hře Counter-Strike: Global Offensive, čelil svět e-sportu dosud nejvýznamnějšímu etickému problému. Trenéři desítek týmů využívali herní chybu, díky níž mohli během zápasů sledovat soupeře nebo části herní mapy, které by jinak sledovat nemohli. Na základě vyšetřování e-sportovou integritu komisi ESIC bylo bez možnosti vyjádřit se potrestáno více než 30 profesionálních e-sportových trenérů, přičemž zákazy činnosti se pohybovaly v řádu měsíců až let.

Událost spustila lavinu diskusí o tom, jak spravedlivě a efektivně řešit e-sportové spory a jak zajistit férovost nejen během hry, ale i mimo ni — v rámci smluvních vztahů a v etických sporech.

Svět e-sportu začal volat po prvku známém v prostředí klasického sportu - arbitráži - tedy mechanismu, který by umožnil rychlé, odborné a závazné rozhodování sporů mimo tradiční soudní proces.

## Arbitráž? Arbitráž!

Rozhodčí řízení (arbitráž) je formou alternativního řešení sporů. Strany se v rozhodčí doložce sjednané ve smlouvě, případně smlouvou o rozhodci uzavřenou po vzniku konfliktu, zavazují, že jejich spor nerozhodne soud, ale nezávislý a nestranný rozhodce.

Tímto krokem je vyloučena soudní pravomoc a spor se řeší soukromoprávní cestou. Rozhodčího řízení má již své pevné místo ve světě sportovního práva a stále častěji se jeho využití skloňuje i ve světě e-sportu, kde se rychlost a expertíza staly klíčovými.

## Proč dává arbitráž v e-sportu smysl?

Oproti klasickému soudnímu řízení má arbitráž několik zásadních výhod:

- **Rychlost:** E-sportová kariéra bývá krátká, často čítá jen několik málo let a její vrchol je ještě kratší. Dlouhotrvající soudní spor s klubem pak může mít pro hráče likvidační účinek na jeho kariéru. Arbitráž je rychlejší alternativou rozhodování sporů, je zpravidla jednostupňová a většinou s jedním ústním jednáním, nedohodnou-li se strany jinak. Strany mají ve vlastních rukách i např. lhůty pro svá písemná podání. I to přispívá k efektivitě rozhodčího řízení.
- **Specializace rozhodců:** Rozhodce nemusí být právně vzdělanou osobou. Může však být naopak např. odborníkem z e-sportového prostředí - organizátorem turnajů nebo členem e-sportové asociace. I bez právního vzdělání je takový rozhodce mnohdy povolanejší spor rozhodnout, protože se mu bude snadněji vysvětlovat, že hráč XY používal nepovolený herní software nežli soudcům na menších okresních soudech v České republice.
- **Flexibilita:** Strany se mohou dohodnout, že jejich spor bude vyřešen online, či například pouze na základě písemných podání.

- **Nízká nákladovost:** Mnohé rozhodčí soudy mají předem stanovené sazebníky, strany tak předem ví, kolik je bude rozhodčí řízení stát. Celková rychlost procesu poté může stranám pomoci snížit jejich náklady na právní zastoupení, které se při dlouholetém civilním sporu může vyšplhat do výše desítek až stovek tisíc korun.
- **Důvěrnost:** Spory projednávané v rozhodčím řízení jsou zpravidla neveřejné, což chrání reputaci týmů, hráčů i obchodních partnerů.
- **Mezinárodní uznání:** Rozhodčí nálezy jsou uznatelné ve většině států světa na základě New Yorkské úmluvy z roku 1958. Strany se tak nemusí bát, že by výsledek vašeho rozhodčího řízení neměl mezinárodní přesah.

## Historické pokusy o e-sportovou arbitráž

Jedním z prvních pokusů o institucionální arbitráž v e-sportu byla WESA Arbitration z roku **2016**, založená Světovou e-sportovou asociací. Přestože mezi členy WESA figurovala velká jména e-sportové scény, arbitráž se nikdy zcela neprosadila.

Kritici upozorňovali na střet zájmů – tvůrci arbitráže splývali s organizátory turnajů a zároveň s vlastníky největších e-sportových týmů. To všechno vyvolávalo pochybnosti o nestrannosti a nezávislosti rozhodování. Kritiku si vysloužila také nepřehledná pravidla pro rozhodování.

## Riot Games Dispute Resolution for EMEA: nový standard?

V roce 2024 však přišel významný průlom. Společnost Riot Games, vydavatel her jako *League of Legends* nebo *Valorant*, spustila vlastní institucionální rozhodčí mechanismus s názvem Dispute Resolution for Riot Games' Esports EMEA („**DR EMEA**“).

