

Leidraad beoordeling kansspelen

Een leidraad om te inventariseren of een spel onder het toezicht van de Kansspelautoriteit valt

Inhoud

1	Inleiding.....	4
2	Drempelcriterium.....	7
3	Overlap met andere regelgeving	8
3.1	Beslisregels overlap met andere regelgeving	8
3.2	Financiële producten	8
3.2.1	Binaire opties	8
3.2.2	Levensverzekeringen.....	9
3.3	Speelautomaten.....	9
4	Prijs of premie	10
4.1	Beslisregels prijs of premie	10
4.2	Verschillende soorten spelverloop	11
4.3	Wat is een prijs?.....	12
4.3.1	Algemene definitie.....	12
4.3.2	Klassieke prijzen.....	12
4.3.3	Prijzen in het buitenland.....	12
4.3.4	Wet op kansspelbelasting	12
4.3.5	Prijzen met waarde in het economisch verkeer	13
4.3.6	Significante prijzen.....	13
5	Kans versus behendigheid	14
5.1	Beslisregels kans versus behendigheid	14
5.2	Elementen die bepalen of een spel een kansspel is	14
5.2.1	Aanwijzing der winnaars	14
5.2.2	Kans	14
5.2.3	Invloed.....	15
5.2.4	Deelnemers in het algemeen	15
5.2.5	Overwegende invloed	15
5.3	Jeux de contreparti	16
5.3.1	Verwachtingswaarde	16
5.3.2	Algemene verwachtingswaarde.....	17
5.3.3	Leereffect bij jeux de contreparti	17
5.3.4	Promotionele kansspelen	18
5.3.5	Conclusie: jeux de contreparti	18
5.4	Jeux de cercle.....	18
5.4.1	Overwegende invloed	18
5.4.2	Leereffect bij jeux de cercle	19

5.4.3	Het aantal keer dat een spel wordt gespeeld	20
5.4.4	Het aantal keuzemogelijkheden	20
5.4.5	Observaties	20
5.4.6	Een spectrum	21
5.4.7	Conclusie: jeux de cercle.....	21
6	Substituut voor kansspelen.....	22
7	Bronnenlijst.....	23

1 Inleiding

De markt voor kansspelen in Nederland is middels de Wet op de kansspelen (Wok) gereguleerd. Regulering van de kansspelmarkt wordt noodzakelijk geacht gelet op de bescherming van drie publieke doelen, te weten:

- Beschermen en informeren van consumenten, kortweg ‘consumentenbescherming’;
- Voorkomen van verslaving, kortweg ‘verslavingspreventie’;
- Tegengaan van illegaliteit en criminaliteit.

De Kansspelautoriteit is op 1 april 2012 opgericht als zelfstandig bestuursorgaan. De Kansspelautoriteit is belast met (a) uitvoering & vergunningverlening (b) toezicht (c) en handhaving van de Wet op de kansspelen. De Kansspelautoriteit bewaakt als onafhankelijk toezichthouder een attractief, veilig en verantwoord kansspelaanbod.

De verwachting is dat door de toenemende versmelting tussen gaming en gambling en fysiek en online de Kansspelautoriteit de komende jaren steeds vaker geconfronteerd wordt met nieuwe spelvormen of variaties op bestaand spelaanbod. De Wok, het toetsingskader voor de Kansspelautoriteit, laat ruimte voor een interpretatie van de wettelijke definitie van een kansspel. Daarnaast bestaat er weinig jurisprudentie over nieuw spelaanbod. In deze leidraad beschrijft de Kansspelautoriteit wat zij verstaat onder een kansspel als bedoeld in artikel 1 van de Wok:¹

“Behoudens het in Titel Va van deze wet bepaalde is het verboden gelegenheid te geven om mede te dingen naar prijzen of premies, indien de aanwijzing der winnaars geschiedt door enige kansbepaling waarop de deelnemers in het algemeen geen overwegende invloed kunnen uitoefenen, tenzij daarvoor ingevolge deze wet vergunning is verleend.”²

Deze leidraad richt zich tot aanbieders met een vergunning, aanbieders zonder vergunning, en tot allen die op andere wijze bij kansspelen betrokken zijn. Parallel hieraan biedt deze leidraad een hulpmiddel bij het beoordelen van spelaanbod voor de Kansspelautoriteit.

In het geval dat zich een nieuwe spelvorm voordoet, dient de Kansspelautoriteit te beoordelen of zij bevoegd is om toezicht te houden op deze nieuwe spelvorm. Het tot nu toe aangetroffen nieuwe spelaanbod wordt in dit document grofweg in drie categorieën verdeeld:

1. Spellen met een sterk **financieel karakter**. Voorbeelden uit het verleden waarover de Kansspelautoriteit heeft gerapporteerd zijn binaire opties, centveilingen, piramidespelen en multi-level-marketing. Deze producten hebben een hoog risico voor consumentenbescherming, fraude en witwassen. Daarnaast is er vaak sprake van een overlap met toezicht op financiële producten waardoor het voor de aanbieders niet duidelijk is tot wie zij zich moet wenden.
2. Spellen met een **sociale component** waarvan het onduidelijk is of er sprake is van prijzen of premies. Voorbeelden hiervan zijn *social games* waar alleen punten zijn te verdienen die niet in geld uitgekeerd kunnen worden (maar mogelijk wel verhandeld kunnen worden). De Kansspelautoriteit vermoedt dat bepaalde social games een verslavende werking hebben.

¹ Het begrip ‘kansspel’ wordt in het licht van de Wet op de kansspelbelasting in een klein aantal gevallen anders geïnterpreteerd.

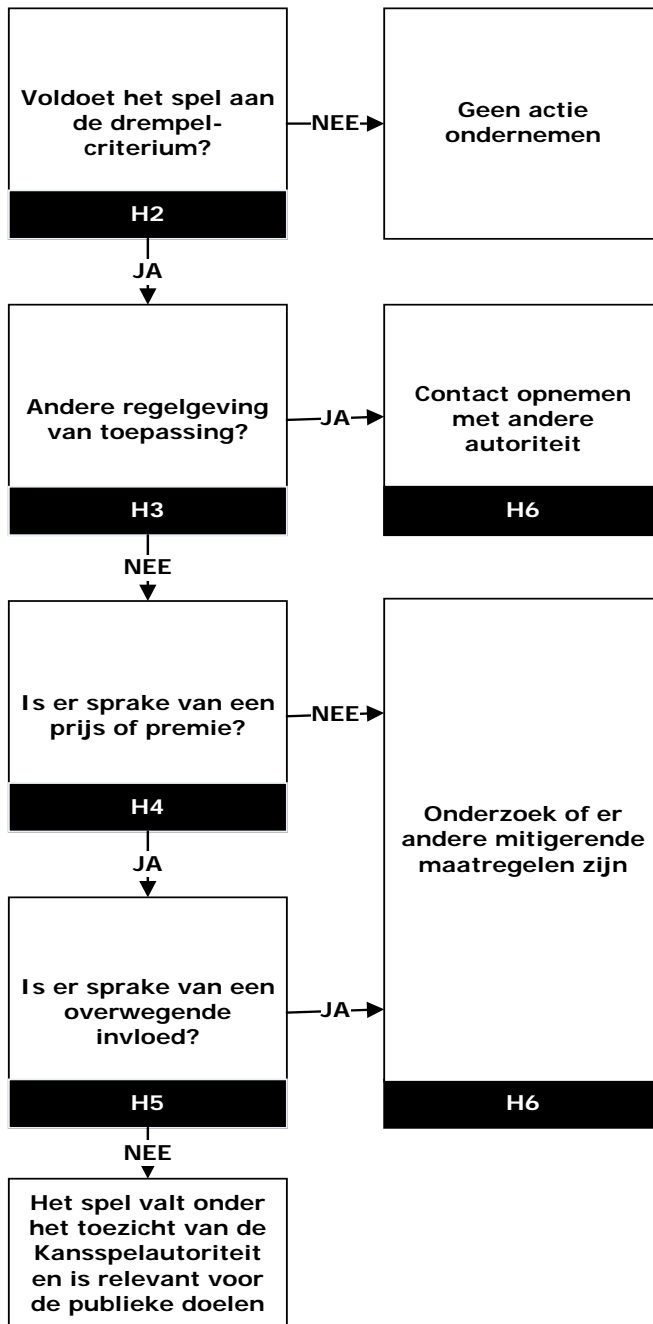
² In Titel Va worden speelautomaten behandeld. Voor deze spellen gelden andere regels dan voor overige spellen waarop de Kansspelautoriteit toezicht houdt. In paragraaf 3.3 wordt nader ingegaan op de speelautomatenregelgeving.

