BRONARCHIEF KANSSPELEN | OCA-LEESKOPIE

Monitoringsrapportage online kansspelen

Over voorjaar 2026

Auteur en bron: Kansspelautoriteit (Ksa)
Gepubliceerd: 29 oktober 2026
Meetperiode: eerste helft van 2026 (H1 2026)
Documenttype: Halfjaarlijks monitorrapport

Ksa-rapport over de Nederlandse legale en illegale online kansspelmarkt, deelnemers, kanalisatie en spelersbescherming. Publicatiedatum en meetperiode zijn afzonderlijk vermeld.

Oorspronkelijk document vanaf de volgende pagina

Dit OCA-voorblad is toegevoegd. De 39 oorspronkelijke Ksa-pagina's volgen ongewijzigd en behouden hun eigen paginanummers. Het oorspronkelijke PDF-bestand is afzonderlijk bewaard.

Nederlandse kansspelmarkt in cijfers

Bekijk het Ksa-dossier op OCA

Open deze leespagina op OCA

Officiële oorspronkelijke PDF:

https://kansspelautoriteit.nl/sites/default/files/2026-10/Monitoringsrapportage.pdf

Officiële publicatie bij de Kansspelautoriteit

Kansspelautoriteit

Monitoringsrapportage online kansspelen

Over voorjaar 2026

Inhoudsopgave

1 Vergunningen voor kansspelen op afstand 6

2 Omvang van de legale markt 9

2.1 Brutospelresultaat 9
2.2 Accounts-Deelnemersaccounts en mensen die gokken 10

3 Omvang van de illegale markt en kanalisatie 16

3.1 In termen van deelnemers 16
3.2 In termen van BSR 18

4 Gokgedrag 20

4.1 Gemiddeld verlies van deelnemers 20
4.2 Verdeling van verliezen 23
4.3 Verdeling aantal deelnamedagen 25
4.4 Leeftijdsverdeling 25

5 Problematisch gokken en preventie 28

5.1 Verslavingscijfers 28
5.2 Centraal Register Uitsluiting Kansspelen 29
5.3 OpenOverGokken 34

6 Reclame 36

6.1 Online reclame 36
6.2 Berichten op Facebook, Instagram en X 37
6.3 Bezoeken door niet-deelnemers 38

Inleiding en samenvatting

Op 1 oktober 2021 werd een nieuw vergunningsstelsel voor kansspelen op afstand (Koa) toegevoegd aan de Wet op de kansspelen. Sindsdien publiceert de Kansspelautoriteit (Ksa) halfjaarlijks een zgn. monitoringsrapportage, waarin ze de ontwikkelingen schetst op de online gokmarkt. Dit is de elfde editie, die betrekking heeft op de eerste helft van 2026.

Deze rapportage behandelt achtereenvolgens de volgende onderwerpen:

1. de vergunningen voor kansspelen op afstand;
2. de omvang van de legale markt;
3. de omvang van de illegale markt en de kanalisatie;
4. het gokgedrag;
5. problematisch gokken en preventie;
6. reclame.

Deze indeling is gelijk aan die van de vorige editie, om vergelijkingen over de tijd te vergemakkelijken.

De onderwerpen gebruiken gegevens uit verschillende bronnen. De belangrijkste zijn:

- Gegevens over de vergunningen van en accounts bij legale aanbieders komen uit de administratie van de Ksa, uit de controledatabank (CDB), of worden opgevraagd bij de betreffende partijen. Deze gegevens zijn gedetailleerd en betrouwbaar, maar zijn alleen beschikbaar voor de legale markt. Daarnaast zeggen ze weinig over het gokgedrag en het aantal mensen dat gokt, omdat deelnemers meerdere accounts bij verschillende aanbieders kunnen gebruiken. Mensen zijn niet herleidbaar over verschillende aanbieders heen.
- Gegevens over het aantal mensen dat gokt (legaal en illegaal), gokgedrag en delen van de illegale markt zijn afkomstig van ingekochte data, voornamelijk van het Cross-Media Link Panel van GfK. Dit gebruikt monitoringssoftware op de computers en mobiele apparaten van een panel van ongeveer 6.000 personen, waaronder 300 online deelnemers. Deze methode meet wat mensen daadwerkelijk doen, in plaats van wat ze zeggen te doen (zoals bij interviews of enquêtes). Het voornaamste nadeel is dat het panel zo klein is dat sommige waarnemingen berusten op een klein aantal personen. Voorzichtigheid is dus geboden bij het extrapoleren van deze cijfers naar de gehele bevolking.
- Gegevens over de omvang van de illegale markt komen uit de bovengenoemde data van GfK voor wat betreft deelnemersaantallen. De gegevens over het brutospelresultaat (BSR) worden berekend op basis van de zoekvolumedata

van Google Ads. Daarnaast gebruikt de Ksa een aantal andere bronnen, zoals de demografische gegevens van het CBS, de bevolkingsenquête van Ipsos, en reclamepeilingen van Nielsen. De grafieken en tabellen vermelden telkens de gebruikte bronnen.

De belangrijkste punten laten zich als volgt samenvatten:

- Het BSR blijft fluctueren. Het aantal vergunninghouders, het aantal mensen dat gokt de kanalisatiegraad en allerlei andere factoren zijn allemaal vergelijkbaar met de vorige rapportageperiode over de tweede helft van 2025.
- Het BSR van de legale markt is gestegen (11 procent) en ligt nu rond de 110 miljoen euro per maand. Het aandeel sportweddenschappen hierin is wat gestegen. Ook het aantal nieuw geopende accounts vertoonde een piek in juni 2026. Deze ontwikkelingen hangen waarschijnlijk samen met het WK voetbal voor mannen.
- Het aantal gebruikte accounts bij legale aanbieders is toegenomen tot 1,48 miljoen, maar het aantal mensen dat gokt lijkt niet toegenomen. Ook het WODC-onderzoek naar deelname aan kansspelen rapporteert dat het aantal deelnemers gelijkblijvend of licht teruglopend is. Met andere woorden: het gokken met meerdere accounts is toegenomen. Dit wijst er mogelijk op dat een deel van de mensen probeert de limieten-per-account te omzeilen door meer accounts te gebruiken.
- De gemiddelde en mediane verliezen per account bij legale aanbieders zijn onveranderd ten opzichte van de vorige rapportageperiode. Het gemiddelde verlies per account is 75 euro per maand, en 34 euro voor jongvolwassenen (het inkomen van jongvolwassenen is ongeveer de helft van dat van ouderen). Het mediane verlies is ook constant met 47 euro per maand, en 35 euro voor jongvolwassenen. Het verschil wordt veroorzaakt omdat de gemiddelde verliezen “omhooggetrokken” worden door een klein aantal deelnemers met hoge verliezen. In het geval van de jongvolwassenen wordt dit “omlaaggetrokken” door een klein aantal deelnemers met lagere verliezen/winsten. Kennelijk komt dit bij jongvolwassenen minder voor, want bij hen liggen het gemiddelde en de mediaan dichter bij elkaar.
- De kanalisatiegraad qua deelnemersaantallen schatten we onveranderd hoog: 94 of 97 procent, afhankelijk van hoe wordt omgegaan met mensen die zowel legaal als illegaal spelen. De vorige monitoringsrapportage meldde een toename van het aantal mensen dat gokt. De kanalisatiegraad qua omzet (BSR) lijkt iets verbeterd te zijn ten opzichte van de vorige rapportageperiode: deze lijkt gestegen van gemiddeld 54 procent naar 59 procent. Er zijn geen aanwijzingen dat aanscherpingen van de regelgeving hebben geleid tot een verminderde kanalisatiegraad.
- Het aantal mensen dat zich vrijwillig in Cruks heeft ingeschreven steeg in de rapportageperiode verder met ongeveer 2.000 per maand. In juni 2026 daalde het aantal inschrijvingen en liep het aantal uitschrijvingen juist op, en

was de stijging maar 400 personen per maand. Het is onduidelijk of dit een incident is (bijvoorbeeld door het WK voetbal voor mannen) of het begin van een structurele ontwikkeling. Op 31 juli 2026 was het aantal inschrijvingen 120.200.

- Het aantal onvrijwillige inschrijvingen ten gevolge van kennisgevingen door vergunninghouders in het kader van de zorgplicht is flink toegenomen sinds 2025. Dat hangt waarschijnlijk samen met de aanscherping van de zorgplicht rond dat moment. Die toename zet door in deze rapportageperiode. Het aantal verzoeken van bewindvoerders/mentoren en andere naasten blijft ruwweg gelijk.

De cijfers in deze monitoringsrapportage zijn de beste waarover de Ksa beschikt. Er blijven echter onzekerheden bestaan, vooral met betrekking tot illegaliteit. De Ksa werkt daarom voortdurend aan de verbetering van de gebruikte methodes en technieken.

1 Vergunningen voor kansspelen op afstand

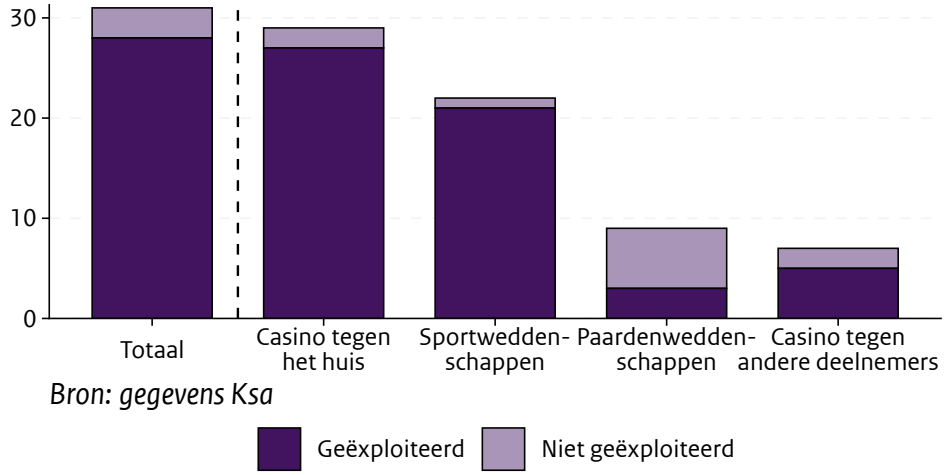
Nederland kent één vergunningsstelsel voor online aanbod, het in 2021 ingevoerde vergunningsstelsel voor kansspelen op afstand ('Koa'). Dit stelsel dekt al het legale online aanbod behalve loterijen, want hiervoor bestaan aparte vergunningsstelsels die geen verschil maken tussen on- en offline aanbod. Sommige loterijen, zoals de Postcodeloterij, werken alleen offline.

Een Koa-vergunning wordt verleend voor één of meer soorten aanbod of 'segmenten'. De Koa-regelgeving onderscheidt 4 segmenten:

- Casinoaanbod waarbij de deelnemers onafhankelijk van elkaar meedoen tegen de aanbieder ('tegen de bank'; 'tegen het huis'; 'jeux de contrepartie'). Het meeste casinoaanbod zoals roulette, blackjack en alle gokkast-achtige onderdelen vallen in dit segment;
- Casinoaanbod waarbij de spelers onderling tegen elkaar deelnemen ('jeux de cercle'). Poker en bingo zijn hiervan de bekendste voorbeelden;
- Weddenschappen op sportwedstrijden, met uitzondering van paardenraces;
- Weddenschappen op paardenraces (draf- en rensport).

Een vergunning kan tijdens de looptijd gewijzigd worden om meer of minder segmenten toe te staan. Dit gebeurt met enige regelmaat, met name voor het toevoegen van sportweddenschappen. Een vergunninghouder is nooit verplicht om vergunde segmenten daadwerkelijk te exploiteren. Sommige vergunninghouders exploiteren geen enkel segment van hun vergunning. Op de website van de Ksa staat een Kansspelwijzer, waar de actuele lijst van vergunninghouders en hun toegestane aanbod te vinden is.