Tento systém:

- přibližuje trend arbitráže pro profesionální a semi-profesionální týmy v regionu Evropy, Blízkého východu a Afriky a umožňuje jim efektivně řešit spory mezi hráči, týmy a trenéry výlučně v herních titulech vydaných společnostmi Riot Games;
- zahrnuje více než 1 500 hráčů, 200 týmů a 400 trenérů;
- umožňuje arbitráž na základě rozhodčí doložky nebo ad hoc dohody po vzniku sporu;
- využívá odborný rozhodcovský pool složený ze 14 arbitrů se zkušenostmi z prostředí e-sportu, či klasického sportu;
- funguje s **předvídatelným sazebníkem** – administrativní poplatky za podaný návrh se pohybují od 500 do 4 000 €, rozhodčí odměny pak mezi 1 000–5 000 €;
- podporuje účastníky s nízkými příjmy skrze **Legal Aid Fund** (pozn. „fond právní podpory“, jehož cílem má být finanční podpora účastníka řízení, který není schopen nést finanční váhu poplatků zmíněných výše);
- rozhoduje ve většině případů pouze na základě písemných podání bez ústního jednání;
- aplikuje princip *ex aequo et bono* – rozhodce rozhoduje podle spravedlnosti a dobrých mravů, nikoli výlučně podle psaného práva.

DR EMEA tak představuje významný krok pro e-sportovou arbitráž a velmi důležitou iniciativu herních developerů regulovat vlastní e-sportový trh. Cílem je aktivně chránit jeho účastníky

prostřednictvím tvorby institutů, které umožňují jednotlivým aktérům prosazovat a bránit svá práva efektivním způsobem.

Institucionalizovaná a dobře fungující arbitráž poté může být efektivním lákadlem pro investory do e-sportového prostředí. Při rozhodování, zda investovat do e-sportu či nikoliv může být pro potenciální investory relevantní i otázka, zda toto investici lze či nelze závaznou právní cestou zabezpečit.

### **Relevance pro český a střeoevropský trh?**

Bude zajímavé sledovat, zda DR EMEA bude efektivně využívána v rámci českého a střeoevropského trhu. Domníváme se, že důležitá pro tuto otázku bude praxe využívání Legal Aid Fundu.

Lze předpokládat, že ve snaze o ochranu hráčů, klubů a trenérů Riot Games využije Legal Aid Fund tak, aby napomáhal prosazení DR EMEA i v regionech, kde klasická ochrana práv vyplývajících ze smluv může být finančně náročná.

Otázkou dále může být, zda není čas pro vytvoření arbitrážních orgánů i pro jiné tituly. Například organizátoři soutěží by mohli jakožto rozhodci rozhodovat spory při smluvních sporech v titulech VALVE jako např. Counter Strike 2, či DotA 2. Předcházelo by se tak situacím, kdy hráči ze dne na den přestávají nastupovat za svůj tým, či týmy přestávají hráče ze dne na den platit.

Soudní cesta pro takovéto spory není efektivní a v zásadě se nevyplatí. Arbitráž naopak pro tyto právní spory může být cesta k profesionalizaci a institucionalizaci daného odvětví a k větší stabilitě a předvídatelnosti e-sportového prostředí.



**Mgr. Robert Nešpůrek, LL.M.**

Partner



**Mgr. Karolína Steinerová**

Vedoucí advokátka



**JUDr. Michal Kandrác**

Senior advokát

**Marek Ličák,**

student

**HAVEL & PARTNERS**

ÚSPĚCH SPOJUJE

[HAVEL & PARTNERS s.r.o., advokátní kancelář](#)

Florentinum, recepce A  
Na Florenci 2116/15  
110 00 Praha 1

Tel.: +420 255 000 111  
Fax: +420 255 000 110  
e-mail: [office@havelpartners.cz](mailto:office@havelpartners.cz)

© EPRAVO.CZ - Sběrka zákonů, judikatura, právo | [www.epravo.cz](http://www.epravo.cz)

## Další články:

- [Nový zákon o veřejných dražbách, aukce a obálkové metody](#)
- [Pohled přes hranice - natáčení pornografických klipů jako důvod výpovědi z nájmu bytu](#)
- [Nařízení EU o umělé inteligenci a jeho dopady na využití jazykových modelů v advokátní praxi](#)
- [Revize zájezdové směrnice: co přináší, co hrozilo a co to znamená pro praxi](#)
- [Kupní smlouva o převodu nemovitosti bez uvedení výše kupní ceny](#)
- [Druhá „tlačítková novela“: povinné tlačítko pro odstoupení od smlouvy](#)
- [Souhlas s veřejným užíváním pozemku jako překážka nároku na bezdůvodné obohacení - nález Ústavního soudu sp. zn. I. ÚS 2541/25](#)
- [Kupní smlouva bez přesného určení kupní ceny](#)
- [Byznys a paragrafy, díl 36.: Doložka o mlčenlivosti](#)

- [Detekce podezřelého obchodu v kontextu hazardních her](#)
- [AI omnibus](#)