ONLINE CASINO AMSTERDAM

BRONARCHIEF KANSSPELEN

Monitoringsrapportage online kansspelen voorjaar 2025

Documentdatum: voorjaar 2025 · 32 oorspronkelijke paginas

Deze publicatie is opgenomen bij het hieronder gekoppelde dossier op OnlineCasino.Amsterdam.

Origineel document volgt ongewijzigd

OCA-leeskopie met een navigatievoorblad. Vanaf de volgende pagina staat de oorspronkelijke publicatie. Dit voorblad is door OnlineCasino.Amsterdam toegevoegd en maakt geen deel uit van het oorspronkelijke document.

Lees het bijbehorende dossier

Dossiers en persinformatie

www.onlinecasino.amsterdam

Bron oorspronkelijke publicatie: Kansspelautoriteit.
OCA-voorblad toegevoegd op 17 oktober 2026. Het oorspronkelijke bestand is afzonderlijk bewaard.

Kansspelautoriteit

Monitoringsrapportage online kansspelen

Voorjaar 2025

Inhoudsopgave

Inleiding & samenvatting belangrijkste resultaten 3

1 Vergunningen 7

2 Omvang van de markt 8

2.1 Brutospelresultaat 8
2.2 Spelersaccounts en spelers 9

3 Kanalisatie 14

3.1 In termen van spelers 14
3.2 In termen van BSR 15

4 Speelgedrag 17

4.1 Gemiddeld verlies van spelers 17
4.2 Hoe lang blijft een speler actief? 19
4.3 Verdeling van verliezen 19
4.4 Verdeling aantal speeldagen 20
4.5 Leeftijdsverdeling 21

5 Problematisch gokken en preventie 23

5.1 Verslavingscijfers 23
5.2 Centraal Register Uitsluiting Kansspelen 24
5.3 Loket Kansspel 26

6 Reclame 28

6.1 Reclame op televisie 28
6.2 Online reclame 29
6.3 Berichten op Facebook, Instagram en X 30
6.4 Bezoeken door niet-spelers 31

Inleiding & samenvatting belangrijkste resultaten

Op 1 oktober 2021 opende de Nederlandse markt voor online kansspelen. Deze monitoringsrapportage schetst de huidige stand van zaken op de online kansspelmarkt. De monitoringsrapportage verschijnt halfjaarlijks; dit is de achtste editie.

In de monitoringsrapportage worden steeds de meest recente beschikbare cijfers gebruikt. In de meeste gevallen is dat de stand van zaken per 31 december 2024. Cijfers over de omvang van de markt in termen van geld en spelersaccounts heeft de Kansspelautoriteit (Ksa) opgevraagd bij vergunninghouders voor online kansspelen. Kanalisatiecijfers in termen van spelers en inzichten over speelgedrag en reclame zijn gebaseerd op ingekochte data. Nieuw in deze versie is het gebruik van gegevens uit de controledatabank. Hierdoor zijn uitgebreidere analyses over spelers en speelgedrag mogelijk.

In deze rapportage komen achtereenvolgens de volgende onderwerpen aan bod:

- vergunningen voor online kansspelen;
- de omvang van de legale online markt;
- de mate van kanalisatie, ofwel de verhouding tussen legaal en illegaal aanbod;
- speelgedrag;
- problematisch gokken en preventie;
- reclame.

Hieronder volgt een korte samenvatting van de belangrijkste resultaten. Voor een toelichting en nadere informatie per onderwerp wordt steeds verwezen naar de monitoringsrapportage als geheel.

Omvang van de markt

In het laatste half jaar van 2024 was het brutospelresultaat (BSR) in totaal 697 miljoen euro. In de eerste zes maanden van 2024 was het BSR 777 miljoen euro. Ten opzichte van een half jaar eerder is het BSR dus 10 procent gedaald. Waarschijnlijk komt deze daling zowel door de piek tijdens het EK voetbal in juni 2024 als door de nieuwe regels die spelers op de online gokmarkt beter moeten beschermen. Het gaat om de Beleidsregel verantwoord spelen 2024 en de Regeling speellimieten en bewuster speelgedrag. De nieuwe regels zijn op 1 oktober 2024 inwerkinggetreden.

Volgens commerciële dataleverancier H2 Gambling Capital groeide de vergunde kansspelmarkt in de EU in 2024 in totaal met 14 procent ten opzichte van 2023. In 2024 groeide het Nederlandse BSR met 6 procent ten opzichte van de twaalf maanden ervoor.

Casinospelen tegen het huis (zoals tafelspelen en speelautomaten) vormen het grootste segment: in de afgelopen zes maanden waren die spellen goed voor 75 procent van het BSR.

Aantal spelers/spelersaccounts

Het aantal accounts waarmee gespeeld wordt, groeide van gemiddeld 1,10 miljoen per maand in het eerste half jaar van 2024 naar gemiddeld 1,19 miljoen per maand in de laatste zes maanden van 2024. Gemiddeld is 8 procent van de accounts nieuw. In het laatste kwartaal van 2024 steeg het aantal nieuwe accounts. Dat verklaart de stijging in het totaal aantal gebruikte spelersaccounts deels, maar niet volledig.

Een speler kan een account hebben bij meerdere aanbieders. Daarom vertelt het aantal spelersaccounts niet hoeveel Nederlanders deelnemen aan kansspelen. Om een inschatting te kunnen maken van het aantal spelers heeft de Ksa een dataset aangeschaft van GfK. GfK volgt het webverkeer van consumenten op apparaten als telefoon, tablet en computer.

Naar schatting waren in 2024 in de laatste zes maanden 788 duizend spelers actief bij legale aanbieders. Dat betekent dat 5,4 procent van de volwassen bevolking legaal online gokte in die maanden. Een half jaar eerder werd dat percentage geschat op 5,5 procent, dus het aantal spelers is stabiel. Bestaande spelers maken sinds de invoering van de nieuwe regels meer nieuwe accounts aan en gebruiken vaker al bestaande accounts.

Spelers spelen niet elke maand: de helft van de accounts wordt in een jaar gemiddeld vier of minder maanden gebruikt. Per maand speelden gemiddeld 447 duizend spelers. In de eerste zes maanden van 2024 waren er maandelijks gemiddeld 457 duizend spelers.

Gemiddeld bezochten spelers per maand 3,0 kansspelwebsites waar zij speler zijn. Dit gemiddelde is gestegen ten opzichte van een half jaar eerder. Toen bezochten spelers gemiddeld 2,8 websites per maand. Van de spelers die kansspelwebsites bezochten in een maand, bezocht 62 procent één website. 20 procent van de spelers bezocht vier of meer websites.

Naar schatting verloren spelers gemiddeld over de laatste zes maanden 885 euro. Omgerekend is dat 148 euro per maand. Een half jaar eerder was dit 160 euro per maand. In deze berekening is er rekening mee gehouden dat spelers met meerdere accounts kunnen spelen en dat zij niet in alle maanden spelen. Hoewel bestaande spelers op meer accounts spelen na de invoering van de nieuwe regels, verliest een speler gemiddeld minder dan voor de invoering.

Het aantal accounts met extreme verliezen is sterk gedaald sinds de invoering van de nieuwe regels. Vóór oktober 2024 verloor 4 procent van de accounts meer dan 1000 euro. Vanaf oktober 2024 is dat percentage gedaald naar 1,2 procent.

Jongvolwassenen

Jongvolwassenen (18 tot en met 23 jaar) krijgen speciale aandacht in deze monitoringsrapportage omdat zij volgens de wet extra beschermd moeten worden.

De groep jongvolwassenen zorgde in de laatste zes maanden van 2024 voor een BSR van 77 miljoen euro. Dat is 11 procent van het totale BSR. In het eerste semester van 2024 was dit aandeel 10,6 procent.

Relatief veel accounts zijn van jongvolwassenen. Hoewel jongvolwassenen slechts 9,4 procent van de bevolking uitmaken, is 22 procent van alle gebruikte accounts in de afgelopen zes maanden van jongvolwassenen. Een half jaar daarvoor was dat 23 procent.

Jongvolwassenen verliezen minder geld per account dan oudere spelers: gemiddeld 48 euro per maand. Het inkomen van jongvolwassenen is gemiddeld genomen ook ruim de helft minder dan van de rest van de bevolking volgens cijfers van het Centraal Bureau voor de Statistiek.

Vergeleken met de totale spelerspopulatie spelen jongvolwassenen relatief meer sportweddenschappen.

Reclame

Per 1 juli 2023 is het verbod op ongerichte reclame in werking getreden. Reclames mogen geen minderjarigen, jongvolwassenen en andere kwetsbare groepen meer bereiken. Dat betekent dat reclames op radio, televisie, in kranten, tijdschriften en in de buitenruimte verboden zijn. Ook sponsoring valt onder dit verbod, maar voor lopende sponsorovereenkomsten geldt een overgangstermijn. Online reclame is nog mogelijk onder een drietal cumulatieve voorwaarden. Nu buitenreclame, tv-reclame en radioreclame niet meer voorkomen, zetten aanbieders meer in op internetreclames.

Kanalisatie

Voor de Ksa is het belangrijk dat zoveel mogelijk spelers bij een legale aanbieders spelen. In termen van aantallen spelers is de kanalisatiegraad 91 procent. De kanalisatie in termen van spelers is stabiel.

De Ksa introduceerde in februari 2025 een nieuwe methode om de financiële omvang van de illegale markt te schatten. De methode is gestoeld op een methode die Nederlandse Loterij is ontwikkeld en is gebaseerd op zoekvolume. De kanalisatie in termen van BSR is een stuk lager dan voorheen gedacht. In de monitoringsrapportage online kansspelen najaar 2024 werd de kanalisatie in termen van geld voor het jaar 2024 geschat op 87 procent op basis van cijfers van H2 Gambling Capital. Volgens de nieuwe methode was de kanalisatie in de eerste helft van 2024 gemiddeld 58 procent. Na de invoering van de nieuwe regels is de kanalisatie gedaald naar gemiddeld 50 procent. De illegale markt is daarmee ongeveer even groot als de legale markt.

Cruks (Gokstop)

Een belangrijke beheersmaatregel die tegelijkertijd met de opening van de online kansspelmarkt werd geïntroduceerd is het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks). Aanbieders van legale kansspelen mogen alleen spelers die niet in Cruks

staan toelaten. Het aantal inschrijvingen in Cruks steeg gestaag met gemiddeld 509 per week tot 87.345 in januari 2025.