Figuur 1.1: Vergunninghouders per segment in juni 2026



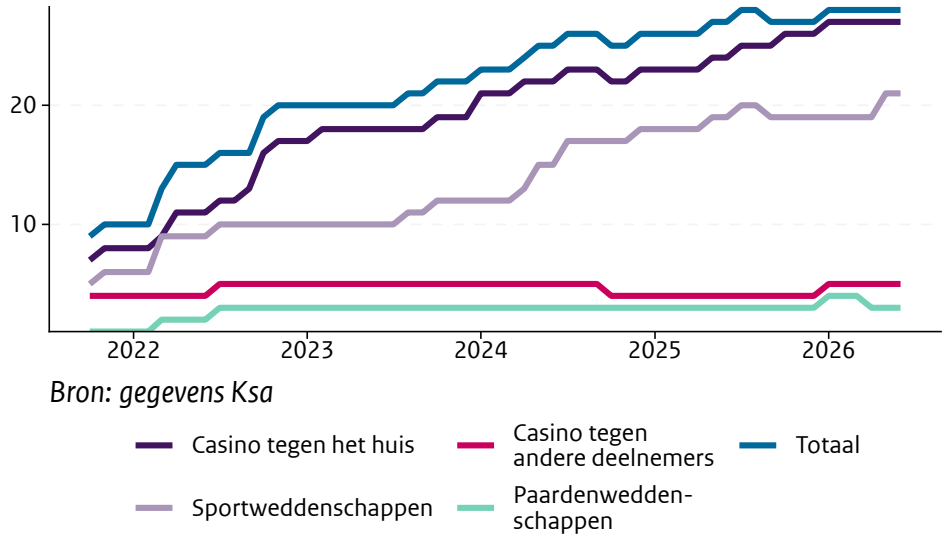
Figuur 1.1 toont verleende en geëxploiteerde vergunningen en segmenten op het einde van de rapportageperiode in juni 2026. In die maand waren er 31 vergunninghouders voor online gokken. In juni 2026 exploiteerden 28 van hen hun vergunning(en). Bij 3 afgegeven vergunningen is de aanbieder nog niet gestart met de exploitatie.

De figuur laat een duidelijke tweedeling zien.

- Casinoaanbod tegen de aanbieder (waaronder gokkasten) worden door bijna alle vergunninghouders aangeboden. Dat geldt in wat mindere mate ook voor sportweddenschappen;
- Casinospelen tegen andere deelnemers en paardenweddenschappen worden door slechts een beperkt aantal vergunninghouders aangeboden, en relatief veel vergunninghouders laten hun vergunning voor deze segmenten ongebruikt. Paardenweddenschappen mogen worden aangeboden door 9 vergunninghouders, maar slecht 3 daarvan doen het daadwerkelijk.

Deze tweedeling blijkt ook uit de BSR-cijfers in paragraaf 2.1.

Figuur 1.2: Aantal geëxploiteerde vergunningen per segment



Bron: gegevens Ksa

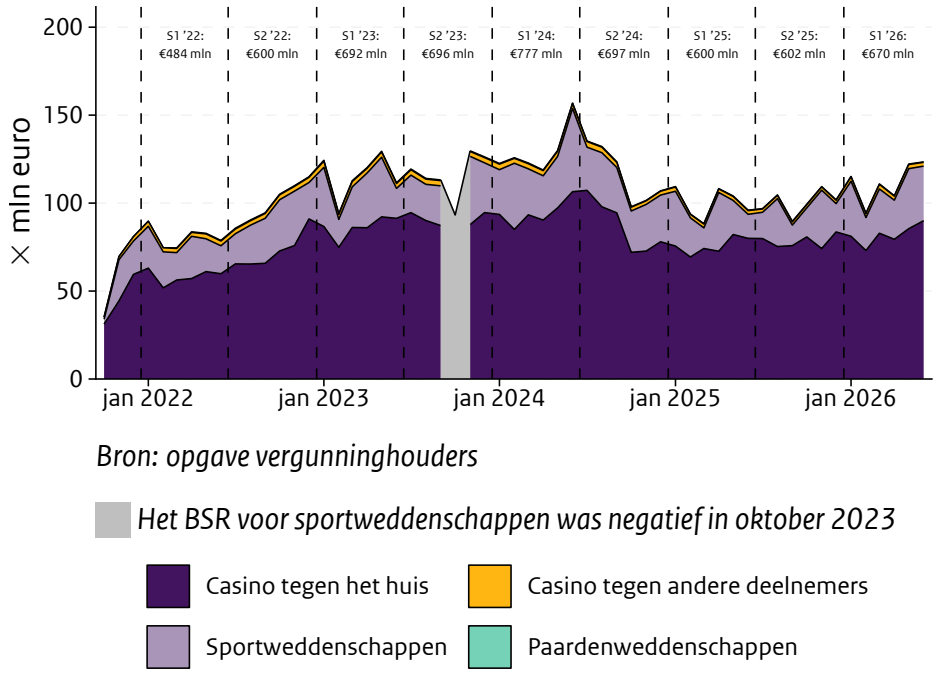
Figuur 1.2 toont de ontwikkeling van de segmenten over de tijd. De groei van het aantal legale aanbieders van de afgelopen paar jaar zit vrijwel geheel in het segment casino tegen het huis (waaronder gokkasten), en in mindere mate bij de sportweddenschappen.

2 Omvang van de legale markt

2.1 Brutospelresultaat

De financiële omvang van een markt wordt meestal gemeten aan de hand van de omzet. Op de gokmarkt wordt het grootste deel van de omzet echter uitgekeerd als prijzen. Daarom wordt bij gokken meestal gekeken naar het brutospelresultaat (BSR): de som van de inzetten minus uitgekeerde prijzen. De Ksa telt ook inzetten en prijzen uit bonusgeld mee bij de berekening van het BSR. De Ksa heeft cijfers over het BSR en accounts opgevraagd bij vergunninghouders voor online gokken.

