



Kansspelautoriteit

Arcadehallen met kermisautomaten

Onderzoeksrapport 2020



Inhoud

1. Inleiding	3
2. Onderzoeksopzet	5
<i>Selectie hallen</i>	5
<i>Onderzoek op locatie</i>	5
<i>Classificatie en beoordeling kermisautomaten</i>	5
<i>Evaluatie beoordeling</i>	5
3. Resultaten	6
<i>Classificatie en beoordeling kermisautomaten</i>	6
<i>Arcadehallen met kermisautomaten</i>	7
4. Conclusies	8
5. Toezeggingen	9
6. Aanbevelingen	10
<i>Arcadehallen met kermisautomaten</i>	10
<i>Gemeente</i>	10
<i>Wetgever</i>	10
Bijlage 1 – Wettelijk kader	11
<i>Stelsel en begrippenapparaat</i>	11
<i>Uitzonderingspositie kermisautomaten</i>	12
<i>Verslaving zoveel mogelijk voorkomen</i>	13
Bijlage 2 – Korte toelichting op de wijze van beoordelen en uitleg bij groepen	14
<i>De speler</i>	14
<i>Jackpot en bonus</i>	14
<i>Onvoorspelbaarheid van materialen</i>	14
<i>Groepen kermisautomaten</i>	14
Bijlage 3 – Beoordeling kermisautomaten	16

1. Inleiding

De Kansspelautoriteit houdt toezicht op de markt voor kansspelen. Als toezicht-houder heeft de Kansspelautoriteit drie doelstellingen (publieke doelen), namelijk: bescherming van de speler, voorkomen van kansspelverslaving, en het bestrijden van illegaliteit en criminaliteit. Dit zijn tevens de doelstellingen van het Nederlandse kansspelbeleid.

In arcadehallen, waar minderjarigen aanwezig mogen zijn, staan vaak kermisauto-maten. Kermisautomaten hebben binnen de Wet op de kansspelen een uitzonderings-positie: zij hoeven niet te voldoen aan de voorschriften van de Speelautomatentitel.¹ Kenmerkend voor kermisautomaten is dat ze geen geld uitkeren, maar wel andere vormen van prijzen, zoals waardebonnen ('tickets') of goederen in natura. Daarnaast kunnen kermisautomaten verschillende typen spellen aanbieden (kansspelen en behendigheidsspelen). Arcadehallen met kermisautomaten worden ook wel 'amuse-mentscentra' of 'permanente kermissen' genoemd.

In april 2018 publiceerde de Kansspelautoriteit het onderzoeksrapport *Arcadehallen 2018*.² In het onderzoek zijn de kermisautomaten die in arcadehallen stonden, verdeeld in twee categorieën: geen invloed op het spelresultaat (kansspel) en volledige invloed op het spelresultaat (behendigheid). Dit onderscheid is gemaakt omdat het spelen op kermisautomaten van de eerste categorie zeer risicovol kan zijn en bij kan dragen aan het ontwikkelen van kansspelverslaving, terwijl dit risico veel minder aanwezig is bij kermisautomaten van de tweede categorie. In het eerste onderzoek werd vastge-steld dat er in arcadehallen een beperkt aantal kermisautomaten stond opgesteld waarbij de speler geen invloed had op het spelresultaat. Vanwege het beperkte aanbod van kermisautomaten met een kansspel en omdat de betreffende arcadehallen verbeteringsmaatregelen³ aankondigden, was de conclusie in het rapport dat er op het gebied van kansspelverslaving geen directe misstanden leken te bestaan.

Kermisautomaten zijn echter lang niet altijd alléén kansspel of alléén behendigheds-spel. Kermisautomaten begeven zich vaak ergens op een spectrum tussen deze twee uitersten. De potentiële schadelijkheid van kermisautomaten uit het midden van het spectrum (een mix van behendigheid en kansspel) was in het eerste onderzoek nog niet beoordeeld. Meer onderzoek was noodzakelijk om de grootste groep kermisau-tomaten (de middencategorie) te beoordelen. Bovendien is sinds het laatste onder-zoek het aantal arcadehallen toegenomen en waren andere type locaties waar arcadehallen staan, zoals pretparken en vakantieparken, in het eerste onderzoek niet meegenomen.

¹ Bijlage 1 van dit onderzoeksrapport.

² <https://www.rijksoverheid.nl/documenten/rapporten/2018/04/23/tk-bijlage-3-rapport-onderzoek-arcadehallen>

³ Onder andere het inventariseren en classificeren van kermisautomaten. Voor de risicovolle kermisauto-maten zouden er daardoor effectieve maatregelen kunnen worden genomen.