Er zijn veel Cruks-inschrijvingen die worden beëindigd of die vanzelf aflopen. Van de 61 duizend inschrijvingen op 1 januari 2024 zijn er nog 16 duizend actief in maart 2025. De ruime meerderheid van de mensen in Cruks (56 procent) is nog geen half jaar ingeschreven. De meeste inschrijvingen zijn dus recent.

In het derde kwartaal van 2024 introduceerde Loket Kansspel een chatbot waar bezoekers terechtkunnen met vragen over bijvoorbeeld een gokstop, een inschrijving in Cruks. Sinds het vierde kwartaal kunnen consumenten terecht bij Loket Kansspel voor hun vragen over Cruks, in plaats van bij de Ksa. Hierdoor is het aantal info- en hulpgesprekken meer dan verdubbeld.

1 Vergunningen

Op 31 januari 2025 waren er dertig vergunningen voor online kansspelen, waarbij moet worden aangetekend dat een bedrijf meer dan één vergunning kan hebben. In januari 2025 werden 26 van de verleende vergunningen geëxploiteerd. Bij vier afgegeven vergunningen is de aanbieder nog niet gestart met de exploitatie. In het laatste half jaar van 2024 hebben twee kansspelaanbieders hun aanbod gestaakt.

Niet alle vergunninghouders zijn bevoegd om alle soorten online kansspelen aan te bieden. Tabel 1.1 laat het actuele aantal vergunninghouders zien per segment op de online kansspelmarkt. Voorbeelden van casinospelen tegen het huis zijn blackjack, roulette of speelautomatenspellen. Voorbeelden van casinospelen tegen andere spelers zijn poker en bingo.

Tabel 1.1: Aantal vergunninghouders per segment per 31 januari 2025

Casinospelen tegen het huis	Casinospelen tegen andere spelers	Sportwedden-schappen	Paardenwedden-schappen
26	7	21	9

Met enige regelmaat komt het voor dat een vergunninghouder een wijzigingsverzoek indient om zijn vergunning uit te breiden met meer segmenten. Bij een dergelijke uitbreiding gaat het vaak om de mogelijkheid tot het aanbieden van sportweddenschappen. Op de website van de Ksa staat een Kansspelwijzer, waar de actuele lijst van vergunninghouders en hun toegestane aanbod te vinden is.

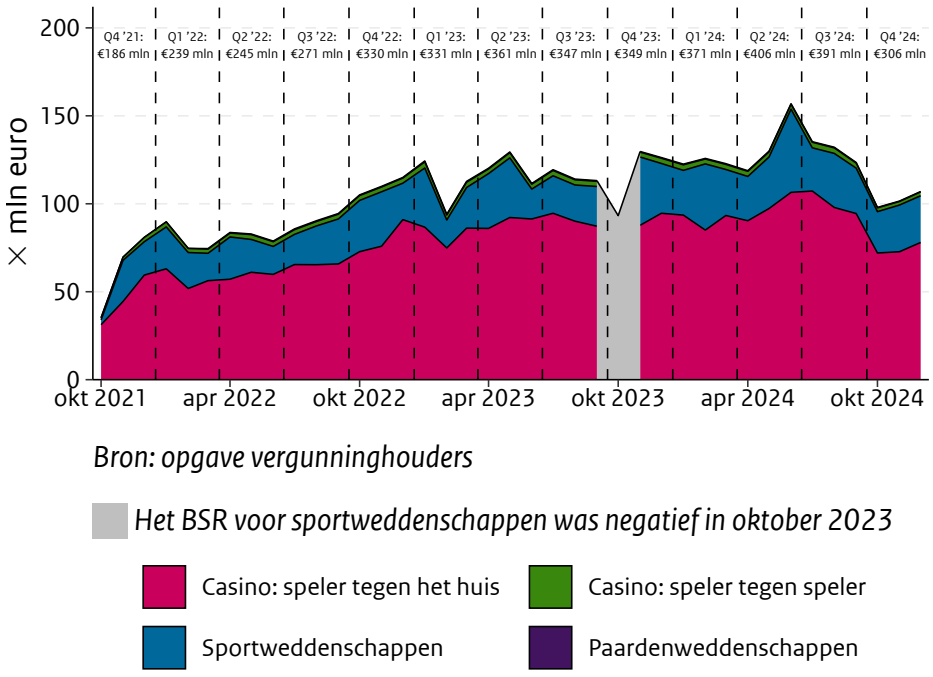
2 Omvang van de markt

2.1 Brutospelresultaat

In de meeste sectoren wordt de financiële omvang van een markt gemeten aan de hand van omzetcijfers. In de kansspelsector wordt het grootste deel van de omzet echter uitgekeerd als prijzen. Daarom wordt vaak naar het brutospelresultaat (BSR) gekeken. Onder het BSR verstaat de Ksa de som van de inzetten minus uitgekeerde prijzen. Ook telt de Ksa inzetten en prijzen uit bonusgeld mee bij de berekening van het BSR. De Ksa heeft cijfers over het BSR en spelersaccounts opgevraagd bij vergunninghouders voor online kansspelen.

Figuur 2.1 toont het BSR per maand. In het tweede half jaar van 2024 was het BSR in totaal 697 miljoen euro. Dat is een daling van 10 procent ten opzichte van het eerste half jaar van 2024 (777 miljoen euro). Waarschijnlijk komt deze daling zowel door de piek tijdens het EK voetbal in juni 2024 als door de nieuwe regels die spelers op de online gokmarkt beter moeten beschermen. Het gaat om de Beleidsregel verantwoord spelen 2024 en de Regeling speellimieten en bewuster speelgedrag. De nieuwe regels zijn op 1 oktober 2024 inwerkinggetreden. De Ksa heeft een document gepubliceerd over de effecten van de nieuwe regels op de online gokmarkt.

Figuur 2.1: BSR vergunninghouders kansspelen op afstand



Bron: opgave vergunninghouders

Volgens commerciële dataleverancier H2 Gambling Capital groeide de vergunde kansspelmarkt in de EU in 2024 in totaal met 14 procent ten opzichte van 2023.

In 2024 groeide het Nederlandse BSR met 6 procent ten opzichte van de twaalf maanden ervoor.

2.1.1 Segmenten

Uit figuur 2.1 blijkt dat het grootste segment op de online kansspelmarkt de categorie 'casinospelen tegen het huis' is. In het laatste half jaar van 2024 was die categorie goed voor 75 procent van het totale BSR. Dit percentage is redelijk stabiel over de tijd. De figuur laat ook zien dat het BSR van sportweddenschappen het meest varieert over de maanden. Tijdens het EK was er bijvoorbeeld een piek zichtbaar in het BSR van sportweddenschappen. Het BSR van sportweddenschappen is het minst gedaald na de invoering van de nieuwe regels in oktober 2024. De categorie paardenweddenschappen is met een aandeel van 0,2 procent zeer klein. De categorie casinospelen waarbij spelers tegen elkaar spelen (poker en bingo) is stabiel met een aandeel van 2,2 procent het afgelopen half jaar.

2.1.2 BSR jongvolwassenen

De wet schenkt speciale aandacht aan jongvolwassenen (18 tot en met 23 jaar): als kwetsbare groep verdienen zij extra bescherming. De groep jongvolwassenen zorgde in de afgelopen zes maanden voor een BSR van 77 miljoen euro. Dat is 11 procent van het totale BSR. In het eerste semester van 2024 was dat 10,6 procent. Opvallend is dat jongvolwassenen relatief meer op sportwedstrijden gokken dan oudere leeftijdsgroepen. Van het BSR van jongvolwassenen wordt 29 procent verdiend met sportweddenschappen, terwijl dat bij de overige spelers 22 procent is.

2.1.3 Concentratie

Een manier om de marktconcentratie uit te drukken is de Herfindahl-index. Deze maat geeft de concentratie weer in een getal tussen de 0 en 1. Bij een indexcijfer van 1 is sprake van een monopolie; hoe dichter bij 0, des te minder geconcentreerd de markt is. De Herfindahl-index in de markt van online kansspelen was het tweede half jaar van 2024 stabiel en bedroeg 0,11 in december 2024; dit is een niet-geconcentreerde markt. Hiermee is de markt van online kansspelen aanzienlijk minder geconcentreerd dan bijvoorbeeld de zeer geconcentreerde loterijmarkt (Herfindahl-index van 0,29). Het marktaandeel van de drie grootste aanbieders op basis van het totale BSR is gedaald en lag in december 2024 tussen de 45 en 55 procent. Dit aandeel lag in juni 2024 tussen de 50 en 60 procent.

2.2 Spelersaccounts en spelers

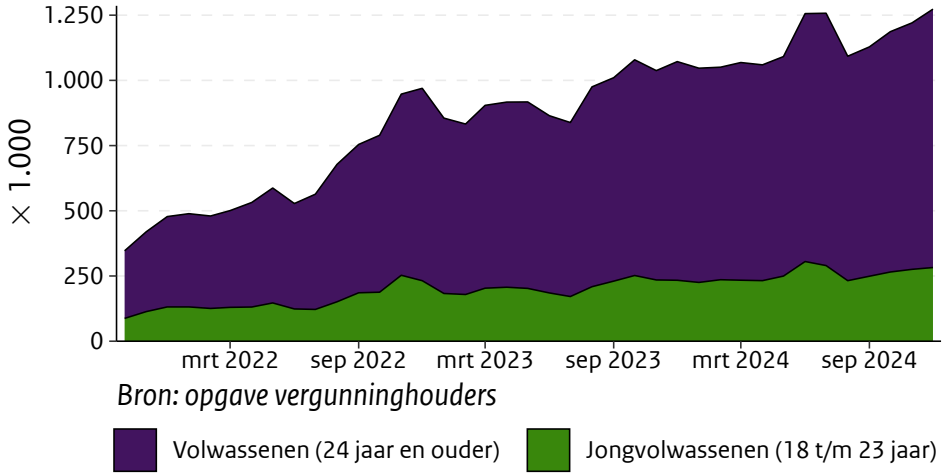
Een tweede manier om de omvang van de kansspelmarkt in kaart te brengen, is aan de hand van het aantal spelersaccounts en het aantal spelers. Het aantal spelersaccounts is niet hetzelfde als het aantal spelers, want spelers kunnen meerdere spelersaccounts hebben. De rapportage geeft telkens aan welke periode de cijfers beslaan.