Figuur 2.1: BSR online vergunninghouders



Bron: opgave vergunninghouders

Figuur 2.1 toont het BSR van de legale markt per maand, uitgesplitst naar segment. Hieruit blijkt dat:

- het BSR is gegroeid ten opzichte van de vorige rapportageperiode en staat op 670 miljoen euro. In de vorige rapportage over de tweede helft van 2025 bedroeg het BSR nog 602 miljoen euro. Het BSR is dus gestegen met zo'n 11 procent en ligt rond de 110 miljoen euro per maand. Dit zou mogelijk kunnen komen door het WK voetbal voor mannen in juni en juli;
- de legale markt wordt gedomineerd door casino tegen de aanbieder (73 procent, zo'n 492 miljoen) en sportweddenschappen (24 procent, zo'n 163 miljoen). Ten opzichte van de vorige rapportageperiode is het aandeel casinospelen gedaald, terwijl het aandeel sportweddenschappen juist is

gestegen: deze bedroegen in de tweede helft van 2025 respectievelijk 78 en 20 procent (470 en 120 miljoen). Een mogelijke verklaring hiervoor zou wederom het WK voetbal voor mannen kunnen zijn. Casinospelen tegen andere deelnemers (2,1 procent) en paardenweddenschappen (0,2 procent) zijn zo klein qua BSR dat ze in de grafiek nauwelijks zichtbaar zijn;

- het BSR bij sportweddenschappen varieert van maand tot maand meer varieert dan bij casinoaanbod tegen de aanbieder. Dit komt enerzijds door grote sportieve evenementen zoals een EK of WK, en anderzijds doordat het BSR van sportweddenschappen voornamelijk wordt bepaald door een klein aantal wedstrijden.

Dit stijgende BSR weerspiegelt een internationale trend: volgens commerciële dataleverancier H2 Gambling Capital groeit de vergunde online gokmarkt in de EU in 2026 met 9 procent ten opzichte van 2025.

2.1.1 Verlies jongvolwassenen

Jongvolwassenen (18 t/m 23 jaar) gelden als kwetsbare groep en verdienen daarom extra aandacht. De groep jongvolwassenen gaf in de afgelopen 6 maanden 68 miljoen euro uit aan online kansspelen. Dat is 10,1 procent van het totale online BSR. In het tweede semester van 2025 was dat 10,2 procent. Ter vergelijking: jongvolwassenen maken volgens opgave van het Centraal Bureau voor de Statistiek 9,2 procent uit van de totale volwassen bevolking.

Jongvolwassenen vertonen ook een andere BSR-verdeling over de segmenten: ze gokken relatief meer op sportwedstrijden dan oudere leeftijdsgroepen. Van het verlies van jongvolwassenen wordt 34 procent verdiend met sportweddenschappen, terwijl dat bij de overige deelnemers 23 procent is.

2.1.2 Concentratie

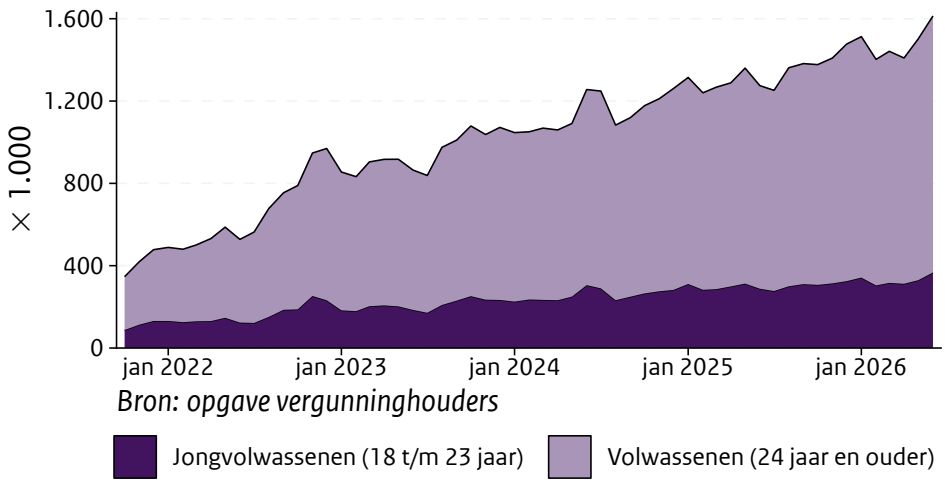
De marktconcentratie op de online legale markt neemt af sinds de opening, maar is over het afgelopen jaar redelijk gestabiliseerd. Op basis van het totale BSR ligt het marktaandeel van de 3 grootste aanbieders in juni 2026 tussen de 30 en 40 procent. In december 2025 lag dit percentage ook tussen de 30 en 40 procent. Nog een half jaar eerder, in juli 2025, was dit tussen de 40 en 50 procent.

2.2 Accounts-Deelnemersaccounts en mensen die gokken

Een tweede manier om de omvang van de gokmarkt in kaart te brengen, is aan de hand van het aantal accounts en het aantal mensen dat gokt. Het aantal accounts is niet hetzelfde als het aantal mensen dat gokt, want iemand kan accounts hebben bij meerdere aanbieders.