Om tot een volledig oordeel te komen over de huidige situatie van arcadehallen met kermisautomaten is een vervolgonderzoek gestart. Dat kent twee onderzoeksvragen:

1. *In welke mate staan er kermisautomaten met kansspelen in arcadehallen?*
1. *Hebben minderjarigen toegang tot kermisautomaten met kansspelen?*

Om deze vragen te kunnen beantwoorden moet er eerst een zo volledig mogelijk beeld worden verkregen van welke kermisautomaten in Nederlandse arcadehallen staan. Vervolgens moet er worden vastgesteld welk deel hiervan kansspelen zijn en moet er worden vastgesteld of minderjarigen toegang hebben tot dergelijke speelautomaten. In de conclusie wordt besproken hoe deze bevindingen zich verhouden tot het Nederlandse kansspelbeleid. De bevindingen en de conclusies uit het onderzoek zijn vervolgens besproken met de branchevereniging voor arcadehallen. Dit heeft geleid tot een schriftelijke toezegging van de branchevereniging. Het geheel aan informatie heeft geleid tot aanbevelingen aan arcadehallen met kermisautomaten, gemeenten, en de wetgever.

2. Onderzoeksopzet

Selectie hallen

Om een goed beeld te krijgen van de speelautomaten die staan opgesteld in Nederlandse arcadehallen met kermisautomaten is een groot deel van deze hallen bezocht. De hallen zijn geselecteerd op basis van de type locatie (stadscentrum, pretpark, of vakantiepark) en geografische ligging (Zuid-Holland, Zeeland, Utrecht, Overijssel, Flevoland, of Gelderland). Ook is er in de selectie voor gezorgd dat van elke organisatie minimaal één hal is bezocht. In totaal zijn negentien hallen geselecteerd en bezocht. Naar schatting komt dit neer op ongeveer 70% van de totale markt. Het resultaat van het onderzoek is met deze selectie representatief voor de gehele markt.⁴

Onderzoek op locatie

Bij de toezichtbezoeken is bij binnenkomst gekeken of er een minimumleeftijd geldt, of er een leeftijdscontrole is, en wat de leeftijdssamenstelling van het publiek was bij binnenkomst. Vervolgens is een inventarisatie gemaakt van de speelautomaten die stonden opgesteld. Van elke speelautomaat is de naam vastgelegd en zijn foto's en/of video's gemaakt. Op deze manier zijn 1394 speelautomaten⁵ geobserveerd en gedocumenteerd.

Classificatie en beoordeling kermisautomaten

Om te beoordelen of er sprake is van een kansspel is elke unieke kermisautomaat aan de hand van expertkennis en handleidingen beoordeeld op een aantal criteria. Er is gekeken of uitkeringsschema's van prijzen (door middel van tickets) instelbaar zijn en op welke manier en in welke mate het spelproces beïnvloed kan worden. Vervolgens zijn de speelautomaten aan de hand van hun karakteristieke eigenschappen ingedeeld in groepen. Aangezien elke groep speelautomaten bevat die wat betreft eigenschappen vergelijkbaar zijn met elkaar, is per groep bepaald op welke manier de aanwijzing van winnaars plaatsvindt en of er dus sprake is van overwegende invloed. Er is sprake van een kermisautomaat met een kansspel als de speler geen overwegende invloed heeft op het resultaat. Wanneer een spel slechts door enkele spelers over een lange periode winstgevend wordt gespeeld, is niet per definitie aangetoond dat er sprake is van overwegende invloed.⁶ Pas wanneer de verwachting is dat de meerderheid van de deelnemers - de deelnemers in het algemeen - overwegende invloed uitoefenen op het resultaat is er binnen dit onderzoek geconcludeerd dat er sprake is van overwegende invloed.

Evaluatie beoordeling

Ter controle van de bevindingen is er expertise ingewonnen bij de kermisautomaten-sector. Een lijst met kermisautomaten en de beoordelingen is op deze manier getoetst. De verkregen input is vervolgens meegenomen in de definitieve beoordeling.

⁴ Kruskal, W., & Mosteller, F. (1979). Representative sampling, III: The current statistical literature. *International Statistical Review/Revue Internationale de Statistique*, 245-265.

⁵ Elke spelersplaats wordt binnen dit onderzoek gezien als unieke speelautomaat

⁶ Rechtbank 's-Gravenhage, 2 juli 2010, 09-867520-08, ECLI:NL:RBSGR:2010:BN0013, noot 6 (Saturne)

3. Resultaten

Er zijn in totaal 1394 speelautomaten geïnventariseerd. Hiervan zijn er 1.088 (78%) kermisautomaten en 306 (22%) behendigheidsautomaten met een modeltoelating. Omdat deze behendigheidsautomaten expliciet door de Kansspelautoriteit zijn goedgekeurd, zijn ze buiten de reikwijdte van dit onderzoek gehouden.