3. Spellen met enige **behandigheidscomponenten** waarvan het zonder nadere analyse onduidelijk is of sprake is van overwegende invloed op de aanwijzing van de winnaars. Voorbeelden hiervan zijn *poker*, *fantasy sports* en *Golden Ten-achtige* spellen.

Zoals gezegd laat artikel 1 van de Wok ruimte voor een interpretatie van de wettelijke definitie van een kansspel. Om onduidelijkheden te ondervangen rondom de vraag of nieuw spelaanbod onder de reikwijdte van de Wok valt, beschrijft dit document een aantal stappen (zie ook figuur 1):

1. **Drempelcriterium:** de op termijn te verwachten omvang van de vraag en aanbod en een inschatting van de schade die de spelvormen kunnen toebrengen aan de drie publieke doelen.
2. **Beslisboom:** een methodiek om te beoordelen of de Kansspelautoriteit bevoegd is toezicht te houden op de specifieke nieuwe spelvorm. Deze methodiek toetst achtereenvolgens op de volgende drie onderdelen:
 - a. de toepasselijkheid van artikel 1 van de Wok en/of andere regelgeving;
 - b. de aanwezigheid van een prijs of premie;
 - c. de mate van invloed van de deelnemers op de aanwijzing der winnaars.
3. **Substituut voor kansspelen:** een beschrijving van hoe om te gaan met spelvormen waarvoor de Kansspelautoriteit op basis van de interpretatie van deze leidraad niet bevoegd is om toezicht te houden, maar wel bepaalde risico's worden geïdentificeerd ten aanzien van de publieke doelen van de Kansspelautoriteit.

Figuur 1: schematische weergave van het toetsingskader



Dit document is tot stand gekomen door bestaande inzichten uit het recht, de economie en de wiskunde op een praktische wijze samen te brengen. De Wok dient hierbij als uitgangspunt. Deze leidraad kan aangepast worden als daartoe aanleiding is, bijvoorbeeld op basis van nieuwe kansspeltechnieken, inzichten of maatschappelijke opvattingen.

De Kansspelautoriteit benadrukt dat de wet- en regelgeving te allen tijde bepalend is en dat het uiteindelijke oordeel aan de rechter is. De Kansspelautoriteit kan altijd bijzondere en/of onvoorzien omstandigheden meewegen in haar oordeelsvorming.

2 Drempelcriterium

Alvorens over te gaan tot de technische beoordeling van een spel, kijkt de Kansspelautoriteit of op basis van risico gestuurd toezicht voldoende reden is om het spel te beoordelen. Deze afweging wordt gemaakt door te naar de potentiële schade die het spel toebrengt aan de publieke doelen van de Kansspelautoriteit:

- beschermen en informeren van consumenten;
- verslavingspreventie;
- tegengaan van illegaliteit en criminaliteit.

Om tot deze inschatting te komen kan een risicoanalyse van de mate van bedreigingen voor de zes strategische hoofddoelstellingen van de Kansspelautoriteit ten tijde van de beoordeling gemaakt worden. Door deze risicoanalyse wordt de inhoudelijke beoordeling van spellen die niet of nauwelijks (om geld) gespeeld worden (bijvoorbeeld Yahtzee), of vermoedelijk niet of nauwelijks schadelijk zijn voor de publieke doelen (bijvoorbeeld klaverjassen), of spellen die niet voor het publiek zijn opengesteld en niet bedrijfsmatig worden aangeboden³, achterwege gelaten.

- Wanneer er wordt geconcludeerd dat er voldoende reden is om het spel te beoordelen, wordt verder gegaan met hoofdstuk 3.
- Wanneer er wordt geconcludeerd dat er onvoldoende reden is om het spel te beoordelen, worden de bevindingen gerapporteerd. Overige actie met betrekking tot het spel is niet nodig.

³ Zoals bedoeld in artikel 2, eerste lid, onder a, van de Wok.

3 Overlap met andere regelgeving

Alvorens te bepalen of een spel onder haar toezicht valt, kijkt de Kansspelautoriteit eerst of het spel ook niet onder andere regelgeving valt. Het kan zijn dat een spel onder artikel 1 van de Wok valt, maar in een andere regeling wordt beschreven (*lex specialis*). Deze *lex specialis* heeft dan voorrang op artikel 1 van de Wok, een algemene regelgeving, ofwel *lex generalis*.

In dit hoofdstuk wordt verder ingegaan op het bevoegdheidsvraagstuk rondom het spel, niet op eventuele aanverwante zaken die mogelijk onder het toezicht van andere instanties vallen.

3.1 Beslisregels overlap met andere regelgeving

Om te bepalen of een spel onder andere regelgeving dan de Wok valt, doorloopt de Kansspelautoriteit de volgende stappen:

- Indien het te onderzoeken spel een financieel product is, neemt de Kansspelautoriteit contact op met de AFM. Zie hoofdstuk 6.
- Indien het te onderzoeken spel mogelijk (ook) onder het toezicht van een andere instantie valt, neemt de Kansspelautoriteit contact op met deze instantie om het eventuele bevoegdheidsvraagstuk te bespreken. Zie hoofdstuk 6, al zijn voorbeelden hiervan momenteel niet bekend bij de Kansspelautoriteit.
- Indien het te onderzoeken spel een speelautomaat is, valt het onder het toezicht van de Kansspelautoriteit. Het toezicht op speelautomaten wordt geregeld in Titel VA van de Wok. Verder onderzoek aan de hand van dit document is niet nodig.
- Indien geen van bovenstaande punten van toepassing zijn op het te onderzoeken spel, wordt verder gegaan met hoofdstuk 4.

In de volgende paragrafen worden bovenstaande aanbevelingen uitgewerkt.

3.2 Financiële producten

De Raad van Bestuur van de Kansspelautoriteit stelt zich op het standpunt dat voor de Kansspelautoriteit momenteel geen rol is weggelegd inzake de beoordeling van financiële producten zoals bedoeld in artikel 1:1 van de Wet op het Financieel toezicht (Wft).⁴ Indien een product kwalificeert als financieel product zoals bedoeld in de Wft, dan is de AFM bevoegd. Om eventuele bevoegdheidsvraagstukken op te helderen hebben de AFM en de Kansspelautoriteit een convenant met elkaar gesloten.⁵

Hieronder volgen enkele voorbeelden van speciale regelgeving rondom producten die zich op de scheidslijn tussen de Wok en de Wft bevinden.