2.2.1 Aantal accounts

Figuur 2.2: Aantal actieve accounts



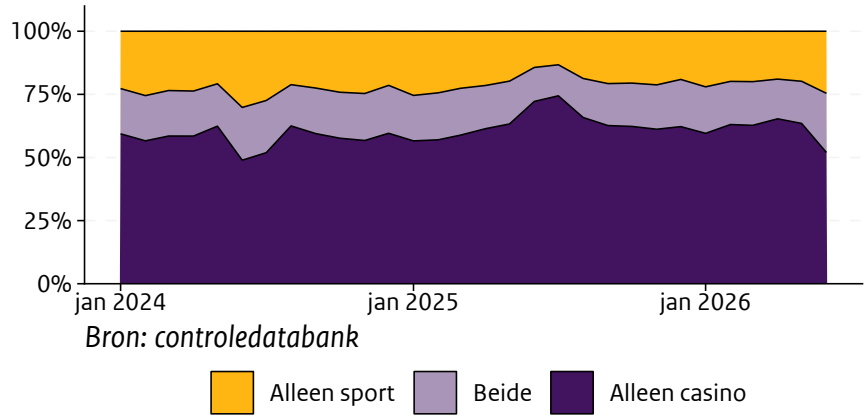
Figuur 2.2 toont het aantal actieve accounts per maand bij aanbieders met een vergunning. In de laatste 6 maanden is het aantal accounts waarmee gegokt wordt gestegen. Het afgelopen half jaar gokten consumenten gemiddeld met 1,48 miljoen accounts per maand. Een half jaar eerder waren dat gemiddeld 1,38 miljoen accounts. De voortgaande stijging komt vermoedelijk deels doordat sommige mensen wegens de invoering van de nettostortingsgrens in oktober 2024 meer accounts zijn gaan gebruiken, alsmede door het WK voetbal voor mannen.

Jongvolwassenen gokten in de eerste 6 maanden van 2026 gemiddeld met 329 duizend accounts per maand. Dat is 22 procent van alle actieve accounts. Een half jaar eerder lag dit percentage ook op 22 procent. Jongvolwassenen maken volgens opgave van het Centraal Bureau voor de Statistiek 9,2 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.

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 28 aanbieders voor de periode januari 2026 tot en met juni 2026.

Figuur 2.3: Aandeel accounts waarmee op casinoaanbod en sportweddenschappen wordt ingezet

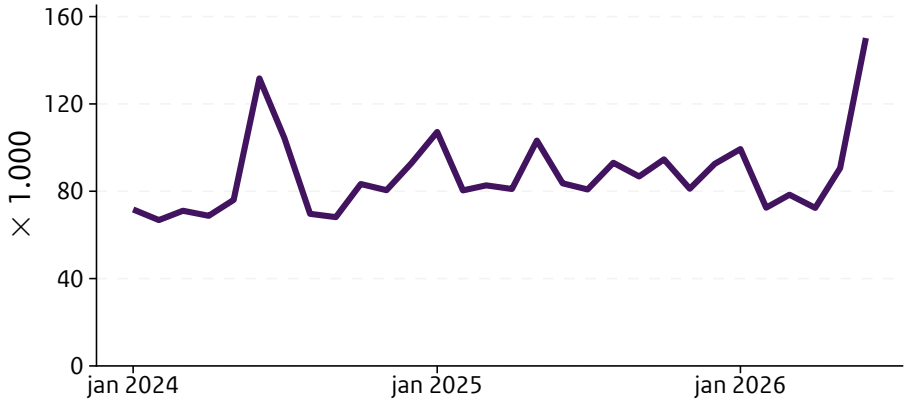


Bron: controledatabank

Figuur 2.3 toont met welk deel van de accounts op casinoaanbod of sportweddenschappen of allebei wordt ingezet in een maand. In tegenstelling tot een half jaar terug wordt er met minder dan de helft van de accounts alleen op casinoaanbod ingezet. Ook is het aandeel van de accounts waarmee op sportweddenschappen wordt ingezet toegenomen afgelopen half jaar, waarschijnlijk door het WK voetbal voor mannen. Gemiddeld werd in de eerste helft van 2026 18 procent van de accounts voor beide segmenten gebruikt. 46 procent van de accounts die worden gebruikt voor sportweddenschappen wordt ook voor casinoaanbod gebruikt. Andersom wordt slechts 23 procent van de accounts die worden gebruikt voor casino ook voor sportweddenschappen gebruikt. Deelnemers aan sportweddenschappen gokken dus vaker ook op casinoaanbod dan andersom.

Nieuwe accounts

Figuur 2.4: Aantal nieuwe accounts



Bron: controledatabank

Figuur 2.4 toont het aantal nieuwe accounts per maand. Het aantal nieuwe accounts is in het afgelopen half jaar toegenomen. In de afgelopen 6 maanden zijn er 563 duizend nieuwe accounts aangemaakt. Dit was 529 duizend in het tweede semester van 2025. Het gaat hier om een bruto stijging; het aantal verwijderde accounts wordt hier niet meegenomen. Deze stijging is mogelijk te wijten aan het WK voetbal

voor mannen dat begon in juni 2026. Gemiddeld was 6,2 procent van de accounts nieuw in de eerste helft van 2026. Dit is lager dan in de tweede helft van 2025 (6,4 procent).

2.2.2 Aantal mensen dat gokt

Iemand die gokt kan een account hebben bij meerdere aanbieders. Het aantal accounts is dus hoger dan het aantal deelnemers. Op basis van de opgave van vergunninghouders weet de Ksa niet exact hoeveel deelnemers van online gokken er in Nederland zijn. Om zicht te krijgen op het aantal mensen dat gokt heeft de Ksa een dataset gekocht van onderzoeksbureau GfK (zie onderstaand kader).