Classificatie en beoordeling kermisautomaten

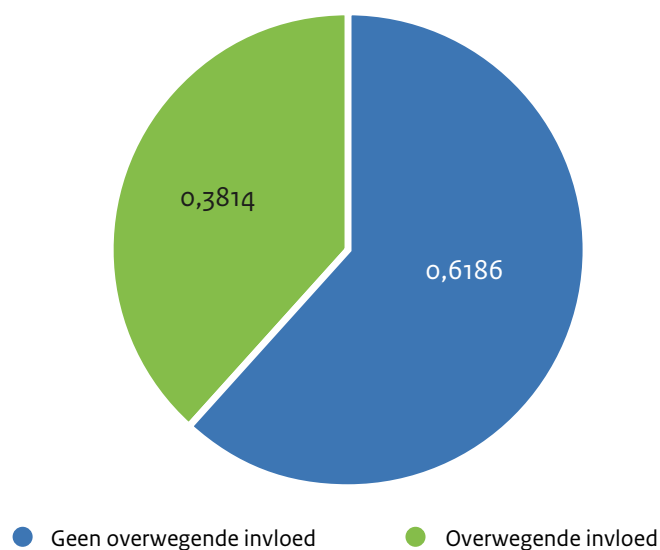
Aan de hand van de eigenschappen van elke individuele kermisautomaat is bepaald of er sprake is van overwegende invloed van de speler. Zo is elke kermisautomaat beoordeeld als ofwel kansspel ofwel behendigheidsspel. Voor de overzichtelijkheid en om een korte toelichting⁷ te kunnen geven zijn ze vervolgens ingedeeld in acht verschillende groepen, op basis van gemeenschappelijke karakteristieken. Er zijn zeven groepen gevormd waarbij geen sprake is van overwegende invloed. De kermisautomaten waarbij, op basis van de informatie die de Kansspelautoriteit tot beschikking had, wél sprake is van overwegende invloed, zijn samen in een achtste groep (behendigheid) ingedeeld.

Tabel 1 – Samenstelling groepen en hun beoordeling

GR-NR	Groep	Aantal	%	Beoordeling
1	Fruitautomaten	10	0,9	Geen overwegende invloed
2	Grijpkraanachtigen	162	14,9	Geen overwegende invloed
3	Kansspel divers	42	3,9	Geen overwegende invloed
4	Behendigheid	415	38,1	Waarschijnlijk overwegende invloed
5	Rad van Fortuin	45	4,1	Geen overwegende invloed
6	Roulette	18	1,7	Geen overwegende invloed
7	Schijnbehendigheid	107	9,8	Geen overwegende invloed
8	Schuivers	289	26,6	Geen overwegende invloed

Bij 62% van de kermisautomaten heeft de speler geen overwegende invloed op het resultaat. Bij 38% van de kermisautomaten heeft de speler waarschijnlijk wel overwegende invloed op het resultaat. De meest voorkomende groepen kermisautomaten zijn 'Behendigheid' (38,1%), 'Schuivers' (26,6%) en 'Grijpkraanachtigen' (14,9%). De minst voorkomende groepen kermisautomaten zijn de groepen 'Roulette' (1,7%) en 'Fruitautomaten' (0,9%).

⁷ Zie bijlage 2



Figuur 1 – Beoordeling kermisautomaten

Arcadehallen met kermisautomaten

Arcadehallen met kermisautomaten zijn te vinden in pretparken, vakantieparken en in stadscentra. Bij meer dan de helft van de kermisautomaten hebben spelers geen overwegende invloed op het resultaat, ongeacht type locatie. Er zijn geen arcadehallen met kermisautomaten waarin alleen kermisautomaten staan die onder de groep 'Behendigheid' vallen.

Er zijn geen arcadehallen met kermisautomaten die een leeftijdsgrens hanteren van achttien jaar of ouder. Tijdens de bezoeken in het kader van het onderzoek was er vaak een gemêleerd publiek aanwezig (van peuters tot adolescenten tot personen van een gevorderde leeftijd). Het incidentele karakter van het bezoek aan pretparken en vakantieparken, wat mogelijk het risico op kansspelslaving vermindert, lijkt in de praktijk vanwege abonnementen en seizoenkaarten weg te vallen.

Tabel 2 – Ligging van de hallen

Type locatie	Kermisautomaten	
	Geen overwegende invloed	Mogelijk overwegende invloed
Pretpark	85,5%	14,5%
Vakantiepark	78,2%	21,8%
Centrum	53,1%	46,9%

4. Conclusies

Kermisautomaten hebben binnen de Wet op de kansspelen een uitzonderingspositie: zij hoeven niet te voldoen aan de voorschriften van de Speelautomatentitel. De uitzondering geldt zowel voor kermisautomaten waarbij de speler overwegende invloed heeft (behendigheids), als voor kermisautomaten waarbij de speler geen overwegende invloed heeft (kansspel).

Uit het onderzoek blijkt dat een groot deel van de kermisautomaten in arcadehallen, ongeacht type locatie, kermisautomaten zijn waarbij spelers geen overwegende invloed hebben op het spelresultaat. Het betreft kermisautomaten die ingedeeld zijn in de groepen Fruitautomaten, Grijpkraanachtigen, Kansspel divers, Rad van Fortuin, Roulette, Schijnbehendigheids en Schuivers⁸. Wanneer een spelresultaat, waarbij prijzen te winnen zijn, voornamelijk afhankelijk is van een proces waarbij de speler geen overwegende invloed heeft, is er sprake van een kansspel. Het spelen van een kansspel brengt risico's met zich mee.