2.2.1 Aantal spelersaccounts

Figuur 2.2 toont het aantal gebruikte spelersaccounts per maand bij aanbieders met een vergunning. In de laatste zes maanden is het aantal accounts waarmee gespeeld wordt, gestegen. Het afgelopen half jaar speelden consumenten gemiddeld met 1,19 miljoen accounts per maand. Een half jaar eerder waren dat gemiddeld 1,10 miljoen accounts.

Jongvolwassenen speelden in de laatste zes maanden van 2024 gemiddeld met 266 duizend accounts per maand. Dat is 22 procent van alle gebruikte accounts. Een half jaar eerder lag dit percentage op 23 procent. Jongvolwassenen maken volgens opgave van het Centraal Bureau voor de Statistiek 9,4 procent uit van de totale volwassen bevolking. Relatief veel accounts zijn dus van jongvolwassenen. Zij verliezen per account wel ruim de helft minder, zoals in paragraaf 4.1 zal worden beschreven.

Figuur 2.2: Aantal gebruikte spelersaccounts



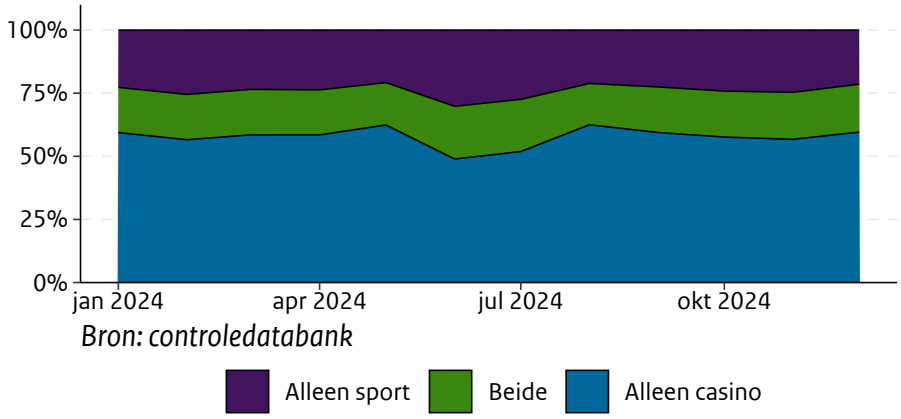
Data uit de Controledatabank

In dit document wordt gebruik gemaakt van data uit de Controledatabank (CDB). De CDB is een datakluis waarin vergunde online aanbieders verplicht gepseudonimiseerde gokdata opslaan. Voor deze rapportage is gebruik gemaakt van data van 23 aanbieders voor de periode januari tot en met december 2024.

Figuur 2.3 toont met welk deel van de accounts casinospelen of sportweddenschappen of allebei worden gespeeld in een maand. Met ongeveer de helft van de accounts worden alleen casinospelen gespeeld. Gemiddeld werd in de tweede helft van 2024 19 procent van de accounts voor beide segmenten gebruikt. 44 procent van de accounts die worden gebruikt voor sportweddenschappen wordt ook voor casinospelen gebruikt. Andersom wordt slechts 24 procent van de accounts die worden gebruikt voor casinospelen ook voor sportweddenschappen gebruikt.

Tijdens het EK voetbal in juni en juli werd met een groter deel van de accounts sportweddenschappen gespeeld.

Figuur 2.3: Aandeel accounts waarmee casinospelen en sportweddenschappen worden gespeeld

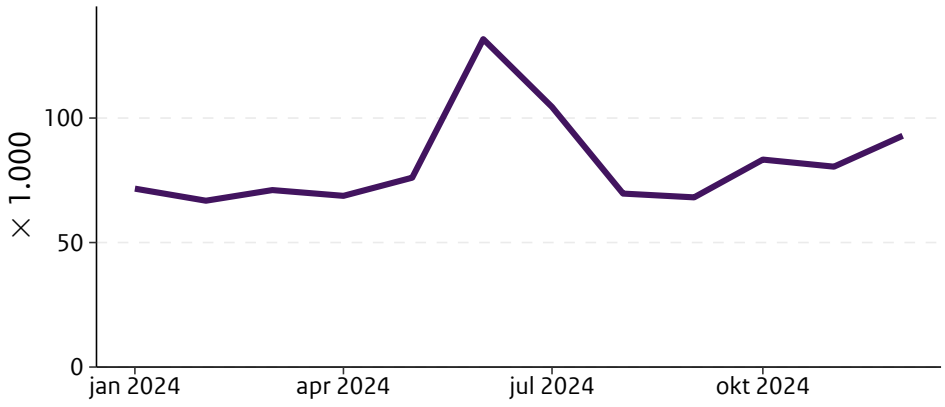


Bron: controledatabank

Nieuwe accounts

Figuur 2.4 toont het aantal nieuwe accounts per maand. Gemiddeld is 8 procent van de accounts nieuw. Tijdens het EK voetbal in juni en juli werden veel nieuwe accounts aangemaakt. Ook in het laatste kwartaal van 2024 steeg het aantal nieuwe accounts. Dat verklaart de stijging in het totaal aantal gebruikte spelersaccounts uit figuur 2.2 deels, maar niet volledig. Spelers maken sinds de invoering van de nieuwe regels meer nieuwe accounts aan en gebruiken vaker al bestaande accounts.

Figuur 2.4: Aantal nieuwe accounts



Bron: controledatabank

2.2.2 Aantal spelers

Een speler kan een account hebben bij meerdere aanbieders. Het aantal spelersaccounts is dus hoger dan het aantal spelers. Op basis van de opgave van vergunninghouders weet de Ksa niet exact hoeveel spelers van online kansspelen er

in Nederland zijn. Om zicht te krijgen op het aantal spelers heeft de Ksa een dataset gekocht van onderzoeksbureau GfK (zie onderstaand kader).

Het panel van GfK

De Ksa heeft data ingekocht van het Cross-Media Link Panel van onderzoeksbureau GfK. Aan het panel nemen ongeveer 6.000 Nederlanders deel. De data zijn verzameld door middel van software die geïnstalleerd wordt op de computers en/of mobiele apparaten van deelnemers. De software registreert automatisch elk websitebezoek en appgebruik. Zo wordt er gemeten of dezelfde persoon meerdere kansspelwebsites bezoekt. Het voordeel van deze methode is dat het gedrag van deelnemers automatisch wordt gemeten. De uitkomsten zijn daardoor niet afhankelijk van de mate waarin deelnemers zich gebeurtenissen uit het verleden correct herinneren, zoals bij enquêtes het geval is.
De Ksa gebruikt het panel om schattingen te geven van de gehele Nederlandse samenleving. Zo schat de Ksa op basis van de spelers in het panel hoeveel spelers er in Nederland zijn. De resultaten zijn gewogen om ze representatief te maken voor de Nederlandse bevolking.
De Ksa definieert panelleden als spelers wanneer zij URL's bezoeken die alleen spelers bezoeken, zoals 'fairplaycasino.nl/profiel'. Het panel bevat ongeveer 300 mensen die volgens deze definitie een speler zijn bij een online aanbieder. Alle figuren met gegevens van GfK volgen uit deze definitie en de door GfK meegeleverde weegfactoren.

Op basis van dit onderzoek schat de Ksa dat er in de tweede helft van 2024 788 duizend spelers actief waren bij legale aanbieders (5,4 procent van de volwassen bevolking). Dit zijn mensen die in die periode ten minste één keer een kansspelwebsite bezochten waar zij een account voor hebben. In de eerste zes maanden van 2024 speelde 5,5 procent van de volwassen bevolking bij legale aanbieders. Niet elke speler speelt elke maand, dus het aantal spelers per maand ligt lager. Gedurende de laatste zes maanden speelden naar schatting gemiddeld 447 duizend spelers per maand. Een half jaar eerder waren dat er 457 duizend.

Het aantal gebruikte accounts stijgt sinds de invoering van de nieuwe regels in oktober 2024, maar het aantal spelers niet. De stijging van het aantal accounts wordt dus veroorzaakt door bestaande die spelers die meer nieuwe accounts aanmaken en vaker al bestaande accounts gebruiken.

Op basis van de GfK-data kan de Ksa bepalen hoeveel accounts spelers hadden. Gemiddeld bezochten spelers gedurende de periode juli 2024 t/m december 2024 3,0 legale aanbieders waar zij speler zijn. Een half jaar eerder was dit aantal 2,8 aanbieders.

Zoals in figuur 2.5 te zien is, bezocht 20 procent van de spelers vier of meer aanbieders. 62 procent van de spelers bezocht slechts één aanbieder. In het eerste semester van 2024 bezocht 64 procent van de spelers één aanbieder.

Figuur 2.5: Aantal spelers uitgesplitst naar het aantal bezochte kansspelwebsites



Bron: GfK, bewerking Ksa

3 Kanalisatie

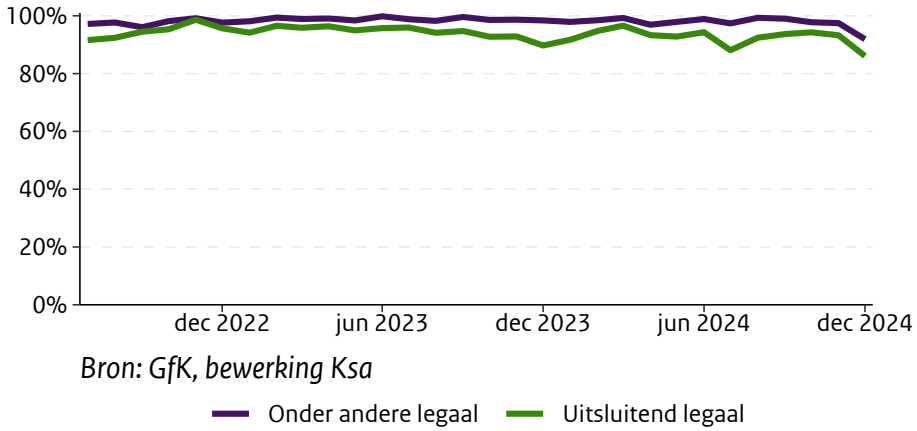
De overheid wil mensen die online gokken beschermen tegen verslaving en andere gokproblemen. Ook wil de overheid criminaliteit, zoals witwassen bij illegaal gokken, voorkomen. Daarom hebben online kansspelaanbieders een vergunning nodig en ziet de Ksa erop toe dat ze voldoen aan de vergunningsvoorwaarden.

Voor de Ksa is het belangrijk dat zoveel mogelijk spelers bij een legale aanbieders spelen. De verhouding tussen het legale en het illegale online aanbod wordt ook wel de kanalisatiegraad genoemd. Er zijn verschillende manieren om kanalisatie te meten: in termen van spelers en in termen van geld.