3.2.1 Binaire opties

In de Europese beleggingsrichtlijn, de MiFID, worden binaire opties expliciet als financieel product genoemd. Deze richtlijn is vertaald in de Wft. Aangezien binaire opties onder het toezicht van de

⁴ Kansspelautoriteit, *Richtsnoer financiële instrumenten en kansspel*, Geraadpleegd op 19 december 2016, http://www.kansspelautoriteit.nl/publish/pages/3411/richtsnoer_financiele_instrumenten_en_kansspelen_def_325_kb.pdf

⁵ <https://www.kansspelautoriteit.nl/nieuws/alle-nieuwsberichten/2016/artikel/>

Autoriteit Financiële markten (AFM) vallen, neemt de Kansspelautoriteit het standpunt in dat de vraag of binaire opties tevens een kansspel zijn, niet beantwoord hoeft te worden.⁶

3.2.2 Levensverzekeringen

Levensverzekeringen zijn uitgesloten van de Wok. Dit is geregeld in artikel 2, tweede lid, van de Wok. Daarnaast worden levensverzekeringen specifiek opgenomen in Artikel 1:1 Wft. Een uitsluiting in de Wok is daarmee overbodig aangezien de *lex specialis* (van de Wft) van toepassing is. Dit betekent dat levensverzekeringen, zelfs al mochten deze te kwalificeren zijn als kansspel in de zin van de Wok, onder het toezicht van de AFM staan.

3.3 Speelautomaten

Ook in de Wok kunnen speciale regelingen staan die prevaleren boven artikel 1 van de Wok. Een voorbeeld van een dergelijke regelgeving van de Wok is Titel VA, waarin de speelautomaten worden geregeld.

⁶ Dit is conform de reactie van (voormalig) minister van financiën Dijsselbloem op Kamervragen, zie <https://www.rijksoverheid.nl/binaries/rijksoverheid/documenten/kamerstukken/2015/12/21/antwoorden-kamervragen-binaire-opties/antwoorden-kamervragen-binaire-opties.pdf>

4 Prijs of premie

In dit hoofdstuk wordt ingegaan op prijzen en premies. De relevante zinsnede uit artikel 1 van de Wok luidt:

“... om mede te dingen naar prijzen of premies...”

Op basis van deze zinsnede concludeert de Kansspelautoriteit dat indien bij een kansspel geen prijs of premie gewonnen kan worden, de Kansspelautoriteit niet bevoegd is in de zin van de Wok. Het begrip *premie*s is met betrekking tot kansspelen een achterhaald begrip. Er wordt in dit document daarom slechts gesproken over prijzen.

4.1 Beslisregels prijs of premie

In de Wok staat niet nader beschreven welke speluitkomsten gezien moeten worden als prijzen. Om toch invulling te kunnen geven aan het begrip prijs kijkt de Kansspelautoriteit naar de definities uit de Van Dale, andere landen en van de Belastingdienst. Op basis van een afweging van verschillende invalshoeken die in dit hoofdstuk besproken worden, komt de Kansspelautoriteit met de volgende beslisregels ten aanzien van het begrip prijs:

Een prijs is een speluitkomst welke een waarde vertegenwoordigt of kan opleveren in het economisch verkeer. Indien hier sprake van is, wordt verder gegaan met hoofdstuk 5.

Wanneer er wel sprake is van een speluitkomst, maar deze speluitkomst geen waarde in het economische verkeer vertegenwoordigt, wordt verder gegaan met hoofdstuk 6.

Indien er geen sprake is van een speluitkomst, wordt verder gegaan met hoofdstuk 6.

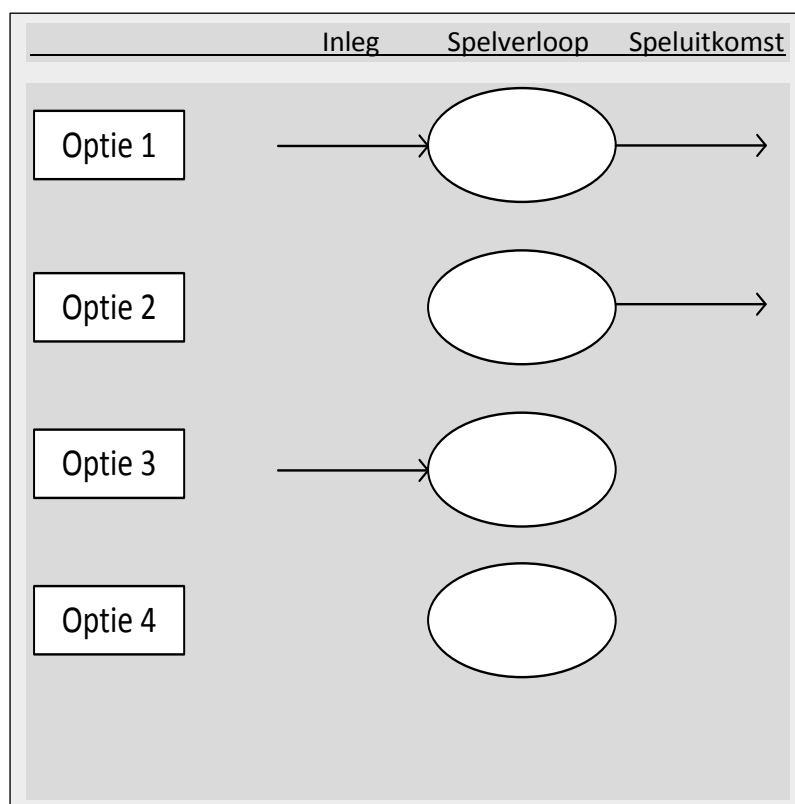
De Kansspelautoriteit is zich ervan bewust dat andere interpretaties van het begrip prijs mogelijk zijn. Wanneer blijkt op basis van toekomstige rechtelijke uitspraken of nieuw spelaanbod dat een ruimere interpretatie toepasselijk is, dan kan bovenstaande aanbeveling aangepast worden.

In de paragrafen van dit hoofdstuk wordt nader uitgewerkt hoe de Kansspelautoriteit tot de huidige definitie komt.

4.2 Verschillende soorten spelverloop

Figuur 2 geeft inzicht in de vier traditionele gedaantes die een spelverloop aan kan nemen.

Figuur 2: mogelijkheden spelverloop



Optie 1:

- De deelnemer betaalt inleg voor het spel.
- De deelnemer kan een prijs winnen.
- Valt onder de Wok.

Optie 2:

- De deelnemer betaalt geen inleg voor het spel.
- De deelnemer kan een prijs winnen.
- Valt onder de Wok.

Optie 3:

- De deelnemer betaalt inleg voor het spel.
- De deelnemer kan geen prijs winnen.
- Valt niet onder de Wok.

Optie 4:

- De deelnemer betaalt geen inleg voor het spel.
- De deelnemer kan geen prijs winnen.
- Valt niet onder de Wok.

Binnen deze 4 mogelijkheden van spellen komen allerlei varianten voor, zoals:

- spellen waarbij gratis kan worden meegespeeld, maar ook betaald;
- spellen waarbij de speluitkomst potentieel een gratis deelname is aan een nieuwe spelronde;
- spellen waarbij de speluitkomst potentieel een voorwerp is dat in het spel gebruikt kan worden.

Aangezien in artikel 1 van de Wok slechts wordt gesproken over een prijs en niet over een inleg, vallen alleen de spelvarianten waar in figuur 2 sprake is van een uitgaande pijl, onder de Wok.⁷ Indien deelname aan een spel gratis is, kan het spel dus wel onder het toezicht van de Kansspelautoriteit vallen. Een voorbeeld van een kansspel zonder inleg is een promotioneel kansspel (zie paragraaf 5.3.4).