Uit het onderzoek blijkt bovendien dat er geen arcadehallen met kermisautomaten zijn die een leeftijdsgrens hanteren van achttien jaar en ouder. Dat betekent dat iedereen toegang heeft tot de speelautomaten, ongeacht de leeftijd. Het laten spelen van minderjarigen op kermisautomaten, waarbij de speler geen overwegende invloed heeft (kansspel) op het spelresultaat, kan schadelijke consequenties hebben, zoals een extra kwetsbaarheid voor kansspelverslaving op latere leeftijd. Arcadehallen met kermisautomaten vormen, als zij minderjarigen niet beschermen tegen kansspelen, een gevaar voor de doelstellingen van het Nederlandse kansspelbeleid. Arcadehallen met kermisautomaten waar alleen kermisautomaten staan die onder de groep 'Behendigheids' vallen vormen in beginsel geen gevaar voor de doelstellingen van het Nederlandse kansspelbeleid.

Gezien de uitzonderingspositie van kermisautomaten is de formele rol inzake het toezicht op arcadehallen beperkt. Arcadehallen met kermisautomaten kunnen vanuit de Kansspelautoriteit niet worden gedwongen om maatregelen te treffen die eventuele zorgen wegnemen. Arcadehallen met kermisautomaten zullen, gezamenlijk als branche, uit eigen beweging moeten komen tot een exploitatiemodel dat geen gevaar voor de doelstellingen van het Nederlandse kansspelbeleid vormt.

⁸ Zie bijlage 2

5. Toezeggingen

De Kansspelautoriteit is, gezien de conclusies van dit onderzoek, in overleg getreden met de branchevereniging om te komen tot effectieve zelfregulering.

De arcadehallen met kermisautomaten worden vertegenwoordigd door een branchevereniging, Family Entertainment Centers Nederland (FEC Nederland) vertegenwoordigt een groot deel van de bezochte hallen. Enkele hallen hebben aangegeven geen lid te zijn van FEC Nederland, maar de maatregelen, genomen door FEC Nederland, wel te zullen volgen.

FEC Nederland heeft verklaard dat haar leden maatregelen zullen treffen om minderjarigen te beschermen. De toezegging is als volgt:⁹

1. [...] 'Kermisautomaten waarvan de speluitkomst een grote mate van toeval bevat of uitingen en gelijkenissen met kansspelen bevatten, worden niet opgesteld in onze arcades.
2. Daar waar parameters van kermisautomaten kunnen worden ingesteld die de behendigheid of de moeilijkheidsgraad zodanig beïnvloeden dat een gemiddelde speler geen skill kan ontwikkelen, zullen deze zo worden ingesteld dat deze gelijk blijven en overwegend skill garanderen.
3. Aanbieders van behendighedsautomaten die geen lid zijn van FEC Nederland zullen wij attenderen op deze ontwikkeling en tevens verzoeken om ook lid te worden van de vereniging van FEC Nederland. Ook de leveranciers van de kermisautomaten zelf zijn (en zullen) worden betrokken bij de gesprekken en blijvend aangemoedigd worden om overwegend skill games te ontwikkelen.
4. Kermisautomaten die niet overwegend skill zijn, bijvoorbeeld doordat er een hoog toevalsfactor of te hoge moeilijkheidsgraad is gekoppeld aan de automaat, zullen worden gecategoriseerd als 18+ speelautomaten en zullen na afloop van hun economische levensduur (10 jaar na aanschaf) verwijderd worden. Kermisautomaten gecategoriseerd als 18+ die op dit moment ouder zijn dan 10 jaar zullen binnen nu en 5 jaar gefaseerd worden verwijderd.
5. Leden van FEC Nederland zullen jaarlijks worden onderworpen aan een externe audit waarbij de leden gecontroleerd worden op het naleven van de gemaakte afspraken en de ondernemerscode.
6. Automaten die door de leden nieuw worden aangeschaft zullen voordat ze worden geplaatst onderworpen zijn aan een keuring om te voldoen aan de hierboven gemaakte afspraken. De inhoud van de keuring zal nog met keuringsinstanties en de Kansspelautoriteit moeten worden besproken en vastgesteld.' [...]

⁹ Brief FEC Nederland d.d. 15 september 2020 betreft Maatregelen en ontwikkelingen m.b.t. kermisautomaten: Vereniging Family Entertainment Centers september 2020

6. Aanbevelingen

Arcadehallen met kermisautomaten

Om te voorkomen dat minderjarigen in arcadehallen op kermisautomaten kunnen deelnemen aan kansspelen is het noodzakelijk dat er maatregelen worden getroffen om minderjarigen niet aan kansspelen bloot te stellen.

De maatregelen die FEC Nederland heeft afgesproken met haar leden lijken de Kansspelautoriteit voldoende om veel zorgen weg te nemen. Minderjarigen kunnen door deze maatregelen in die arcadehallen namelijk niet meer (eenvoudig) deelnemen aan kansspelen. Binnen een periode van tien jaar zullen de kermisautomaten met overwegend kansspelkarakter zijn vervangen door speelautomaten met overwegend behendigheidskarakter. Het wordt de arcadehallen die niet aangesloten zijn bij FEC Nederland dan ook geadviseerd om vergelijkbare maatregelen te treffen.

Een voorwaarde voor een succesvolle implementatie van zelfregulatie is dat de door de Kansspelautoriteit uitgevoerde beoordeling van kermisautomaten en de bescherming van minderjarigen als uitgangspunten worden gebruikt bij de voorgenomen maatregelen. De Kansspelautoriteit zal de ontwikkelingen op dit gebied nauwlettend volgen.