3.1 In termen van spelers

Kanalisatie in termen van spelers wordt inzichtelijk gemaakt op basis van gegevens van GfK. In figuur 3.1 staat welk percentage van de spelers (onder andere) bij legale aanbieders speelt.

Figuur 3.1: Kanalisatie

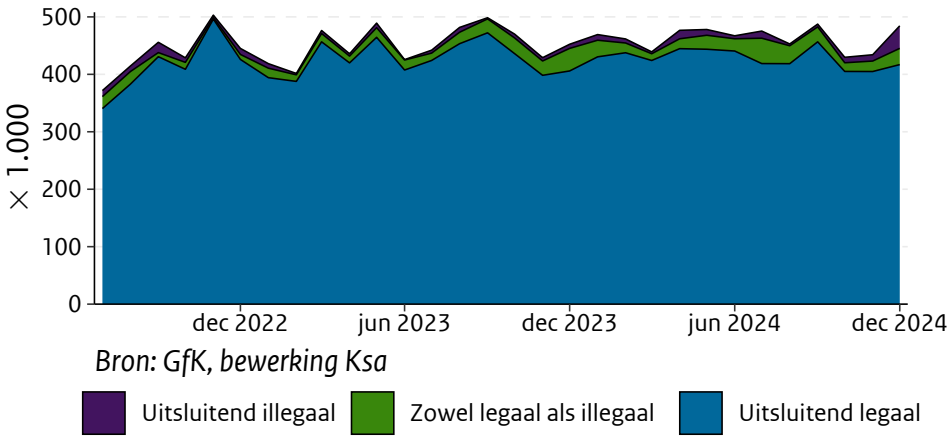


Bron: GfK, bewerking Ksa

Uit onderzoek met data van GfK blijkt dat maandelijks gemiddeld 91 procent van de spelers alleen legale websites bezocht in het laatste half jaar van 2024. Het percentage spelers dat legale - maar mogelijk ook illegale - websites bezocht, ligt hoger: gemiddeld 97 procent. De meerderheid van de spelers die een illegale aanbieder bezoeken, speelt ook bij aanbieders met een vergunning.

Figuur 3.2 laat zien dat het aantal spelers vrij stabiel is de afgelopen twee jaar. In het tweede semester van 2024 speelden maandelijks gemiddeld 420 duizend spelers alleen bij legale aanbieders, 13 duizend alleen bij illegale aanbieders en 27 duizend bij zowel legale als illegale aanbieders. Dit betekent dat maandelijks gemiddeld 461 duizend mensen online speelden in de periode juli t/m december 2024.

Figuur 3.2: Verdeling spelers over legale en illegale websites

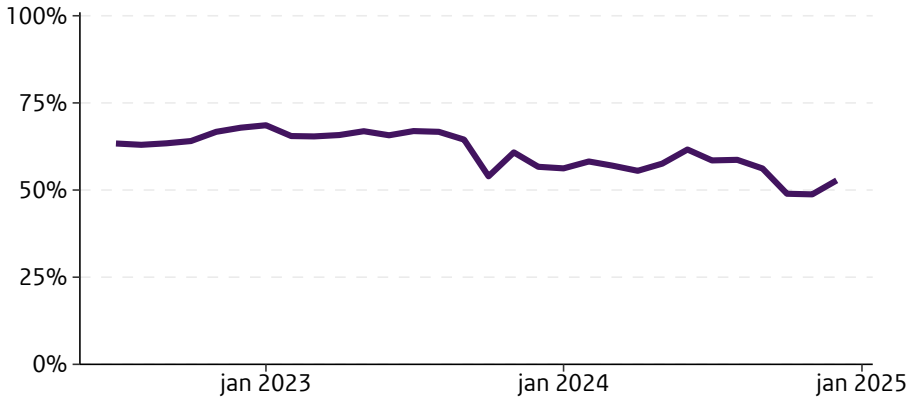


3.2 In termen van BSR

In vorige monitoringsrapportages publiceerde de Ksa steeds cijfers van H2 Gambling Capital over de omvang van de illegale markt in termen van BSR. In de publicatie over de effecten van de nieuwe regels introduceerde de Ksa een nieuwe methode om de omvang van de illegale markt te schatten. De methode is aangedragen door Nederlandse Loterij en is gebaseerd op zoekvolume. Dat is het aantal zoekopdrachten in Google naar illegale gokmerken. De Ksa heeft apart een gedetailleerde beschrijving van de methode gepubliceerd. Hierin wordt ook een vergelijking gemaakt met schattingen van H2.

In de monitoringsrapportage online kansspelen najaar 2024 werd de kanalisatie in termen van geld voor het jaar 2024 geschat op 87 procent. In figuur 3.3 staat de kanalisatie in termen van BSR, uitgerekend met de nieuwe methode op basis van zoekvolume. Die is een stuk lager dan voorheen ingeschat. In de eerste helft van 2024 was de kanalisatie gemiddeld 58 procent. Na de invoering van de nieuwe regels is de kanalisatie gedaald naar gemiddeld 50 procent. De illegale markt is daarmee ongeveer even groot als de legale markt.

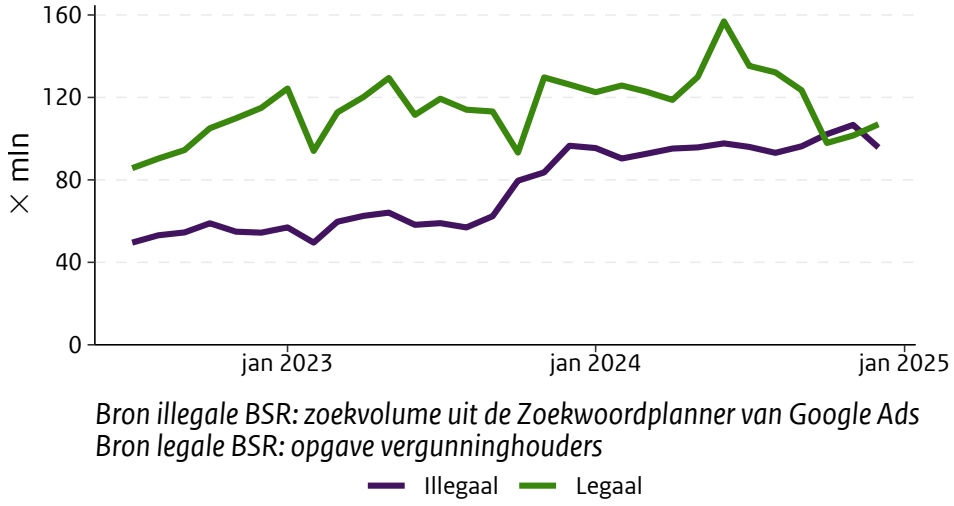
Figuur 3.3: Kanalisatie in termen van BSR



Bron: zoekvolume uit de Zoekwoordplanner van Google Ads

Figuur 3.4 laat zien dat de illegale markt vanaf de tweede helft van 2023 sterk is gegroeid. De omvang van de illegale markt wordt in de laatste drie maanden van 2024 geschat op 305 miljoen euro en is daarmee ongeveer net zo groot als de legale markt (306 miljoen euro).

Figuur 3.4: Omvang van de legale en illegale markt, in euro's



Bron illegale BSR: zoekvolume uit de Zoekwoordplanner van Google Ads
Bron legale BSR: opgave vergunninghouders

4 Speelgedrag

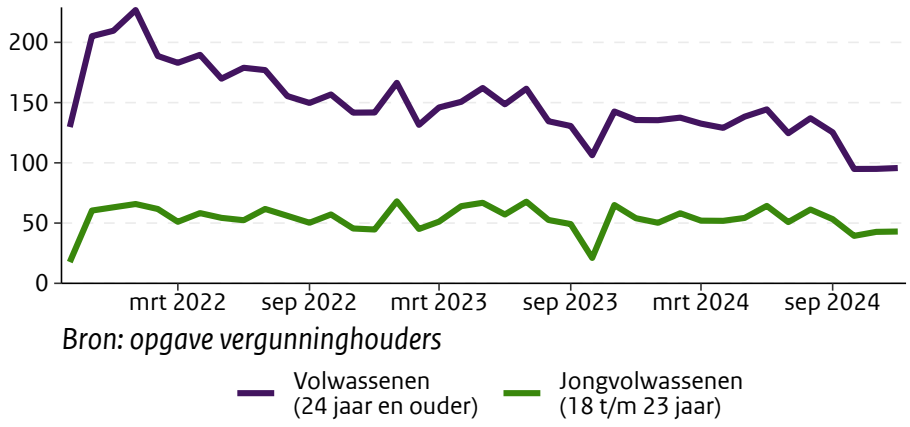
4.1 Gemiddeld verlies van spelers

Het BSR per spelersaccount is het bedrag dat een speler gemiddeld verliest bij één aanbieder. Figuur 4.1 toont het gemiddelde maandelijkse verlies per gebruikt spelersaccount voor jongvolwassenen en voor volwassenen van 24 jaar of ouder. Het verlies per gebruikt account is door de invoering van de nieuwe regels op 1 oktober 2024 sterk gedaald.

Het maandelijkse verlies per gebruikt spelersaccount voor spelers van alle leeftijden was in de laatste drie maanden van 2024 gemiddeld 83 euro. In de drie maanden ervoor lag dit gemiddelde nog 35 procent hoger (113 euro). Voor jongvolwassenen was het gemiddelde maandelijkse verlies per gebruikt account 42 euro gedurende de laatste drie maanden. Een kwartaal eerder was dit 55 euro, dus 32 procent hoger.

Hoewel relatief veel accounts van jongvolwassenen zijn, is hun verlies per account veel lager dan het gemiddelde verlies. Het is niet bekend of jongvolwassenen per persoon evenveel accounts gebruiken als oudere spelers (zie onderstaand kader). Onder de aanname dat dit het geval is, verliezen jongvolwassen spelers maandelijks ruim de helft minder dan oudere spelers. Jongvolwassenen hebben ook minder te besteden: het inkomen van een volwassene is gemiddeld meer dan twee keer zo hoog als het inkomen van een jongvolwassene.