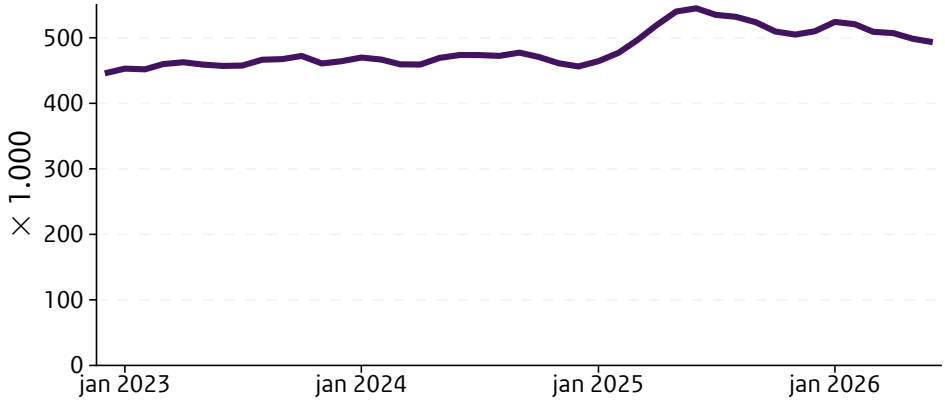
Het panel van GfK

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 gokwebsites 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 mensen in Nederland weleens gokken. De resultaten zijn gewogen om ze representatief te maken voor de Nederlandse bevolking.

De Ksa definieert panelleden als mensen die gokken wanneer zij URL's bezoeken die alleen deelnemers bezoeken, zoals 'fairplaycasino.nl/profiel'. Het panel bevat ongeveer 300 mensen die volgens deze definitie een deelnemer zijn bij een online aanbieder. Alle figuren met gegevens van GfK volgen uit deze definitie en de door GfK meegeleverde weegfactoren.

Figuur 2.5: Aantal mensen dat gokt, halfjaarlijks gemiddelde

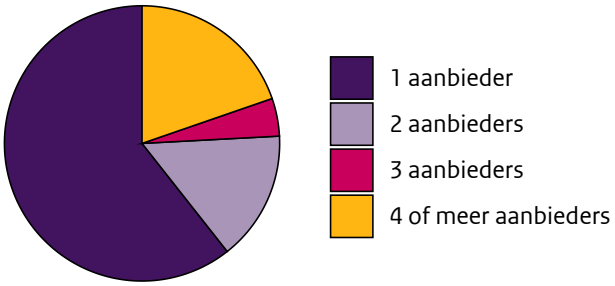


Bron: GfK, bewerking Ksa

Figuur 2.5 toont het geschatte aantal mensen dat gokt per maand bij aanbieders met een vergunning. Deze grafiek dient vooral om de algemene trend in het totaal aantal mensen dat gokt weer te geven. De Ksa schat dat er in de eerste helft van 2026 ongeveer 820 duizend deelnemers actief waren bij legale aanbieders. Dit zijn mensen die in die periode ten minste één keer een gokwebsite bezochten of gokapp gebruikten waar zij een account voor hebben. In de tweede 6 maanden van 2025 gokten 830 duizend mensen bij legale aanbieders. Dit betekent dat tussen de 5 en 6 procent van de volwassen bevolking legaal online gokt. Niet elke deelnemer gokt elke maand, dus het aantal deelnemers per maand ligt lager. Gedurende de laatste 6 maanden gokten naar schatting gemiddeld 490 duizend mensen per maand. Een half jaar eerder waren dat er ongeveer 510 duizend. Wat opvalt, is dat de verwachte stijging, die mogelijk te verklaren zou zijn door het WK voetbal voor mannen, hier uitblijft. Een mogelijke verklaring hiervoor ligt in de aard van de schatting: aangezien het GfK-panel relatief klein is en niet door middel van een aselecte steekproef is samengesteld, hoeven maatschappelijke trends niet noodzakelijkerwijs zichtbaar te zijn in deze data. Uit cijfers van het WODC-onderzoek naar de deelname aan gokken blijkt ook dat het aantal mensen dat gokt gelijkblijvend of licht teruglopend is.

Op basis van de GfK-data kan de Ksa inschatten hoeveel accounts mensen die gokken hebben. Gemiddeld bezochten zij gedurende de periode januari 2026 t/m juni 2026 3,1 legale aanbieders waar zij deelnemer zijn. Een half jaar eerder was dit aantal 3,3 aanbieders. Nog een half jaar eerder was dit 3,0 aanbieders. Dit is in strijd met het aantal accounts uit de opgave van vergunninghouders en de CDB, die beide een stijging laten zien in het aantal accounts.

Figuur 2.6: Aantal mensen dat gokt uitgesplitst naar het aantal bezochte legale gokwebsites



Bron: GfK, bewerking Ksa

Zoals in figuur 2.6 te zien is, bezocht 20 procent van de mensen die gokken 4 of meer aanbieders gedurende het afgelopen semester. 61 procent van de deelnemers bezocht slechts 1 aanbieder. In het tweede semester van 2025 bezocht 20 procent van de mensen vier aanbieders; 57 procent van de deelnemers bezocht toen 1 aanbieder.

3 Omvang van de illegale markt en kanalisatie

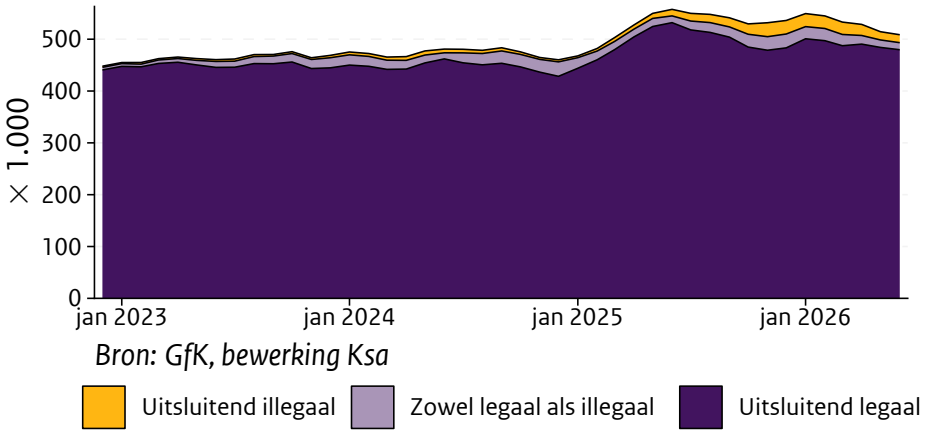
De overheid wil mensen die online gokken zoveel mogelijk beschermen tegen gokschade, en heeft daarvoor een strikt gereguleerd legaal aanbod in het leven geroepen via het stelsel van Koa-vergunningen en het toezicht door de Ksa. Dit legale aanbod beschermt natuurlijk alleen de mensen die ervan gebruik maken; mensen die gokken bij illegale aanbieders worden er niet door beschermd. Het is dus belangrijk dat mensen die ervoor kiezen om te gokken, dat doen bij de legale aanbieders. Dit wordt uitgedrukt in de kanalisatiegraad: de verhouding tussen de omvang van de legale en de totale markt. Deze kan worden uitgedrukt in termen van deelnemersaantallen en in termen van BSR.