Gemeente

Gemeenten wordt geadviseerd om arcadehallen slechts toe te staan als kan worden aangetoond dat er in de arcadehallen alleen speelautomaten komen te staan zonder kansspelen. Dit kan bijvoorbeeld worden gerealiseerd door slechts arcadehallen toe te staan die vergelijkbare maatregelen treffen als FEC Nederland. Gemeenten die vragen hebben over de kwalificatie van bepaalde kermisautomaten, kunnen contact opnemen met de Kansspelautoriteit.

Wetgever

Geadviseerd wordt om de wet- en regelgeving aan te passen. Dit advies komt overeen met het advies uit de beleids- en wetgevingsbrief Kansspelautoriteit 2018.¹⁰ In deze brief verzoekt de Kansspelautoriteit om de mogelijkheid weg te nemen om het huidige kermisregime te gebruiken om kansspelen aan te bieden met een vergelijkbaar verslavingsrisicopotentieel als speelhallen, zonder te voldoen aan de bijbehorende regelgeving. Een vernieuwd kermisregime moet ervoor zorgen dat de Kansspelautoriteit in staat wordt gesteld om excessen aan te pakken. Dit zou onder andere kunnen worden gerealiseerd door:

- In de regelgeving op te nemen dat exploitanten van kermisautomaten over een exploitatievergunning van de Kansspelautoriteit moeten beschikken;
- in de regelgeving op te nemen dat het spelproces van een kermisautomaat ook nadat het in werking is gesteld, door de speler kan worden beïnvloed en het geheel of vrijwel geheel van zijn inzicht en behendigheid bij het gebruik van de daartoe geboden middelen afhangt of en in welke mate de speler een prijs wint;
- in de regelgeving op te nemen dat het verboden is om kermisautomaten te exploiteren zonder dat deze zijn gekeurd.

¹⁰ <https://www.rijksoverheid.nl/documenten/rapporten/2018/11/14/tk-bijlage-beleids-en-wetgevingsbrief-ksa-2018>

Bijlage 1 – Wettelijk kader

Deze bijlage legt het wettelijk kader uit. Wat is een speelautomaat, wat is het verschil tussen kansspelautomaten en behendigheidsautomaten? Het legt verder de uitzonderingspositie uit van kermisautomaten en het laat zien dat vergunninghouders een verplichting hebben om verslaving te voorkomen.

Stelsel en begrippenapparaat

Speelautomaten vallen niet onder het basisverbod van artikel 1, onder a, van de Wet op de kansspelen (Wok). In plaats daarvan worden ze gereguleerd op basis van de Speelautomatentitel van de Wok (artikelen 30 tot en met artikel 30aa). Deze titel verdeelt de verantwoordelijkheden in drie groepen. Voor elke groep verantwoordelijkheden bestaat een afzonderlijk vergunningstelsel, en voor (de meeste) legale speelautomaten zijn dus drie verschillende vergunningen nodig:

- een aanwezigheidsvergunning (van de burgemeester), voor de locatie waar de automaat staat;
- een exploitatievergunning (van de Kansspelautoriteit), voor de exploitant;
- een modeltoelating (van de Kansspelautoriteit), voor de fabrikant of importeur.

De Speelautomatentitel draait om drie begrippen: speelautomaat, behendigheidsautomaat en kansspelautomaat. Allen staan in artikel 30 van de Wok gedefinieerd.

Een speelautomaat is:

- een toestel ingericht voor de beoefening van een spel;
- dat door de speler in werking wordt gesteld, en;
- dat bestaat uit een mechanisch, elektrisch of elektronisch proces;
- waarbij het resultaat kan leiden tot de middellijke (zie de kanttekeningen hieronder) of onmiddellijke uitkering van prijzen of premies, inclusief het recht om gratis verder te spelen.

Een behendigheidsautomaat is:

- een speelautomaat;
- waarvan het spelresultaat alleen kan leiden tot een verlengde speelduur of het recht op gratis spellen;
- waarvan het spelresultaat door de speler kan worden beïnvloed;
- het vrijwel geheel van het inzicht en behendigheid van de speler afhangt of en hoeveel verlengde speelduur/gratis spellen hij wint.

Een kansspelautomaat is:

- iedere speelautomaat die geen behendigheidsautomaat is.

Duidelijk onderscheid

Het bovenstaande laat zien dat de Speelautomatentitel een duidelijk onderscheid maakt tussen behendigheidsautomaten enerzijds en kansspelautomaten anderzijds. Spellens op behendigheidsautomaten moeten door de speler kunnen worden beïnvloed waarbij het spelresultaat afhankelijk is van het geheel of vrijwel geheel

van zijn inzicht en behendigheid bij het gebruik van de daartoe geboden middelen. Om het onderscheid nog groter te maken tussen deze twee automaten mogen er ook geen prijzen worden uitgekeerd anders dan verlengde speelduur en/of nieuw spel. Spellen die niet aan het bovenstaande voldoen, zijn per definitie kansspelautomaten. Behendighedsautomaten met een modeltoelating mogen worden opgesteld zonder gemeentelijke aanwezigheidsvergunning, kansspelautomaten niet.