Figuur 4.1: Verlies per gebruikt account, in euro's



Het gemiddelde verlies per gebruikt account is niet gelijk aan het bedrag dat spelers gemiddeld per maand verliezen. Spelers kunnen namelijk met meerdere accounts tegelijk spelen in een maand. Daarnaast spelen spelers in sommige maanden wel en in andere niet. Spelers verloren gedurende het tweede half jaar van 2024 gemiddeld 885 euro in totaal. Omgerekend is dit 148 euro per maand. In deze berekening zijn alle maanden meegenomen, dus ook maanden waarin spelers niet speelden. Dit betekent niet dat elke speler in het afgelopen half jaar 148 euro per maand heeft

verloren. Het bedrag is een gemiddelde, dus er zijn spelers die minder uitgaven en spelers die meer uitgaven. Een half jaar eerder, van januari t/m juni 2024, verloor een speler gemiddeld nog 160 euro per maand.

Berekening van het verlies per speler

Het halfjaarlijkse verlies per speler is gebaseerd op het bij de vergunninghouders opgevraagde BSR en het aantal spelers volgens cijfers van GfK. In het GfK-panel zitten voor dit doeleinde te weinig jongvolwassenen om uitspraken te doen over die groep. Daardoor is het niet mogelijk om het halfjaarlijkse verlies voor jongvolwassen spelers te berekenen.

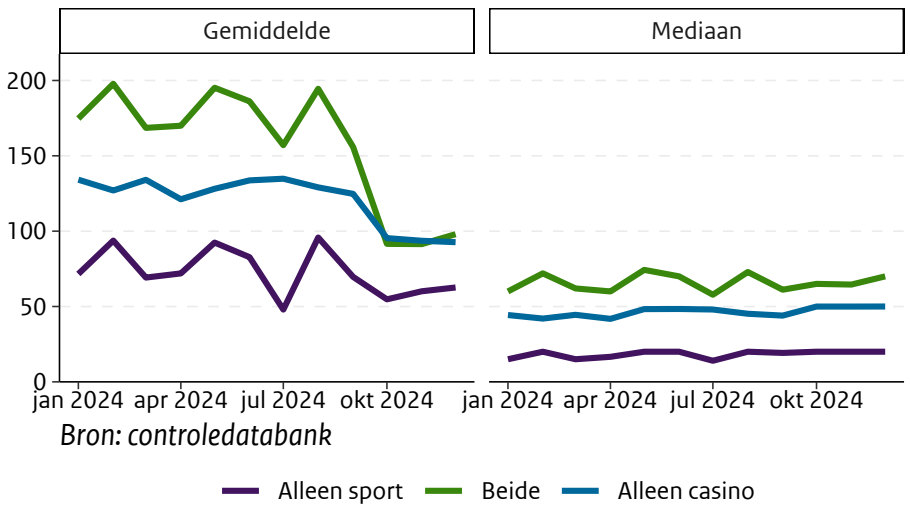
4.1.1 Segmenten

Figuur 4.2 toont het gemiddelde en het mediane verlies per account per maand voor accounts waarmee casinospelen, sportweddenschappen of beide type kansspelen worden gespeeld. Het gemiddelde verlies is hoger dan het mediane verlies. Dat komt doordat het gemiddelde sterker beïnvloed wordt door zeer grote verliezen.

Voor de invoering van de nieuwe regels voor spelersbescherming was het gemiddelde verlies het hoogst voor accounts waarmee zowel sportweddenschappen als casinospelen werden gespeeld. Vanaf oktober is er geen verschil meer tussen accounts waarmee alleen casinospelen worden gespeeld en accounts waarmee ook sportweddenschappen worden gespeeld. Het verlies voor accounts waarmee alleen sportweddenschappen worden gespeeld, is lager dan het verlies voor accounts waarmee (ook) casinospelen worden gespeeld.

Het mediane verlies wordt niet beïnvloed door de nieuwe regels. Dat komt doordat met slechts een klein deel van de accounts netto meer dan 300 of 700 euro werd gestort. De nieuwe regels hebben alleen invloed op accounts met hoge verliezen. Op het grootste deel van de accounts hebben de regels geen effect.

Figuur 4.2: Verlies per account per maand voor verschillende segmenten, in euro's



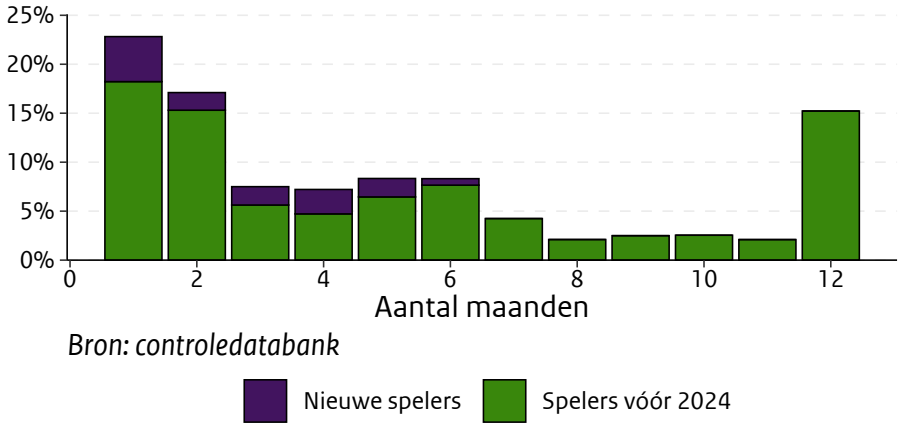
Bron: controledatabank

4.2 Hoe lang blijft een speler actief?

In figuur 4.3 staat hoeveel maanden accounts worden gebruikt in een jaar. Gemiddeld wordt een account jaarlijks 5,3 maanden gebruikt, maar de mediaan van het aantal speelmaanden ligt op 4 maanden. Dit betekent dat de helft van de accounts in een jaar vier of minder maanden gebruikt wordt.

162 duizend accounts worden elke maand gebruikt. Er zijn dus hoogstens 162 duizend spelers die elke maand spelen.

Figuur 4.3: Verdeling aantal speelmaanden in een jaar voor accounts bij legale aanbieders

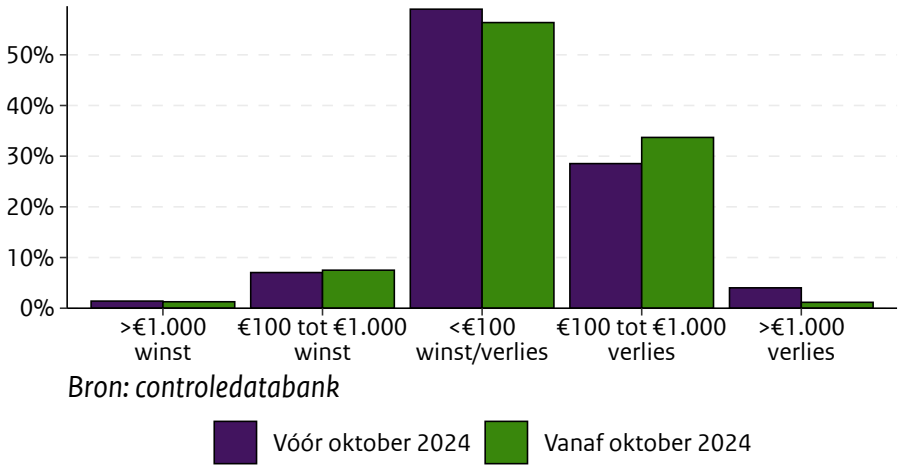


Bron: controledatabank

4.3 Verdeling van verliezen

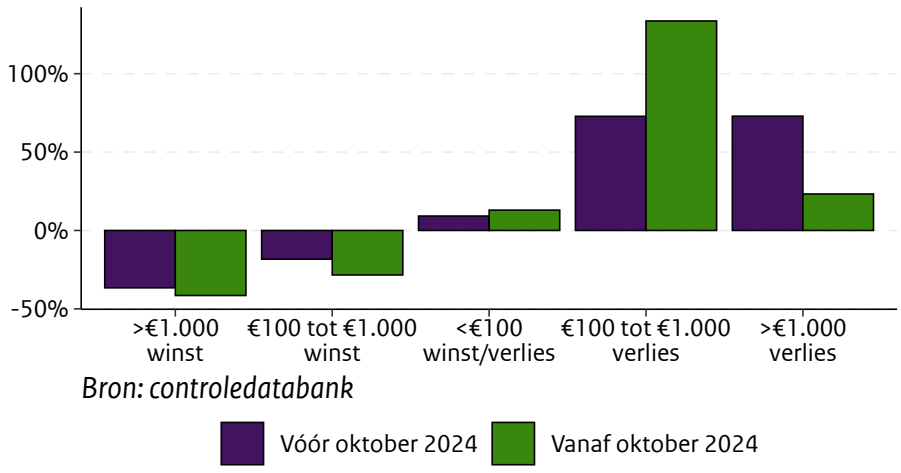
Figuur 4.4 toont de verdeling van verliezen per spelersaccount per maand. De figuur geeft voor elk bedrag aan hoeveel procent van de spelers dat bedrag heeft verloren. In oktober 2024 zijn nieuwe regels voor spelersbescherming ingevoerd, die voor een verandering van de verdeling van verliezen hebben gezorgd. Sinds oktober is het aandeel accounts met verliezen groter dan 1000 euro sterk gedaald, terwijl het aandeel accounts met verliezen tussen 100 en 1.000 euro gestegen is.

Figuur 4.4: Verdeling verliezen per spelersaccount per maand



Een andere manier om naar de verdeling van verliezen te kijken, is het totale BSR per verliescategorie. Figuur 4.5 toont welk deel van het BSR afkomstig is van spelersaccounts met verschillende verliezen voor en na invoering van de nieuwe regels. Terwijl voor 1 oktober slechts 4 procent van de spelersaccounts een verlies van meer dan 1000 euro had, was 73 procent van het BSR afkomstig van accounts die meer dan 1000 euro verloren. Vanaf oktober daalt het percentage accounts met een verlies van meer dan 1000 euro naar 1,2 procent en het aandeel van het BSR dat verdiend wordt aan die accounts naar 23 procent.