Cijfers van de activiteiten over illegale aanbieders zijn minder nauwkeurig en betrouwbaar dan die van legale aanbieders. Net als andere witteboordencriminelen verstoppen illegale aanbieders zich achter ondoorzichtige juridische constructies in verre oorden, en werken ze niet mee aan onderzoek naar hun activiteiten. Deze cijfers moeten dus worden ingeschat aan de hand van andere gegevens, en de daarvoor gebruikte methodes worden voortdurend aangepast aan de hand van nieuwe gegevens en inzichten. Dit maakt dat de cijfers over de illegale markt niet precies te berekenen zijn en dat heeft ook invloed op de betrouwbaarheid van de kanalisatiegraad.

3.1 In termen van deelnemers

Cijfers over het aantal deelnemers bij illegale aanbieders worden ontleend aan de gegevens van het panel van GfK. Dit panel bevat slechts 300 mensen die gokken, dus voorzichtigheid is geboden bij het extrapoleren van die gegevens naar de gehele bevolking.

Figuur 3.1: Aantal mensen dat gokt bij legale en illegale websites, halfjaarlijks gemiddelde

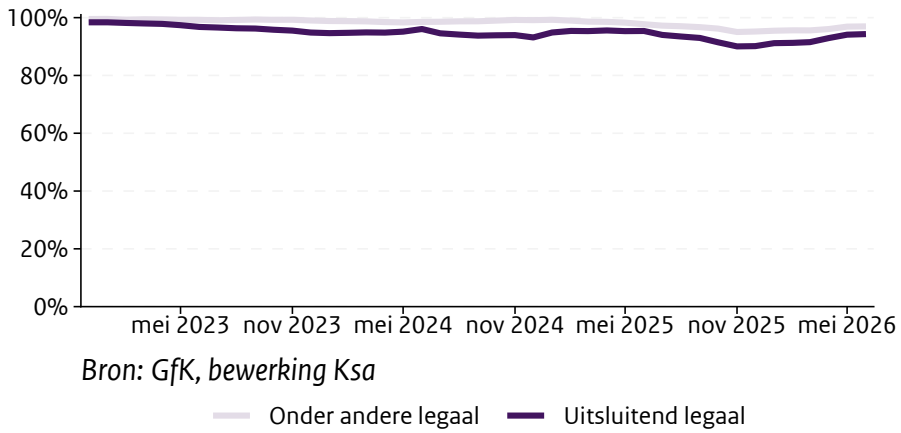


Figuur 3.1 laat het gemiddelde aantal deelnemers per maand zien volgens berekeningen met het GfK-panel. In het eerste semester van 2026 gokten maandelijks gemiddeld:

- 480 duizend mensen alleen bij legale aanbieders;
- 10 duizend bij zowel legale als illegale aanbieders;
- 20 duizend alleen bij illegale aanbieders;
- 510 duizend mensen in totaal.

De groep die alleen bij illegale aanbieders gokt, lijkt gedaald ten opzichte van de vorige rapportageperiode.

Figuur 3.2: Geschatte deelnemerskanalisatie, halfjaarlijks gemiddelde



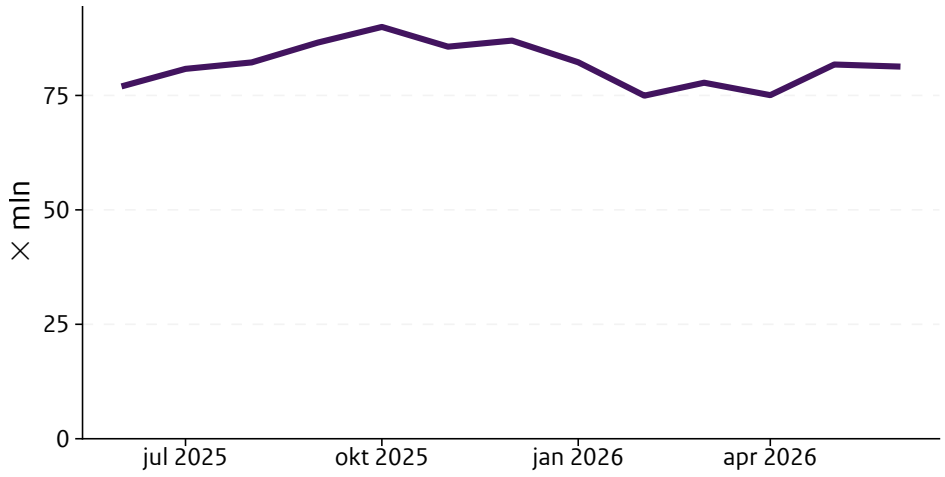
Figuur 3.2 laat de geschatte deelnemerskanalisatie zien. Mensen die zowel bij legale als illegale aanbieders gokken kunnen wel of niet meegenomen worden bij de kanalisatie. Beide methodes zijn verdedigbaar, en daarom laat de figuur ook beide zien. Afhankelijk van welke men kiest, is de kanalisatiegraad 94 of 97 procent.

Uit figuur 3.2 blijkt dat de kanalisatiegraad qua aantallen spelers vergelijkbaar is met die van de voorafgaande jaren. Ter vergelijking, uit onderzoek van het WODC lijkt de gerapporteerde kanalisatiegraad de afgelopen jaren gestabiliseerd.