Exploitatie van speelautomaten is alleen toegestaan met een exploitatievergunning van de Kansspelautoriteit.¹¹ De Wok kent maar één soort exploitatievergunning, die geen onderscheid maakt tussen behendighedsautomaten, kansspelautomaten in de horeca, en kansspelautomaten in speelautomatenhallen.

Er is geen aanwezigheidsvergunning of exploitatievergunning nodig voor speelautomaten in speelcasino's. Hiervoor geldt een aparte vergunning, die in handen is van Holland Casino.

Hieronder wordt specifiek ingegaan op kermisautomaten.

Uitzonderingspositie kermisautomaten

Binnen de Speelautomatentitel van de Wok hebben kermisautomaten een uitzonderingspositie: zij zijn onttrokken aan de voorschriften van de Speelautomatentitel.¹²

Een kermisautomaat is:

- een speelautomaat;
- die in bijlage I van het Speelautomatenregeling 2000 staat genoemd;
- die worden gebruikt of bestemd zijn om te worden gebruikt ter gelegenheid van kermissen;
- waarvan het bespelen ervan niet kan leiden tot de uitkering van geldprijzen, of tot de onmiddellijke uitkering van premies, waardebonnen of penningen, die een waarde vertegenwoordigen van meer dan het veertigvoud van de inzet per spel.

In bijlage I van het Speelautomatenregeling 2000 staat een lijst met spellen en beschrijvingen. Deze lijst is enerzijds heel specifiek (bepaalde spellen worden genoemd) en daarnaast heel breed met abstracte beschrijvingen van het soort spel wat is toegestaan. Vrijwel alle gebruikelijke speelautomaten staan op deze lijst, zowel kansspelautomaten (zoals roulette- en fruitautomaten) als behendighedsautomaten (zoals schietspellen). De lijst is erg oud, en van veel automaten die genoemd worden is niet bekend wat er mee bedoeld wordt (Apollo, Star-steps of Rotalet).

De toelichting bij het betreffende deel van de wet maakt duidelijk dat het volledig aan een gemeente is om te beoordelen wat zij als kermis beschouwt¹³; hierbij wordt nadrukkelijk de mogelijkheid genoemd om een permanente inrichting als een kermis te beschouwen. Er wordt vanuit de kansspelregelgeving geen enkel kader aan de gemeenten gegeven. Een gemeente kan desgewenst andere gemeentelijke bevoegdheden (bijvoorbeeld op basis van de Gemeentewet) gebruiken om een vergunnings-

¹¹ Artikel 30h lid 1 van de Wok

¹² artikel 30a, lid 2 van de Wok

¹³ Kamerstukken TK 25727, nr.3, blz 17/18.

stelsel in te voeren en/of voorschriften uit te vaardigen met betrekking tot de opstellocaties voor speelautomaten. In de praktijk zijn er gemeenten die in de Algemene Plaatselijke Verordening (hierna: APV) een (permanente) kermisvergunning verplicht stellen en er zijn gemeenten die dit in de APV helemaal vrij laten.

Kermisautomaten mogen geen geld uitkeren maar alleen prijzen in natura of waardebonnen. De waarde van de prijs mag niet meer zijn dan 40 maal de inzet. De hoogte van de inzet is vrij gelaten. Ter illustratie: Een verslavend spel zoals roulette heeft van nature deze beperking al, namelijk 36 keer de inzet.¹⁴

Aangezien kermisautomaten prijzen uitkeren anders dan verlengde speelduur en/of nieuw spel zijn ze per definitie kansspelautomaten (*“een speelautomaat, die geen behendigheidsautomaat is”*).

Verslaving zoveel mogelijk voorkomen

In artikel 4a van de Wok staat een wettelijke zorgplicht voor alle kansspelvergunninghouders genoemd. Die plicht komt er op neer dat houders van vergunningen maatregelen en voorzieningen treffen die nodig zijn om verslaving aan de door hen georganiseerde spelen zoveel mogelijk te voorkomen. De vergunninghouders zijn in de basis vrij om zelf daartoe de meest effectieve maatregelen en voorzieningen te treffen.

Voor het uitbaten van speelautomaten is een exploitatievergunning vereist. Door de uitzonderingspositie van kermisautomaten is geen exploitatievergunning verplicht zoals bij behendigheids- en kansspelautomaten. Dat betekent dat uitbaters die enkel kermisautomaten exploiteren en ook geen exploitatievergunning hebben ook geen zorgplicht hebben voor de door hen aangeboden spelen op basis van artikel 4a, lid 1 van de Wok.

¹⁴ de Bruin, D.E. (2017). Assessment verslavingsgevoeligheid Nederlandse kansspelaanbod. Den Haag/ Utrecht: Kansspelautoriteit/CVO – Research & Consultancy.