⁷ Hiermee is Nederland internationaal een uitzondering.

4.3 Wat is een prijs?

In deze paragraaf wordt op basis van verschillende invalshoeken nadere invulling gegeven aan het begrip prijs.

4.3.1 Algemene definitie

Volgens de definitie van de Van Dale is een prijs:⁸

1. *Het voor een goed of dienst te betalen geldbedrag;*
2. *beloning voor een bijzondere prestatie in een wedstrijd, spel enz.;*
3. *dat wat iemand in een loterij wint.*

De tweede en de derde definitie kunnen relevant zijn met het oog op de bevoegdheid van de Kansspelautoriteit. Op basis van de tweede definitie zou iedere speluitkomst gezien kunnen worden als een prijs, zelfs al is dit iets zonder waarde zoals “de eeuwige roem”. Aangezien speluitkomsten die geen waarde vertegenwoordigen waarschijnlijk buiten de prioritering van de Kansspelautoriteit vallen, is in deze paragraaf een meer specifieke invulling gegeven aan het begrip prijs.

4.3.2 Klassieke prijzen

Onder de definitie van prijs vallen in elk geval traditionele speluitkomsten, geld en naturaprijzen. Het huidige aanbod van (kans)spelen biedt echter meer dan de traditionele speluitkomsten, bijvoorbeeld bij de groeiende markt voor *social games*. Bij het vaststellen van de Wok (1963) was hier vanzelfsprekend nog geen rekening mee gehouden. Voor dergelijke spellen dient de Kansspelautoriteit ook te bepalen of hier prijzen te winnen zijn in de zin van de Wok.

4.3.3 Prijzen in het buitenland

In de UK Gambling act uit 2005 wordt het begrip prijs als volgt gedefinieerd:

- (a) means money or money’s worth, and
(b) includes both a prize provided by a person organising gaming and winnings of money staked.*

In de Verenigde Staten wordt een prijs als volgt gedefinieerd:

money, money’s worth or something of realworld/tangible value

Voor beide landen geldt dat prijzen, naast traditionele prijzen, ook goederen zijn die een waarde vertegenwoordigen. Dit kunnen ook immateriële goederen zijn.

4.3.4 Wet op kansspelbelasting

In de wet op kansspelbelasting staat in artikel 3 (lid 2 en 3) het volgende:

2. *Onder prijzen worden verstaan alle goederen waaraan in het economische verkeer waarde kan worden toegekend, welke aan de deelnemers van de kansspelen uit hoofde van hun deelneming toevallen.*
3. *Voor zover de prijzen niet in geld bestaan, worden zij in aanmerking genomen naar de waarde welke daaraan in het economische verkeer kan worden toegekend."*

⁸ Van Dale, *Prijs*, Geraadpleegd op 19 december 2016, <http://www.vandale.nl/opzoeken?pattern=prijs&lang=nn>

Hierbij is de waarde in het economische verkeer de prijs die via vraag en aanbod onder normale omstandigheden tot stand komt. Het is logisch dat de Belastingdienst een dergelijke definitie hanteert aangezien kansspelbelasting over prijzen boven de €449 moet worden betaald. Prijzen die in het economische verkeer niet waardeerbaar zijn, zijn voor de Belastingdienst niet relevant.

4.3.5 Prijzen met waarde in het economisch verkeer

Ook niet tastbare speluitkomsten die een waarde vertegenwoordigen in het economisch verkeer kunnen prijzen zijn. Hieronder wordt een casus ter verduidelijking uitgewerkt.

Skins

De spellen League of Legends (LoL) en Counter Strike – Global Offensive (CS-GO) zijn populaire computerspellen (E-sports). Primair zijn dit gratis spellen (*fremium games*) waar deelnemers hun account kunnen opleuken door zogenoemde skins (cosmetische elementen in het spel) aan te schaffen of te winnen. Deze skins hebben dikwijls geen invloed op de uitkomst van het spel. Het verschil tussen beide spellen is dat er momenteel een handel bestaat in de skins van CS-GO, maar niet in de skins van LoL. De skins van LoL zitten “vast” aan het spelersaccount, terwijl de skins van CS-GO tussen accounts overdraagbaar zijn. Handel in CS-GO skins is daarmee mogelijk en CS-GO skins vertegenwoordigen een potentiële economische waarde. Dit geldt niet voor de skins van het spel LoL en deze skins vertegenwoordigen daarom geen waarde in het economische verkeer.

Voor prijzen in natura waarvoor geen (liquide) markt bestaat, wordt de waarde bepaald door de prijs die een goed geïnformeerde koper en verkoper zouden zijn overeengekomen.⁹

4.3.6 Significante prijzen

Naast prijzen die geen waarde vertegenwoordigen in het economische verkeer, zoals de LoL skins in het voorbeeld, zijn er ook prijzen die dermate weinig waarde vertegenwoordigen dat deze prijzen, vergeleken met de hoofdprijzen, niet significant zijn. Ter verduidelijking hiervan een voorbeeld van een uitspraak van de rechtbank Amsterdam.

Het SMS spel

Op 17 april 2002 bepaalde de rechtbank Amsterdam in een kortgeding tussen de Lotto en LuckySMS dat winnaars van grote prijzen de echte winnaars zijn. Winnaars van een fun sms, een horoscoop of een logo zijn niet altijd prijswinnaars. De enkele omstandigheid dat zij iets winnen, maakt volgens de rechtbank niet dat zij prijswinnaars zijn. Dat de kosten van een fun sms, een horoscoop of een logo soms hoger of soms lager zijn dan de kosten van deelname aan het spel, maakt dit niet anders. Dat LuckySMS dit zelf ook zo ziet, blijkt uit de omstandigheid dat zij alleen de winnaars van de grote (ofwel: de echte) prijzen op haar webpagina vermeldt.¹⁰

In bovenstaand voorbeeld bepleitte de aanbieder van LuckySMS dat iedere deelnemer een prijs won, en dat er daarom geen sprake kon zijn van een kansspel.

⁹ deze methode wordt door de Belastingdienst o.a. gehanteerd bij onroerend goed en landbouwgrond, in het erfrecht, en bij de waardering van b.v. immateriële activa van ondernemingen

¹⁰ Rechtbank Amsterdam, 17 april 2002, KG02/617 OdC, ECLI:NL:RBAMS:2002:AE2131

5 Kans versus behendigheid

Dit hoofdstuk beschrijft hoe de Kansspelautoriteit kan bepalen of een spel te kwalificeren is als een kansspel in de zin van de Wok. Dit kan de Kansspelautoriteit doen door de verhouding tussen de invloed van kans en behendigheid op de uitkomst van een spel te wegen. De relevante passage uit artikel 1 van de Wok luidt:

...indien de aanwijzing der winnaars geschiedt door enige kansbepaling waarop de deelnemers in het algemeen geen overwegende invloed kunnen uitoefenen...

5.1 Beslisregels kans versus behendigheid

De Kansspelautoriteit verdeelt spellen in twee categorieën:

1. spellen die worden gespeeld tegen de aanbieder (*jeux de contreparti*);
2. spellen die worden gespeeld tegen andere deelnemers (*jeux de cercle*).

@1. Bij spellen die worden gespeeld tegen een commerciële aanbieder zijn in de praktijk kansspelen.

@2. Om te bepalen of spellen die worden gespeeld tegen andere deelnemers kansspelen zijn, is een stuk lastiger. Hierbij wordt een afweging gemaakt tussen de invloed van kans en behendigheid op de aanwijzing der winnaars. In paragraaf 5.4 worden enkele hulpmiddelen geboden om deze afweging te maken.