Figuur 4.5: Deel van BSR dat afkomstig is van accounts met verschillende verliezen

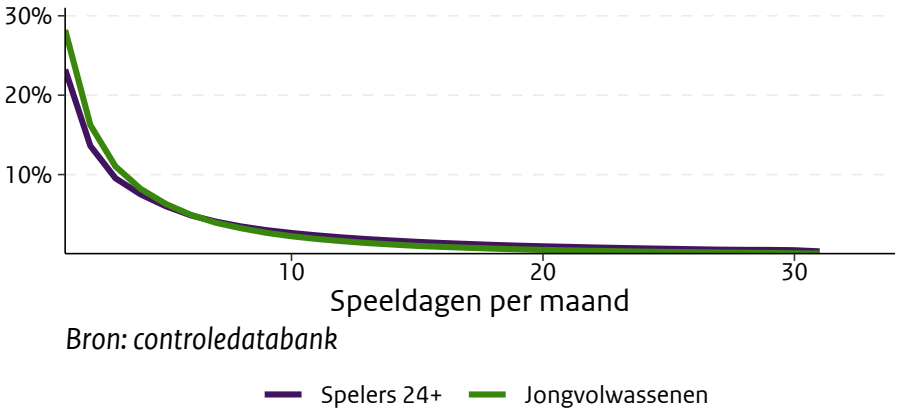


4.4 Verdeling aantal speeldagen

Figuur 4.6 toont de verdeling van het aantal speeldagen per spelersaccount per maand voor jongvolwassenen en voor oudere spelers. De meeste spelersaccounts

worden één of enkele dagen per maand gebruikt. Met 52 procent van de accounts wordt gemiddeld ten minste één keer per week gespeeld. 0,6 procent van de accounts wordt elke dag gebruikt. Jongvolwassenen spelen per account gemiddeld op minder dagen dan oudere spelers: het gemiddelde is 5 dagen per maand voor jongvolwassenen en 6,7 dagen voor oudere spelers.

Figuur 4.6: Verdeling aantal speeldagen per spelersaccount per maand



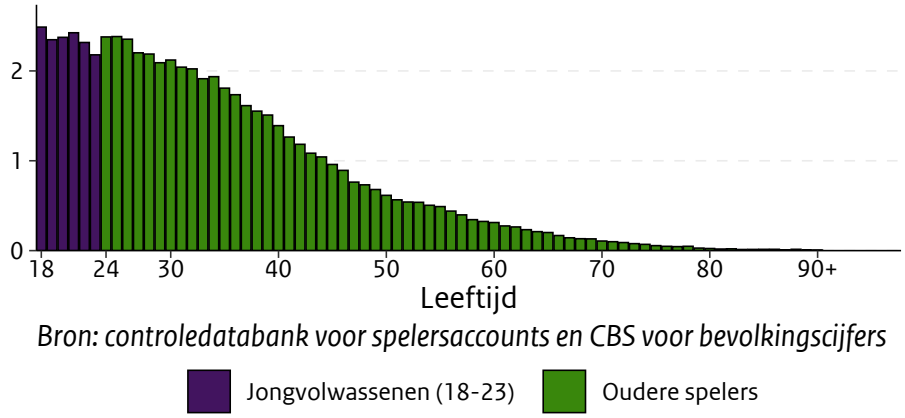
Bron: controledatabank

4.5 Leeftijdsverdeling

De balken in figuur 4.7 tonen per leeftijd de verhouding tussen het aantal spelersaccounts en de bevolking. Zo is het aandeel accounts van 18-jarigen in alle accounts 2,5 keer zo hoog als het aandeel van 18-jarigen in de volwassen bevolking. De helft van de spelersaccounts is van mensen jonger dan 31 jaar. De mediane leeftijd van de volwassen bevolking is hoger (50 jaar).

De verdeling binnen de groep jongvolwassenen is opvallend: vanaf 19 jaar loopt het aantal accounts op, maar vanaf 21 jaar daalt het weer licht. Er zijn ook relatief veel spelersaccounts van 24-jarigen. Dat komt mogelijk doordat er tot die leeftijd aanvullende beschermende regels gelden.

Figuur 4.7: Leeftijdsverdeling van gebruikte spelersaccounts in december 2024



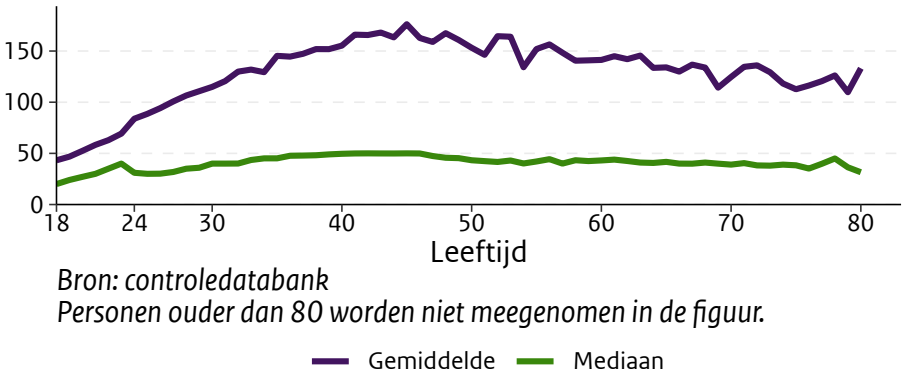
Bron: controledatabank voor spelersaccounts en CBS voor bevolkingscijfers

Spelers die nieuwe accounts aanmaken (31 jaar) zijn gemiddeld jonger dan spelers met bestaande accounts (34 jaar). Beide gemiddelde leeftijden zijn stabiel over de tijd.

4.5.1 BSR per account per leeftijd

Figuur 4.8 toont het gemiddelde en het mediane verlies per spelersaccount voor spelers met verschillende leeftijden. De mediaan is het midden van een gegevensverzameling: de helft van de punten ligt eronder en de helft ligt erboven. Tot het vijfenveertigste levensjaar loopt het gemiddelde verlies gemiddeld snel op, daarna daalt het weer. Het mediane verlies is lager dan het gemiddelde verlies en verschilt ook minder tussen jongere en oudere spelers. Dat betekent dat een groot deel van de spelers per account niet veel meer geld verliest als zij ouder zijn, maar dat het verschil in het gemiddelde verlies wordt veroorzaakt door een (klein) deel van de spelersaccounts.

Figuur 4.8: Verlies per spelersaccount per leeftijd, in euro's



Bron: controledatabank
Personen ouder dan 80 worden niet meegenomen in de figuur.

5 Problematisch gokken en preventie

Eén van de drie publieke doelen van de Ksa is het tegengaan van kansspelverslaving. Online kansspelen zijn door de snelheid van het spel en de toegankelijkheid van het aanbod risicovol. Daarom dienen vergunninghouders van online kansspelen uitgebreidere preventiemaatregelen te nemen dan vergunninghouders van landgebonden kansspelen. Onderdeel van deze preventiemaatregelen is het monitoren van risicovol speelgedrag.

5.1 Verslavingscijfers

Er bestaan geen harde cijfers over het totale aantal mensen met een kansspelverslaving in Nederland. Er zijn wel cijfers over het aantal mensen in behandeling voor kansspelverslaving en een bevolkingsenquête waarin het aantal risico- en probleemspelers wordt geschat.

5.1.1 Aantal mensen in behandeling

Cijfers over het aantal mensen in behandeling bij gespecialiseerde verslavingszorginstellingen voor gokproblemen worden verzameld door het Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS). Er zijn geen nieuwe cijfers gepubliceerd sinds de vorige monitoringsrapportage. Toen rapporteerde de Ksa dat er 2.456 mensen werden behandeld voor gokverslaving in 2023.

AGOG

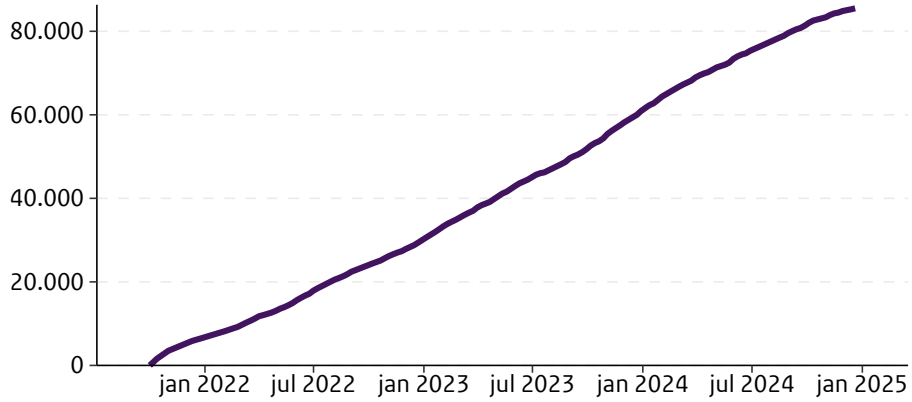
De stichting AGOG is een organisatie die hulp biedt aan mensen die problematisch gokken en aan mensen die problemen hebben met het gokgedrag van iemand die hun lief is. Dit gebeurt in de vorm van structurele groepsbijeenkomsten van anonieme gokkers en de naasten van de gokkers. In het laatste kwartaal van 2024 heeft de Ksa een enquête gehouden onder deelnemers van de AGOG. Er waren 139 respondenten. 46 procent van hen was minderjarig toen ze begonnen met gokken, maar dit percentage is lager voor mensen die recentelijk zijn begonnen met gokken. Gokken gebeurt vaak bij zowel legale als illegale websites. Soms vanwege een Cruks-inschrijving, maar vooral omdat er voor de opening van de online kansspelmarkt nog geen alternatieven waren. De helft schat meer dan 50 duizend euro verloren te hebben, maar opvallend is dat een kwart van de respondenten aangaf minder dan duizend euro verloren te hebben. De meeste respondenten zijn nooit door een gokbedrijf benaderd voor een serieus gesprek over hun gokgedrag (68 procent) en hebben ook nooit een entree- of speelverbod gehad (83 procent).
Respondenten komen vaak in aanraking met reclame voor gokproducten en ongeveer de helft van hen ervaart een matige tot zeer sterke verleiding om weer te gaan gokken door dit soort reclames.
Hoe vaker respondenten in aanraking komen met een situatie, zoals naasten die gokken, reclame en fysieke goklocaties, hoe sterker de verleiding is om weer te gokken.
De meeste respondenten vinden dat de legalisering van online gokken de verleiding om weer te gaan gokken heeft versterkt en dat gokkers niet beter zijn beschermd dan voorheen.

5.2 Centraal Register Uitsluiting Kansspelen

Vanaf 4 oktober 2021 kunnen spelers zichzelf registreren in het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks). Daarmee sluiten zij zich voor ten minste zes maanden uit van deelname aan risicovolle kansspelen bij alle in Nederland legale aanbieders, zowel online als landgebonden. Aanbieders van risicovolle kansspelen met een vergunning zijn verplicht Cruks te raadplegen voordat zij een speler toegang geven tot hun spelaanbod.