Bijlage 2 – Korte toelichting op de wijze van beoordelen en uitleg bij groepen

Bij de beoordeling van kermisautomaten bepaalt overwegende invloed of er wordt gesproken over een kansspel of van een behendigheidsspel. Wanneer de speler overwegende invloed heeft op het spelresultaat (en dus het winnen van een prijs) wordt er gesproken over een behendigheidsspel. Wanneer dit niet het geval is, is er sprake van een kansspel. Kermisautomaten keren prijzen uit in de vorm van tickets of directe prijzen. De volgende elementen zijn meegenomen in onze beoordeling:

De speler

Om een kermisautomaat te beoordelen kan uitgegaan worden van een gemiddelde speler, maar het is nog beter om uit te gaan van “hoe de grote meerderheid van spelers (95%) het spel speelt”. Er zijn namelijk voorbeelden van kansspelen (GoldenTen, MoneyWheel) die door een zeer kleine minderheid winnend te spelen zijn. De hypothetische winbaarheid legt het in onze analyses af tegen de realistische praktijk. Zodoende is elke beoordeling gemaakt met de speelwijze van de grote meerderheid van spelers in gedachten.

Jackpot en bonus

Bij het beoordelen van een automaat moet gekeken worden naar het werkelijke doel van de speler. Soms zijn er in het spel vooral kleine prijsjes te winnen met een waarde die onder de kosten van het spel ligt. Er is dan vaak één grote prijs te winnen die ‘Jackpot’ of ‘Bonus’ genoemd wordt. De kleine prijsjes kunnen dan met behendigheid gewonnen worden. De werkelijke prijs, de ‘Jackpot’, is echter vaak enkel winbaar op basis van geluk.

Onvoorspelbaarheid van materialen

Er zijn verschillende manieren om willekeurigheid of geluk in een spel te brengen. De makkelijkste manier is om gebruik te maken van een “Random Number Generator” (“RNG”, een soort elektronische dobbelsteen) die elektronische willekeurigheid in een automaat genereert. Het kan echter ook zijn dat in een kermisautomaat gebruik wordt gemaakt van materialen of constructies die het voor de speler onmogelijk maken om te voorzien in welke mate zijn handelen tot een bepaald gevolg leiden. Hierbij kan gedacht worden aan het gebruik van stuiterballen of een draai geven aan een wiel. Deze onvoorspelbaarheid kan ook een geluksfactor vormen.

Groepen kermisautomaten

Schuivers

De speler kan invloed uitoefenen op de locatie en het tijdstip waarop een munt wordt losgelaten. Vervolgens zijn de variabelen (bijvoorbeeld de mate van wanorde van de muntjes die er al liggen, de vertraging van de inworp en de snelheid van de

schuiver) die de winstverwachting bepalen ontzettend complex. De wijze waarop de muntjes in elkaar schuiven zijn vrijwel niet voorspelbaar, zodat er onmogelijk een winnende strategie gehanteerd kan worden.

Grijpkraanachtigen

Deze groep lijkt op het eerste gezicht puur behendigheid aangezien de speler volledige controle heeft over de arm. Bestudering van de handleidingen leert echter dat bij alle grijpkranen een percentage ingesteld kan worden waarop de arm zijn prijs vast blijft houden. Een kansspelproces bepaalt dan of er uiteindelijk een prijs gewonnen wordt. Wanneer er een “RNG” wordt gebruikt, ziet de Kansspelautoriteit de speelautomaat als kansspel. Ook als er gebruik gemaakt wordt van een in te stellen mechanische grijpkracht die voor de speler een onbekende instelling heeft, spreken we van een kansspel. Slechts wanneer een vast ingestelde grijpkracht gebruikt wordt die voor de speler inzichtelijk is, kan de Kansspelautoriteit van een behendigheidsspel spreken. Dergelijke grijpkraanautomaten zijn binnen dit onderzoek niet aangetroffen.

Schijnbehendigheid

Deze groep betreft alle automaten die om verschillende redenen weliswaar lijken op een behendigheidsspel, maar bij nadere bestudering een kansspel blijken. Bij een deel van deze automaten wordt de indruk gewekt dat het op het juiste moment indrukken van een knop leidt tot winst. In werkelijkheid staat van te voren al vast of er gewonnen kan worden of niet en is deze winkans in te stellen (en in relatie tot de waarde van de prijs). Een ander deel van deze categorie betreft automaten waarbij timing van het indrukken van een knop een rol speelt, maar waar de winkans zodanig klein is (één duizendste van een seconde) dat een normaal persoon het spel nooit als behendigheidsspel kan spelen. Het laatste deel van deze categorie omvat automaten die een behendighedscomponent hebben maar waarbij de structuur en fysieke eigenschappen (stuitbal of iets dergelijks) bij spelers zorgen voor een compleet willekeurig resultaat.

Rad van fortuin

Deze groep betreft automaten waarbij door middel van een hendel of iets dergelijks momentum (vaart) aan een draaiende schijf of wiel gegeven kan worden. De prijs wordt gewonnen als de schijf op een specifiek punt stilstaat. De schijf - elke keer - precies de juiste snelheid meegeven vanuit steeds een nieuwe startpositie is niet mogelijk.

Roulette

Deze groep spreekt voor zich en is steeds een variatie op het bekende kansspel ‘Roulette’.

Fruitautomaat

Ook deze groep spreekt voor zich. De kermisautomaten in deze categorie zijn in spelproces en uiterlijk exact gelijk aan fruitautomaten in speelhallen en speelcasino’s.