In het vervolg van dit hoofdstuk wordt het bovenstaande toegelicht.

5.2 Elementen die bepalen of een spel een kansspel is

In artikel 1 van de Wok staat een aantal begrippen die van belang zijn bij de beoordeling van een spel. In deze paragraaf wordt op deze begrippen ingegaan.

5.2.1 Aanwijzing der winnaars

Een winnaar is een deelnemer die een prijs wint. De aanwijzing van deze winnaars wordt bepaald door twee elementen van het spel:

- kans, zie paragraaf 5.2.2;
- behendigheid/invloed deelnemer, zie paragraaf 5.2.3.

5.2.2 Kans

De elementen van een spel die zorgen voor kans zijn willekeurige gebeurtenissen. Hierbij valt te denken aan:

- het delen van kaarten;
- het trekken van een bingo bal;
- het gooien met een dobbelsteen;
- het draaien van een roulette cilinder;
- trekkingen van een *random number generator*.

Op de uitkomst van deze willekeurige gebeurtenissen hebben deelnemers nooit invloed. Ook al gooit de deelnemer de dobbelsteen zelf, dan nog is er geen sprake van behendigheid. Weliswaar is het zo dat de deelnemer de dobbelsteen letterlijk zelf gooit, maar welk getal gegooid wordt kan de deelnemer niet beïnvloeden. Op de uitkomst van de worp, welke (deels) leidt tot de aanwijzing der winnaars, heeft de deelnemer daarom geen enkele invloed.

5.2.3 Invloed

Voor bijna alle spellen geldt dat deelnemers enige mate van behendigheid kunnen ontwikkelen die bijdraagt aan de aanwijzing der winnaars. Deze behendigheid kent meerdere gedaantes, zoals:

- het bepalen van een strategie;
- het vergaren van relevante informatie gedurende het spel;
- het bijstellen van de gekozen strategie gedurende het spel;
- het selecteren van tegenstanders.

Hoe meer keuzemogelijkheden, die de aanwijzing der winnaars beïnvloeden, een spel biedt, des te groter de invloed van deelnemers kan zijn. Zo heeft een schaker een zeer groot scala aan mogelijkheden gegeven iedere stelling en is het behendighedsniveau van schaken daarom erg groot. Bij een spel als *Ganzenbord* daarentegen heeft de deelnemer geen enkele keuzemogelijkheid en is er geen sprake van invloed. Hier wordt in paragraaf 5.4.4 verder op ingegaan.

Gegeven de basisregels van een spel zijn er verschillende varianten denkbaar. Deze varianten zorgen potentieel voor meer invloed van de deelnemers. Dit wordt geïllustreerd aan de hand van poker:

Limit versus no limit poker

Poker wordt in vele varianten gespeeld. Neem bijvoorbeeld het verschil tussen *limit* poker en *no limit* poker. Bij de laatste variant kunnen deelnemers zelf bepalen hoe hoog zij de inzet maken. Dit geeft extra mogelijkheden ten opzichte van limit poker, waar de hoogte van de inzet vast staat. De extra mogelijkheden zorgen ervoor dat de invloed van deelnemers aan no limit poker hoger is dan bij limit poker.

In het arrest uit 1998 heeft de Hoge Raad bepaald dat poker een kansspel is, ondanks dat er meerdere varianten zijn die verschillende maten van behendigheid bevatten.¹¹ Bij deze uitspraak ging de Hoge Raad uit van 4 varianten van poker.

5.2.4 Deelnemers in het algemeen

Wanneer kan worden aangetoond dat een spel door enkele deelnemers over een lange periode winstgevend wordt gespeeld (professionals), is niet per definitie aangetoond dat het een behendigheidsspel betreft. Pas wanneer de meerderheid van de deelnemers - de deelnemers in het algemeen - overwegende invloed uitoefenen op de aanwijzing der winnaars kan geconcludeerd worden dat er sprake is van een behendigheidsspel.¹²

5.2.5 Overwegende invloed

Om een spel te kwalificeren als behendigheidsspel is de aanwezigheid van enige invloed op de aanwijzing der winnaars onvoldoende: er moet sprake zijn van overwegende invloed. Hiervan is sprake wanneer de factor invloed significant is ten opzichte van de factor kans. Dit kan gezien

¹¹ Hoge Raad, 3 maart 1998, 106628 E, ECLI:NL:PHR:1998:ZD0952.

¹² Rechtbank 's-Gravenhage, 2 juli 2010, 09-867520-08, ECLI:NL:RBSGR:2010:BN0013, noot 6 (Saturne)

worden als een touwtrekwedstrijd tussen kans en invloed. Om te bepalen of er sprake is van overwegende invloed verdeelt de Kansspelautoriteit spellen in twee categorieën:

- spellen waarbij deelnemers tegen de aanbieder spelen (jeux de contreparti), zie paragraaf 5.3;
- spellen waarbij deelnemers tegen elkaar spelen (jeux de cercle), zie paragraaf 5.4.

5.3 Jeux de contreparti

Bij spellen die om geld tegen de aanbieder worden gespeeld, hebben de deelnemers in het algemeen geen overwegende invloed op de uitkomst van het spel. Wil een spel tegen de aanbieder winstgevend aangeboden worden dan geldt dat die spellen enerzijds zelfs voor geoefende spelers nooit duurzaam winstgevend kunnen zijn (zie paragraaf 5.3.1), en anderzijds ook nooit te nadelig kunnen zijn voor de gemiddelde speler (zie paragraaf 5.3.3). Door de kleine verschillen in verwachte speluitkomst tussen geoefende en gemiddelde spelers is het effect van behendigheid daarmee niet overwegend. Dit rechtvaardigt de algemene stelling dat alle in de praktijk aangeboden spellen tegen de bank kansspelen zijn.

5.3.1 Verwachtingswaarde

Aanbieders van spellen tegen het huis verdienen geld aan deze spellen aangezien het te verwachten resultaat van de deelnemer negatief is. Het te verwachten spelresultaat wordt in de wiskunde aangeduid met het begrip *verwachtingswaarde*. Het concept verwachtingswaarde wordt door middel van een voorbeeld toegelicht:

Verwachtingswaarde roulette

Zoals in figuur 3 te zien is telt een roulette wiel 37 vakjes. Hiervan zijn 18 vakjes rood, 18 vakjes zwart en 1 vakje is groen. Stel een deelnemer plaatst een fiche op rood. Wanneer het balletje op een van de rode vakjes valt krijgt de deelnemer twee fiches terug (1 fiche winst). Dit gebeurt in 18 van de 37 gevallen. Valt het balletje op zwart of groen, verliest de deelnemer een fiche.¹³ Dit gebeurt in 19 van de 37 gevallen. Op basis van deze kansen en uitbetalingen kan de verwachtingswaarde van deze inzetstrategie worden berekend:

$$\text{Verwachtingswaarde} = +1 \text{ fiche} * 18/37 + -1 \text{ fiche} * 19/37 = -1/37$$

De uitkomst van deze som geeft aan dat de deelnemer per draai gemiddeld 1/37^{ste} fiche verliest. Merk op dat de verwachtingswaarde geen reële uitkomst van het spel is; het is een (spel)theoretische waarde.

Figuur 3: roulette wiel



Bovenstaand voorbeeld beschrijft de werking van casinospelen. Het is mogelijk dat het casino geld verliest in een spelronde of zelfs een dag, maar op de lange termijn zal het casino geld verdienen op haar spelaanbod. De schommeling ten opzichte van de gemiddelde speluitkomst verdwijnt naarmate het aantal gespeelde spellen toeneemt.