In figuur 5.1 is te zien dat het aantal inschrijvingen in Cruks gestaag oploopt met gemiddeld 509 per week. Op 17 januari 2025 was het aantal inschrijvingen 87.345.

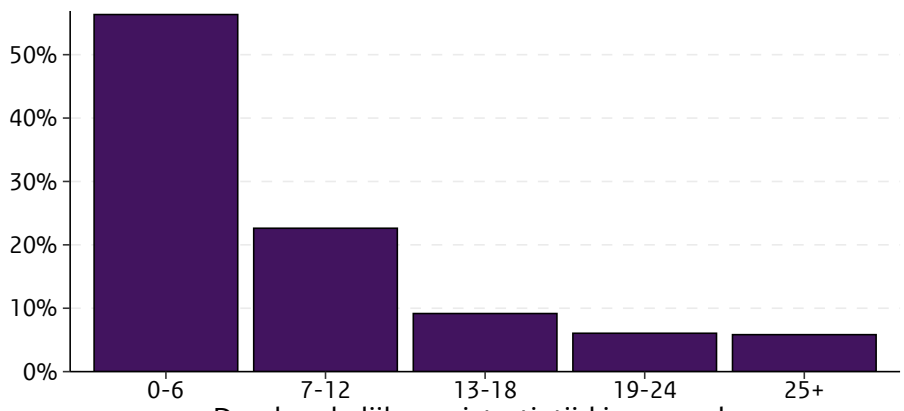
Figuur 5.1: Aantal inschrijvingen in Cruks



Bron: gegevens Ksa

Er zijn veel Cruks-inschrijvingen die worden beëindigd of die vanzelf aflopen. Van de 61 duizend inschrijvingen op 1 januari 2024 zijn er nog 16 duizend actief in maart 2025. Onderstaande figuur toont de daadwerkelijke registratietijd dat mensen in Cruks staan. Een inschrijving voor twee jaar die pas drie maanden actief is, valt in figuur 5.2 onder de categorie '0-6 maanden'. De ruime meerderheid van de mensen in Cruks (56 procent) is nog geen half jaar ingeschreven. De meeste inschrijvingen zijn dus recent.

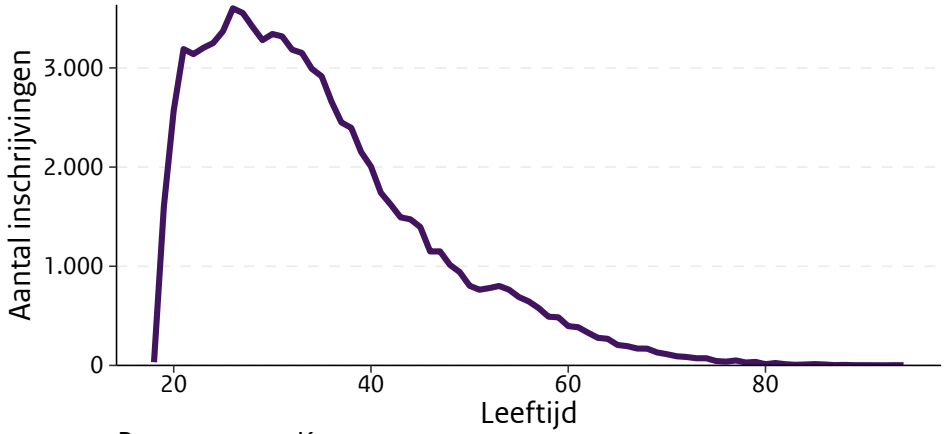
Figuur 5.2: Verdeling daadwerkelijke registratietijd Cruks



Bron: gegevens Ksa

Figuur 5.3 laat de leeftijdsverdeling van Cruks-inschrijvingen zien. De helft van de mensen in Cruks is jonger dan 32, de helft is ouder. Dit is in lijn met de spelersaccounts. 16 procent van de mensen in Cruks is jongvolwassen (18 t/m 23 jaar). Dit is lager dan het percentage door jongvolwassenen gebruikte spelersaccounts (22 procent), maar hoger dan het aandeel van jongvolwassenen in de totale volwassen bevolking (9,4 procent).

Figuur 5.3: Leeftijdsverdeling van Cruks-inschrijvingen



Bron: gegevens Ksa

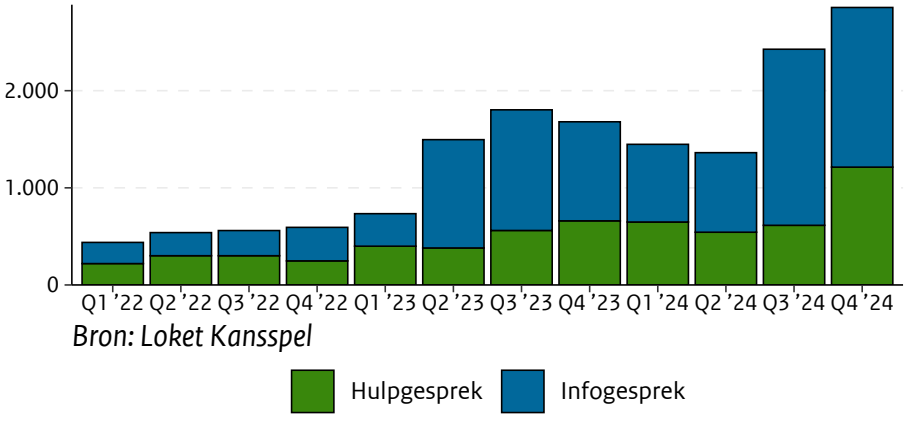
5.3 Loket Kansspel

Het Loket Kansspel is het centrale steunpunt bij gokproblemen. Het biedt zelfhulp en begeleiding en verwijst door naar professionele hulp. Loket Kansspel is er voor mensen die problemen hebben met gokken, en voor hun naasten. Het loket is 24/7 telefonisch bereikbaar en iedere dag tussen 8 uur en 24 uur via chat en WhatsApp.

In het derde kwartaal van 2024 introduceerde Loket Kansspel een chatbot waar bezoekers terechtkunnen met vragen over bijvoorbeeld een gokstop, een inschrijving in Cruks. Sinds het vierde kwartaal kunnen consumenten terecht bij Loket Kansspel voor hun vragen over Cruks, in plaats van bij de Ksa.

Het aantal hulpgesprekken is in het laatste kwartaal flink gestegen. In het laatste kwartaal van 2024 waren er 1.213 hulpgesprekken. Dat zijn er 123 procent meer dan een half jaar eerder (543 hulpgesprekken). De stijging komt door een stijging in het aantal hulpgesprekken over Cruks: als iemand tijdens werktijd belt met een vraag over Cruks, wordt diegene als persoon met een hulpvraag behandeld.

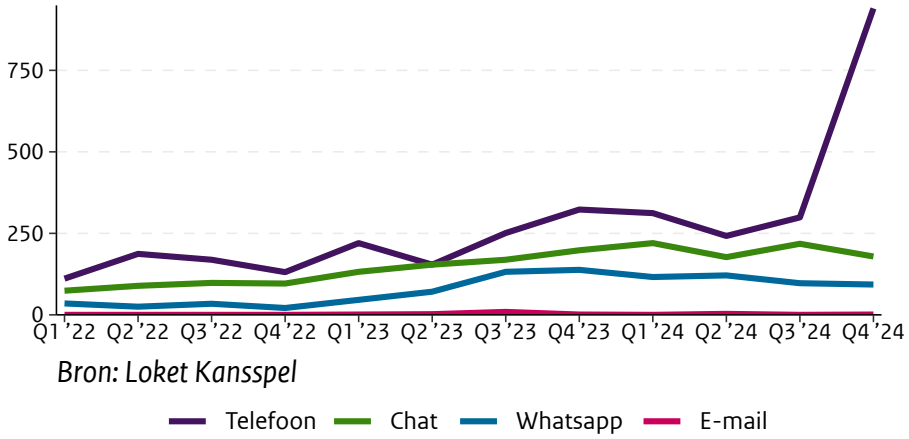
Figuur 5.4: Aantal contactmomenten Loket Kansspel



Bron: Loket Kansspel

De hulpgesprekken over Cruks worden vaak telefonisch gevoerd. Daardoor is het aantal telefonische hulpgesprekken sterk gestegen in het laatste kwartaal van 2024, zie figuur 5.5.

Figuur 5.5: Aantal hulpgesprekken, per type medium



Bron: Loket Kansspel

6 Reclame

Sinds de openstelling van de online kansspelmarkt op 1 oktober 2021 mochten vergunninghouders reclame maken voor hun aanbod. De zichtbaarheid van online kansspelen in de media nam sterk toe, wat leidde tot de nodige ophef onder het Nederlands publiek en in de politiek. Als gevolg hiervan is per 1 juli 2023 het verbod op ongerichte reclame voor online kansspelen in werking getreden. Vanaf deze datum mogen wervings- en reclameactiviteiten geen minderjarigen, jongvolwassenen en andere kwetsbare groepen bereiken. Om die reden zijn reclames op radio, televisie, in kranten en tijdschriften en in de buitenruimte verboden. Ook sponsoring valt onder dit verbod, maar voor lopende sponsorovereenkomsten geldt een overgangstermijn. Per 1 juli 2023 mochten geen nieuwe sponsorovereenkomsten meer worden aangegaan. Het verbod op evenementen- en programmasponsoring ging in per 1 juli 2024, het verbod voor de overige sponsorcontracten gaat in per 1 juli 2025. Online reclame is nog toegestaan onder de voorwaarde dat ten minste 95 procent van het bereik personen van 24 jaar of ouder omvat.

Dit hoofdstuk is gericht op tv-reclame, online advertenties en berichten op sociale media.