Kansspel divers

In deze groep zitten automaten waarbij men een muntje door een gleuf moet richten op bijvoorbeeld een plateau. De automaten zijn echter zo ontworpen dat behendigheid onmogelijk kan leiden tot winst. Ook komt in deze groep bijvoorbeeld spellen waarbij de speler kan gokken op een evenement (zoals de inhoud van een koffer).

Bijlage 3 – Beoordeling kermisautomaten

Kermisautomaat	Groep
Count Dracula	Fruitautomaat
Crazy Chicken	Fruitautomaat
Temple of Tickets	Fruitautomaat
A Winner Every Time	Grijpkraanachtigen
American Grab	Grijpkraanachtigen
Axe master	Grijpkraanachtigen
Barber cut	Grijpkraanachtigen
Capsule Factory	Grijpkraanachtigen
Cosmic Crane	Grijpkraanachtigen
Cuba Watch	Grijpkraanachtigen
Disco Round	Grijpkraanachtigen
Dunk Tank Prize	Grijpkraanachtigen
E claw	Grijpkraanachtigen
EX1	Grijpkraanachtigen
Gift Man	Grijpkraanachtigen
Giga Crane	Grijpkraanachtigen
Golden Gopher	Grijpkraanachtigen
Grijper onbekend	Grijpkraanachtigen
Happy Wheel	Grijpkraanachtigen
Jewelry	Grijpkraanachtigen
Jungle Fever	Grijpkraanachtigen
Key Master	Grijpkraanachtigen
MEGA	Grijpkraanachtigen
Mega crane	Grijpkraanachtigen
Monster Grab XXL	Grijpkraanachtigen
Mr Claw	Grijpkraanachtigen
Oog Grijper	Grijpkraanachtigen
Point A	Grijpkraanachtigen
Sweet Land	Grijpkraanachtigen
Telephone	Grijpkraanachtigen
The Big One	Grijpkraanachtigen
Ticket Time	Grijpkraanachtigen
Win Me Giant Prize Pod	Grijpkraanachtigen
Deal or no deal	kansspel divers
Spongebob Squarepants	kansspel divers

Kermisautomaat	Groep
Wheel Deal	kansspel divers
Wheel deal xtreme	kansspel divers
Winners wheel	kansspel divers
Lighthouse	Rad van fortuin
Big bass wheel	Rad van fortuin
Big Bass Wheel Pro	Rad van fortuin
Dizzy chicken	Rad van fortuin
Road trip	Rad van fortuin
Spinner Frenzy	Rad van fortuin
Ticket monster	Rad van fortuin
Crank it	Rad van fortuin
Treasure Quest	Rad van fortuin
Colorama	Roulette
Lucky Ducks Racing	Roulette
Wheel a win	Schijnbehendigheid
Willy Crash	Schijnbehendigheid
Big Win Super Spin	Schijnbehendigheid
Cyclone	Schijnbehendigheid
Double Up	Schijnbehendigheid
Explosive Danger	Schijnbehendigheid
Fish Bowl Frenzy	Schijnbehendigheid
Free fallin	Schijnbehendigheid
Lot o fun lazer tron	Schijnbehendigheid
Lucky Numbers	Schijnbehendigheid
Monster drop	Schijnbehendigheid
Monster drop Chaos	Schijnbehendigheid
Pirate's Gold	Schijnbehendigheid
Pop it for Gold	Schijnbehendigheid
Red hot	Schijnbehendigheid
Slam a winner	Schijnbehendigheid
Slam a winner xtreme	Schijnbehendigheid
Speed Demon	Schijnbehendigheid
Stacker	Schijnbehendigheid
Stacker Double Up	Schijnbehendigheid
Stop the clock	Schijnbehendigheid
Time Buster	Schijnbehendigheid
Trap door	Schijnbehendigheid
Whack N Win	Schijnbehendigheid
X prize	Schijnbehendigheid
Batman Schuiver	Schuiver

Kermisautomaat	Groep
Blackbeard's Bounty	Schuiver
Casino Nights	Schuiver
Da Vinci Mystery	Schuiver
DC Super heroes	Schuiver
Disco Fever	Schuiver
Fabulous Las Vegas	Schuiver
Fruit Mania	Schuiver
Gold Rush	Schuiver
High Wire	Schuiver
Hippodrome	Schuiver
Hot Dog	Schuiver
Lady Bug	Schuiver
Le Top	Schuiver
Mistral	Schuiver
Noble Knights	Schuiver
Pharaoh's Treasure	Schuiver
Pirates Treasure	Schuiver
Plinko	Schuiver
Rock n Roll 2	Schuiver
Royal Casino	Schuiver
Snakes N Ladders	Schuiver
Street Hoops	Schuiver
Sweet Falls	Schuiver
Ten Penny Falls	Schuiver
Ticket Circus	Schuiver
Willy Wonka Chocolate Factory	Schuiver
Wizard of oz	Schuiver



Afzendinggegevens

Kansspelautoriteit

Rijnstraat 50

2515 XP Den Haag

Postbus 298

2501 CG Den Haag

www.kansspelautoriteit.nl