¹³ Bij Holland Casino verliest de deelnemer in sommige gevallen slechts de helft van zijn inleg wanneer de "0" valt.

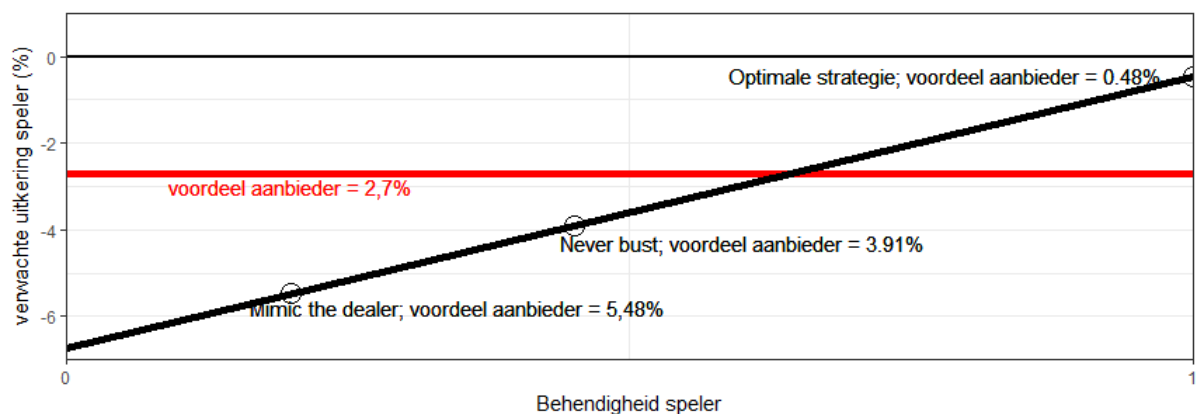
5.3.2 Algemene verwachtingswaarde

Spellen die tegen het huis worden gespeeld hebben voor de deelnemer een negatieve verwachtingswaarde. Toch zijn er uitzonderingen op deze regel bekend zoals Golden Ten.¹⁴ Bij dit (roulette achtige) spel was het volgens enkele deelnemers mogelijk op lange termijn winstgevend te spelen. Met andere woorden, deze spelers stelden een positieve verwachtingswaarde te hebben.¹⁵ Ongeacht of deze deelnemers gelijk hadden zal de aanbieder in deze uitzonderlijke gevallen het spel alleen aanbieden wanneer de algemene deelnemer het spel verliesgevend speelt. Op basis hiervan is de conclusie gerechtvaardigd dat het spel een kansspel is, ondanks dat de mogelijkheid op overwegende invloed voor een individuele speler kan bestaan.

5.3.3 Leereffect bij jeux de contreparti

In de praktijk hebben spellen die tegen de aanbieder gespeeld worden een vrij vlakke leercurve. Dit is terug te zien in de kleine verschillen in verwachte speluitkomst tussen geoefende en gemiddelde spelers. Figuur 4 maakt dit inzichtelijk.

Figuur 4: verwacht verlies bij roulette (rode lijn) en blackjack (zwarte lijn)



Op de horizontale as in Figuur 4 staat de behendigheid van de speler; een behendigheid van 1 geeft de perfecte speler weer, en een behendigheid van 0 een aap die willekeurige keuzes maakt. Op de verticale as staat het verwachte (negatieve) resultaat van de speler in procenten. De rode lijn in Figuur 4 laat zien dat ongeacht de mate van behendigheid van de roulette speler, het verwachte verlies van de speler 2,7% van de inzet bedraagt; met andere woorden, roulette kent geen behendigheid (zie ook paragraaf 5.4.2). De zwarte lijn toont dat voor blackjack er wel sprake is van een leereffect. Figuur 4 laat drie gangbare blackjack strategieën zien:

- *Mimic the dealer*: bij deze strategie wordt de strategie die de bank hanteert, gekopieerd. Het verwachte verlies per spel bedraagt 5,48% van de inleg;
- *Never bust*: bij deze strategie neemt de deelnemer nooit het risico om boven 21 uit te komen. Het verwachte verlies per spel bedraagt 3,91% van de inleg;
- De optimale strategie.¹⁶ Bij perfect spel bedraagt het verwachte verlies van de speler slechts 0,48% van de inleg per spel.

Figuur 4 laat zien dat zowel voor roulette als blackjack geldt dat deelnemers zelfs met perfect spel geen positief verwacht resultaat kunnen behalen. Daarnaast geeft de vlakke hellingshoek van de

¹⁴ Hoge Raad, 25 juni 1991, NJ 1991, 808, ECLI:NL:PHR:1991:AD1447

¹⁵ van der Genugten, B.B.; Borm, P.E.M. (1991): *Het onderscheiden van kansspelen en behendigheidsspelen met als toepassing "Golden Ten"*

¹⁶ De optimale strategie is afhankelijk van de regels van het spel. Gegeven de regels kan de optimale strategie op internet opgezocht worden

zwarte lijn aan dat het verschil in resultaat tussen de geoefende en beginnende speler niet groot is. Dit rechtvaardigt de algemene stelling dat alle in de praktijk aangeboden spellen tegen de aanbieder kansspelen zijn en voor zulke spellen hoeft daarom geen nadere analyse gemaakt te worden.

5.3.4 Promotionele kansspelen

Een laatste vorm van spellen die tegen de aanbieder gespeeld worden, zijn promotionele kansspelen. Promotionele kansspelen worden georganiseerd om een product, dienst of organisatie te promoten. Deelname aan deze spellen is (zo goed als) gratis en er kunnen prijzen gewonnen worden. De verwachtingswaarde van deze spellen is daarmee positief voor de deelnemers. Deze spellen worden toegestaan mits wordt voldaan aan de voorwaarden van de gedragscode promotionele kansspelen.¹⁷

5.3.5 Conclusie: jeux de contreparti

- Spellen tegen de aanbieder zijn kansspelen. Wil een spel tegen de aanbieder winstgevend aangeboden worden dan geldt dat die spellen enerzijds zelfs voor geoefende spelers nooit duurzaam winstgevend kunnen zijn, en anderzijds ook nooit te nadelig kunnen zijn voor de gemiddelde speler. Door deze kleine verschillen in verwachte speluitkomst tussen geoefende en gemiddelde spelers is het effect van behendigheid daardoor nooit overwegend.

5.4 Jeux de cercle

Voor spellen die deelnemers spelen tegen andere deelnemers geldt doorgaans dat de aanbieder een faciliterende rol heeft. Hierdoor heeft de aanbieder geen financieel belang bij de uitkomst van het spel. Het verdienmodel van de aanbieder is niet de negatieve verwachtingswaarde (paragraaf 5.3.1) van de deelnemers, maar een percentage van de inleg (*rake*), een vast bedrag bij aanvang van een toernooi of een bedrag per tijdseenheid. Gegeven dat deelnemers tegen elkaar spelen onderscheidt de Kansspelautoriteit drie soorten spellen:

- spellen waar behendigheid geen enkele rol speelt, bijvoorbeeld ganzenbord;
- spellen waar behendigheid een rol speelt, maar geen overwegende invloed op aanwijzing der winnaars, bijvoorbeeld poker;
- spellen waar behendigheid een rol speelt, en een overwegende invloed op aanwijzing der winnaars, bijvoorbeeld schaken.

Om een spel onder te verdelen in een van deze categorieën is het nodig een afweging te maken tussen de invloed die behendigheid en kans hebben op de aanwijzing der winnaars. Hierbij merken we op dat bij een spel dat tegen andere deelnemers gespeeld wordt, de mate van behendigheid van een deelnemer het verschil is van zijn behendigheid ten opzichte van de behendigheid van de andere deelnemers.