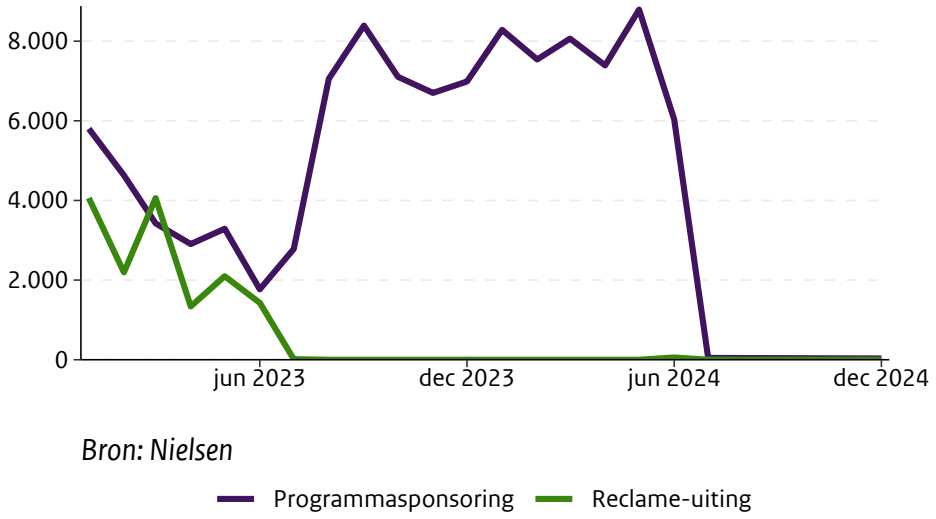
In deze rapportage wordt zowel aandacht besteed aan de zogenoemde *paid media* (reclame die ingekocht wordt door de aanbieder) als aan de reclame op de *owned media* (de eigen kanalen van de aanbieder, zoals socialemedia-accounts). *Earned media* bestaan uit free publicity en user-generated content: alle vormen van aandacht van derden zonder dat hiervoor betaald is, zoals vermeldingen in nieuwsberichten en gesprekken op sociale media. Earned media zijn niet nauwkeurig te meten en worden daarom buiten beschouwing gelaten.

6.1 Reclame op televisie

Sinds juli 2023 zijn spotjes tijdens reclameblokken (*tv-commercials*) verboden. Het vermelden van programmasponsoring was nog toegestaan tot 1 juli 2024. In figuur 6.1 staat het totaal aantal reclame-uitingen voor online kansspelen uitgesplitst naar tv-commercials en programmasponsoring.

Met ingang van 1 juli 2023 is het aantal reclamespotjes tot nul gedaald en waren enkel nog uitingen in de vorm van programmasponsoring zichtbaar op televisie. De online kansspelaanbieders lijken het wegvallen van tv-commercials te hebben gecompenseerd door meer in te zetten op programmasponsoring. Vanaf juli 2024 wordt ook die vorm van reclame niet meer uitgezonden.

Figuur 6.1: Aantal reclame-uitingen op tv



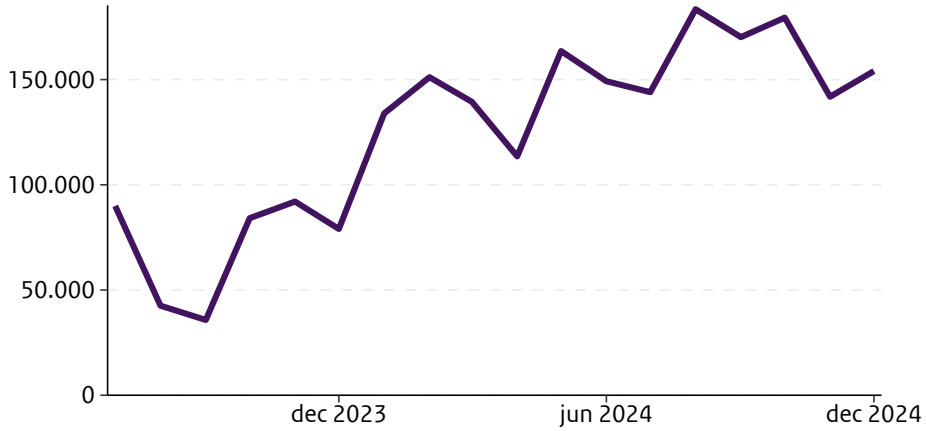
Bron: Nielsen

6.2 Online reclame

Reclame op internet door vergunde aanbieders van online kansspelen mag met ingang van 1 juli 2023 voor maximaal 5 procent jongvolwassenen bereiken. Online advertenties mogen dus niet zomaar meer worden getoond, maar dienen meer gericht te worden ingezet op basis van de leeftijd van de ontvanger.

In figuur 6.2 is het aantal reclames op internetpagina's door kansspelaanbieders weergegeven. Het aantal reclames op internet is opnieuw gestegen. In de eerste helft van 2024 waren er maandelijks gemiddeld 142 duizend reclames; in de laatste zes maanden van 2024 waren dat er gemiddeld 162 duizend. Dat is een stijging van 14 procent.

Figuur 6.2: Aantal internetreclames



Bron: Nielsen, sectorindeling Ksa

Dataverzameling door Nielsen

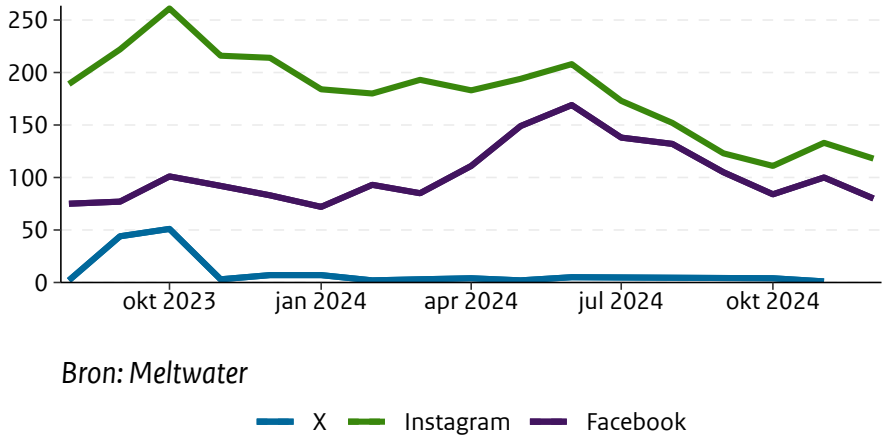
Nielsen verzamelt gegevens over advertenties. Het bedrijft verzamelt informatie over online reclames met een panel. Panelleden gebruiken hun apparaten zoals gebruikelijk en een programma legt automatisch tegengekomen advertenties vast. Nielsen maakt met die data vervolgens een schatting van het totaal aantal online reclames in Nederland.
In de monitoringsrapportage online kansspelen voorjaar 2024 stond ook een figuur met het aantal reclames op sociale media. Deze gegevens zijn voor deze versie niet beschikbaar.

6.3 Berichten op Facebook, Instagram en X

In figuur 6.3 is een indicatie van het totaal aantal posts van de online kansspel-aanbieders via de eigen accounts op de socialemedia-platformen Facebook, Instagram en X weergegeven. De cijfers kloppen niet precies: in sommige maanden zijn niet alle posts verzameld (zie onderstaand kader). Instagram is het populairste medium, maar aanbieders posten daar het laatste half jaar steeds minder op. De lijn voor het aantal posts op Facebook heeft dezelfde vorm als die voor Instagram. Dat komt waarschijnlijk door de mogelijkheid om automatisch de op Instagram geplaatste berichten op Facebook te delen, en vice versa.

Op X wordt (vrijwel) niets geplaatst. De reden daarvoor is dat aanbieders op X geen minimumleeftijd kunnen instellen om te bepalen wie hun inhoud kunnen zien. Dit is wel vereist sinds het verbod op ongerichte reclame. Bij Instagram en Facebook is het wel mogelijk om een minimumleeftijd in te stellen. De cijfers zijn bepaald op basis van gegevens van Meltwater, zie het onderstaande kader.

Figuur 6.3: Berichten op Facebook, Instagram en X van vergunninghouders voor online kansspelen



Bron: Meltwater

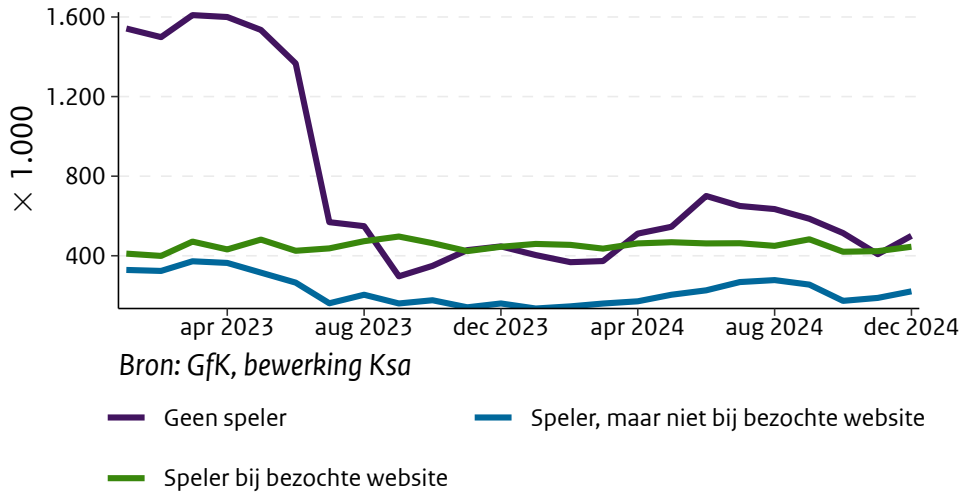
Dataverzameling door Meltwater

Meltwater is een bedrijf dat berichten op sociale media, blogs en nieuwswebsites monitort. De data over het aantal berichten op Instagram en Facebook kunnen in werkelijkheid hoger liggen dan getoond in figuur 6.3. Dat komt doordat de koppeling met Instagram en Facebook in het Meltwater-account een deel van de tijd incompleet was.

6.4 Bezoeken door niet-spelers

Figuur 6.4 toont het aantal bezoekers aan vergunde kansspelwebsites. De aantallen zijn berekend met de gegevens van GfK, zie het kader 'Het panel van GfK' in hoofdstuk 2. Vanaf juli 2023 is een duidelijke afname in het aantal bezoekers te zien als gevolg van het reclameverbod. De afname is alleen zichtbaar voor mensen die geen speler zijn bij de website die zij bezoeken. Mensen die al wel speler zijn bij een website komen net zo vaak als voor het verbod op ongerichte reclame op die website. Dat betekent dat het reclameverbod met name invloed heeft op mensen die geen account bij een website hebben. Sinds april 2024 bezoeken weer meer niet-spelers kansspelwebsites. In het tweede half jaar van 2024 bezochten 2,3 miljoen mensen die geen speler zijn een legale kansspelwebsite. De lijn voor niet-spelers heeft dezelfde vorm als de lijn voor het aantal posts op sociale media in figuur 6.3.

Figuur 6.4: Aantal bezoekers van vergunde kansspelwebsites



Afzendgegevens

Kansspelautoriteit
Anna van Buerenplein 45A
2595 DA Den Haag
Postbus 298
2501 CG Den Haag
www.kansspelautoriteit.nl