5.4.1 Overwegende invloed

Of er sprake is van overwegende invloed is een lastige vraag aangezien het vaak niet duidelijk is wat de invloed is van extra behendigheid op de aanwijzing der winnaars (in Figuur 4 weergegeven door de hellingshoek van de lijnen), en daarmee de verhouding tussen invloed en kans. In de volgende paragrafen volgen enkele denkstappen die kunnen bijdragen tot een onderbouwd oordeel.

¹⁷ Kansspelautoriteit, *Promotionele kansspelen*, Geraadpleegd op 19 december 2016, <http://www.kansspelautoriteit.nl/onderwerpen/vergunningen/promotionele/>

5.4.2 Leereffect bij jeux de cercle

Hoogleraar kansrekening en statistiek Ben van der Genugten (Universiteit van Tilburg) heeft een methode ontwikkeld voor het bepalen van het behendighedsniveau van een spel.¹⁸ De methode berekent het behendighedsniveau van een spel door de spelresultaten van drie soorten spelers met elkaar te vergelijken:

- het resultaat van de **beginnende speler**, een speler die de spelregels kent maar zonder tactiek speelt;
- het resultaat van de **optimale speler**, een speler die het spel volgens de optimale strategie speelt;
- het resultaat van de **fictieve speler**, een speler die de uitkomst van het spel op voorhand kent. De fictieve speler weet bij roulette bijvoorbeeld op welk getal het balletje zal landen.

Opvallend is dat deze methode kijkt naar het financiële resultaat van het spel. Er wordt van uit gegaan dat de aanwijzing der winnaars gelijk is aan het financiële resultaat van echte spelers. Op basis van de drie type spelers worden twee effecten berekend:

- het random effect (RE): het resultaat van de fictieve speler minus het resultaat van de optimale speler;
- het leereffect (LE): het resultaat van de optimale speler minus het resultaat van de beginnende speler.

Het behendighedsniveau (S) van een spel is te berekenen volgens de formule:

$$S = LE / (LE + RE)$$

Het behendighedsniveau is een verhouding tussen de mogelijkheid tot leren van de speler (LE) en de kansfactoren van het spel (RE). Het behendighedsniveau heeft altijd een waarde van tussen de 0 (puur kans) en 1 (puur behendigheid). Ter illustratie wordt het behendighedsniveau voor roulette uitgerekend.

Behendighedsniveau van roulette

- Het leereffect van roulette is 0: een beginnende speler is even goed in staat is als een optimale speler om het winnende getal (of meerdere getallen) te voorspellen. Tactiek speelt hierbij geen enkele rol.¹⁹
- Het RE van roulette is heel groot: een fictieve speler weet welk getal zal vallen, terwijl een optimale speler op de gok een nummer kiest.
- S heeft bij roulette een waarde van 0. Roulette is dus een puur kansspel.

Helaas zijn niet alle spellen zo eenvoudig door te rekenen als roulette. Voor de resultaten van de beginnende speler en de optimale speler zijn resultaten uit de praktijk nodig, gegeven dat het mogelijk is deze type spelers te identificeren. Daarnaast moet een aanzienlijke databestand beschikbaar zijn, of moet het spel en de strategieën gesimuleerd kunnen worden, om een

¹⁸ Zie bijvoorbeeld: van der Genugten, B.B.; Borm, P.E.M.; Dreef, M.R.M.; Das, M. (2004): *De toepassing van de Wet op de Kansspelen op de managementspelen Competitie Manager en Grand Prix Manager*

¹⁹ Voor de roulettevorm die in Holland Casino wordt aangeboden geldt dit niet helemaal. Het spelen van bijvoorbeeld rood/zwart is marginaal beter dan het inzetten op één getal aangezien bij het vallen van "0" de deelnemer de helft van zijn inzet terug krijgt wanneer deze op rood/zwart ingezet heeft.

onderbouwd oordeel te kunnen vellen. De beschreven methode zal voornamelijk helpen bij het denkproces dat tot een oordeel over de mate van behendigheid zal leiden.

In Figuur 4 uit paragraaf 5.3.3 zou het behendighedsniveau van spellen als poker ook weergegeven kunnen worden. Aangezien het behendighedsniveau van poker hoger is dan dat van blackjack, zal de lijn van poker een stuk steiler lopen dan de zwarte lijn in Figuur 4. Een stijging in de behendigheid bij poker leidt tot een snellere stijging in het verwachte resultaat dan dezelfde stijging in behendigheid bij blackjack. Ook zal de lijn van poker boven de horizontale as komen; met andere woorden, spelers kunnen een statistisch positief spelresultaat behalen naarmate hun behendigheid (ten opzichte van de andere spelers) groter wordt.

5.4.3 Het aantal keer dat een spel wordt gespeeld

Voor de meeste spellen geldt dat wanneer het spel slechts eenmaal gespeeld wordt, de factor kans overwegend is. Wanneer het aantal spellen echter wordt vergroot, neemt de invloed van kans af. Dit komt omdat de uitkomst van het kansproces soms meevalt en soms tegenvalt. Op de lange termijn heft dit elkaar op en blijft het gemiddelde resultaat over. In de statistiek wordt dit de *wet van de grote getallen* genoemd. Deze zegt dat naarmate het aantal keren dat een experiment wordt uitgevoerd, de *variantie* (de spreiding ten opzichte van het gemiddelde/verwachte waarde) afneemt. Bij de beoordeling van een spel is het daarom ook belangrijk om te kijken naar het aantal spelronden dat gespeeld wordt. Zo wordt in Potter van Loon et al. (2015) beschreven dat uit onderzoek blijkt dat bij het spelen van rond de 1500 spellen poker, behendigheid een grotere invloed krijgt op de uitkomst dan kans.

5.4.4 Het aantal keuzemogelijkheden

Spellen waarbij deelnemers veel verschillende keuzemogelijkheden hebben vergen meer behendigheid van de deelnemers dan vergelijkbare spellen met minder keuzemogelijkheden. Het gaat hierbij om keuzemogelijkheden die daadwerkelijk de uitkomst van het spel beïnvloeden, niet of er met rode of zwarte stenen gespeeld wordt. Dit principe wordt geïllustreerd met een aantal voorbeelden:

Aantal keuzemogelijkheden

Deelnemers aan het spel *Ganzenbord* hebben geen strategische beslissingen te nemen. De worp van een dobbelsteen bepaalt volledig het verloop van het spel.

Het spel *Mens erger je niet* kent meer beslissingen dan *Ganzenbord*. Deelnemers kunnen namelijk kiezen welke pion zij verplaatsen na de worp. Deze keuzemogelijkheid maakt het voor de deelnemer mogelijk tactische beslissingen te nemen.

Het aantal keuzemogelijkheden voor de deelnemers bij *schaken* is zeer groot waardoor het aantal potentiële spelverlopen bijna oneindig is. De deelnemer die deze spelverlopen het beste overziet zal de schaakpartij winnen.

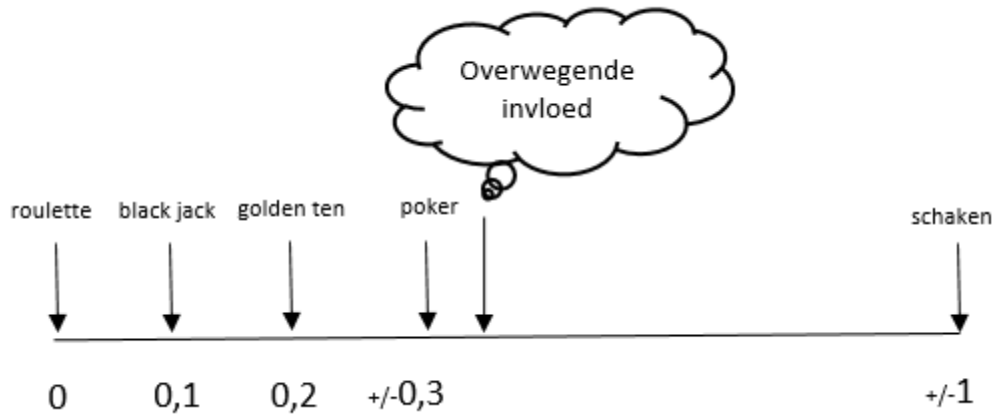
5.4.5 Observaties

Wanneer uit statistieken blijkt dat een percentage van de deelnemers over de lange termijn winst behaalt bij het spelen van een bepaald spel, dan is het aannemelijk dat dit spel mogelijkheid biedt tot het uitoefenen van overwegende invloed. Tegelijkertijd zal een groot deel van de deelnemers dan ook verliezen (wat niet wil zeggen dat de verliezende deelnemers het spel zonder strategie spelen). Om hierover te kunnen oordelen moet de strategie van de algemene speler, indien mogelijk, worden geobserveerd. Een voorbeeld hiervan is het in paragraaf 5.3.2 reeds besproken door middel van het Golden Ten arrest.

5.4.6 Een spectrum

Op basis van de behendigheidsindex, besproken in paragraaf 5.4.2, heeft Van der Genugten berekend wat de mate van behendigheid van bekende spellen was.²⁰ Deze waarden zijn weergegeven in Figuur 5, waarbij een puur kansspel links op het spectrum staat, en een puur behendigheidsspel rechts. Het spectrum van kansspelen is voortdurend aan bijstelling onderhevig. Wanneer nieuwe uitspraken worden gedaan, wordt het spectrum nader ingevuld, en daarmee handzamer.

Figuur 5: spectrum van invloed



Van der Genugten stelt in zijn paper dat de lijn van overwegende invloed tussen de 0,1 en 0,3 moet liggen. Deze waarde is echter gebaseerd op een theoretische benadering van de definitie van een kansspel. In de praktijk wordt naar meer zaken gekeken dan louter naar de speltheoretische waarde van de behendigheid bij de bepaling of een spel een kansspel is. Gelet op het feit dat poker in Nederland momenteel aangemerkt wordt als kansspel, heeft de Kansspelautoriteit de lijn van overwegende invloed rechts van poker geplaatst.

5.4.7 Conclusie: jeux de cercle

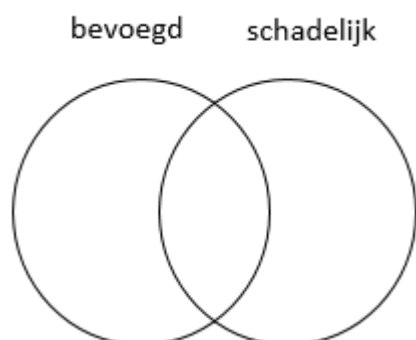
Of er binnen een spel, waar deelnemers tegen andere deelnemers spelen, sprake is van overwegende invloed op de aanwijzing der winnaars, is een kwestie van het afwegen van spelelementen. Enerzijds zorgen elementen van kans ervoor dat niet gesproken kan worden van overwegende invloed; anderzijds zorgen keuzemogelijkheden er mogelijk voor dat sprake is van overwegende invloed. Daarnaast kan nieuw spelaanbod worden getoetst op basis van reeds beoordeelde spellen uit het spectrum van figuur 5.

²⁰ van der Genugten, B.B.; Borm, P.E.M. (2014): *Cash and Tournament Poker*

6 Substituut voor kansspelen

Wanneer uit de analyse op basis van deze leidraad blijkt dat een spel niet kwalificeert als kansspel volgens de kaders van de Wok, is de Kansspelautoriteit formeel niet bevoegd. De Kansspelautoriteit heeft echter wel bepaald dat het spel voldoende belangrijk is om toezicht op te houden, aangezien het spel getoetst is aan het drempelcriterium uit hoofdstuk 2. Daarmee staan de publieke doelen van de Kansspelautoriteit onder druk. Ter illustratie parafraseert de Kansspelautoriteit de *circles of harm* van Malcolm Sparrow. Ten opzichte van de originele cirkels van Sparrow heeft de Kansspelautoriteit “bevoegd” gebruikt in plaats van “illegaal”.

Figuur 6: *Circles of harm* van Malcolm Sparrow



De Kansspelautoriteit vindt het van belang dat de risico's die zij identificeert rondom het beoordeelde spel worden behandeld. Er zijn twee situaties denkbaar:

- Spellen die onder het toezicht vallen van een ander bevoegd orgaan, bijvoorbeeld binaire opties.
- Spellen die het drempelcriterium overstijgen, en waarbij een redelijk vermoeden is dat ze vergelijkbare risicovolle kenmerken hebben als kansspelen, kunnen een negatief effect op de publieke doelen van de Ksa hebben. Een voorbeeld daarvan zijn games met kans-elementen en/of een potentieel verslavend karakter.

In het eerste geval stelt de Kansspelautoriteit de andere autoriteit op de hoogte en bespreekt de mogelijke vervolgstappen.

In het tweede geval dreigt toezicht op het aanbod tussen wal en schip te raken. De Kansspelautoriteit kan het spel opnieuw evalueren of contact zoeken met een autoriteit als de ACM in het kader van consumentenbescherming. Deze afwegingen hangen vanzelfsprekend sterk af van het betreffende spel en de impact op de deelnemers.

7 Bronnenlijst

Autoriteit Financiële markten, Convenant tussen de Kansspelautoriteit en de Stichting Autoriteit Financiële Markten inzake de samenwerking en uitwisseling van informatie met betrekking tot het toezicht uit hoofde van de Wok, Wft en Wwft, Geraadpleegd op 19 december 2016, <https://www.afm.nl/~/profmedia/files/afm/convenant/convenant-afm-ksa.ash>

Belastingdienst, *Wat is een kansspel en wat is een prijs*, Geraadpleegd op 19 december 2016, <http://www.belastingdienst-cn.nl/bcn/nl/zakelijk/vanaf-belastingjaar-2011/kansspelbelasting/wat-is-een-kansspel-en-wat-is-een-prijs>

Kansspelautoriteit, *Promotionele kansspelen*, Geraadpleegd op 19 december 2016, <http://www.kansspelautoriteit.nl/onderwerpen/vergunningen/promotionele/>

Kansspelautoriteit, *Richtsnoer financiële instrumenten en kansspel*, Geraadpleegd op 19 december 2016, http://www.Kansspelautoriteit.nl/publish/pages/3411/richtsnoer_financiele_instrumenten_en_kansspelen_def_325_kb.pdf

Potter van Loon, R.D.J.; van den Assem, M.J.; van Dolder, D. (2015): Beyond Chance? The Persistence of Performance in Online Poker

Van Dale, *Prijs*, Geraadpleegd op 19 december 2016, <http://www.vandale.nl/opzoeken?pattern=prijs&lang=nn>

Van der Genugten, B.B.; Borm, P.E.M. (1991): Het onderscheiden van kansspelen en behendigheids spelen met als toepassing "Golden Ten"

Van der Genugten, B.B.; Borm, P.E.M. (2014): Cash and Tournament Poker

Van der Genugten, B.B.; Borm, P.E.M.; Dreef, M.R.M.; Das, M. (2004): De toepassing van de Wet op de Kansspelen op de managementspelen Competitie Manager en Grand Prix Manager