3.2 In termen van BSR

Cijfers over het BSR van illegale aanbieders worden ontleend aan het gerapporteerde zoekvolume van diens goksites. Nader onderzoek wijst uit dat een aantal aanbieders hun zoekvolume naar alle waarschijnlijkheid kunstmatig manipuleren om hun vindbaarheid in zoekmachines te vergroten. Daarom heeft de Ksa de zoekvolumes voor deze aanbieders niet meegenomen. Verder heeft de Ksa haar zoekvolumemethode verder ontwikkeld, waardoor het toepassen van deze methodiek op jaren voor de gerapporteerde periode een mogelijk onjuist beeld schetst. Om geen onjuiste informatie te rapporteren, bevatten de volgende figuren dus alleen data vanaf zomer 2025.

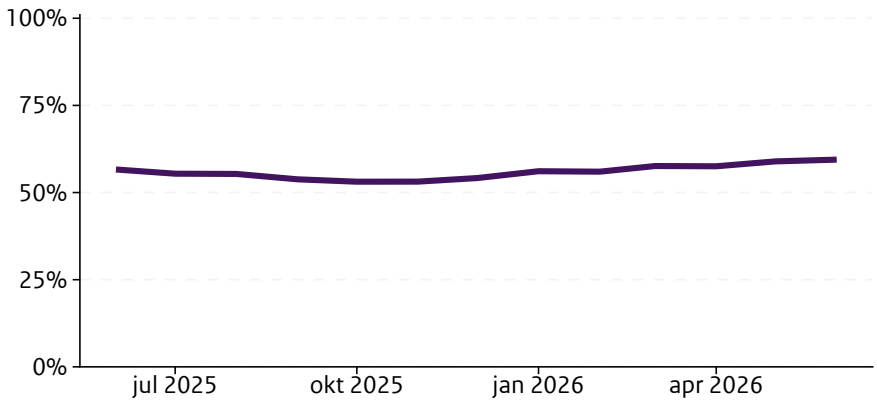
Figuur 3.3: Geschat BSR van de illegale markt, in euro's



Bron: zoekvolume van Google Ads

Figuur 3.3 geeft het illegale BSR weer, uitgerekend met de methode op basis van zoekvolume. Het zoekvolume laat een stabilisatie van de illegale markt zien in de afgelopen periode.

Figuur 3.4: Kanalisatie in termen van BSR, 3-maandelijks gemiddelde



Bron: zoekvolume van Google Ads

Figuur 3.4 geeft aan dat de kanalisatiegraad in termen van BSR iets is gestegen, van gemiddeld 54 procent in de vorige rapportageperiode naar 59 procent in de huidige.

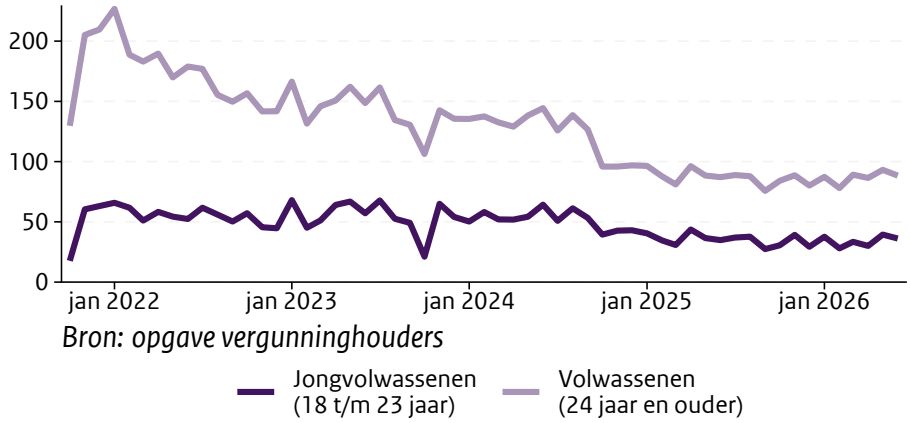
Opvallend is dat de aantallen illegale deelnemers en het illegale BSR zo uiteen lopen: bij het BSR is het aandeel van de illegale markt (veel) hoger dan op basis van het aantal deelnemers. Dit suggereert dat mensen die illegaal gokken gemiddeld aanzienlijk hogere verliezen lijden dan mensen die bij legale partijen gokken.

4 Gokgedrag

Hoofdstuk 2 beschrijft de legale markt als geheel, waarbij het BSR gevormd wordt door het saldo van winsten en verliezen van alle deelnemers. Dat zegt niets over hoe die verliezen verdeeld zijn over de verschillende deelnemers. Dat is het onderwerp van dit hoofdstuk. Dit vereist tamelijk gedetailleerde gegevens, die voornamelijk zijn verkregen uit de CDB en van de vergunninghouders. Deze gegevens hebben dus alleen betrekking op de legale markt. Verder zijn dit de gegevens per account, en houden ze dus geen rekening met de situatie waarbij mensen met verschillende accounts bij verschillende aanbieders gokken.

4.1 Gemiddeld verlies van deelnemers

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



Het BSR per account is het bedrag dat iemand gemiddeld verliest bij één aanbieder. Figuur 4.1 toont het gemiddelde maandelijkse verlies per gebruikt account voor jongvolwassenen en voor volwassenen van 24 jaar of ouder in de vergunde markt. Het gemiddelde verlies is enigszins stabiel in het eerste semester van 2026.

Per account verloren deelnemers gemiddeld 75 euro per maand in de eerste helft van 2026. In het tweede semester van 2025 bedroeg dit gemiddelde 73 euro. Het gemiddelde is dus licht gestegen in het afgelopen jaar. Voor jongvolwassenen was het gemiddelde maandelijkse verlies per gebruikt account 34 euro gedurende de laatste 6 maanden. In het tweede semester van 2025 was dit ook 34 euro. Het gemiddelde verlies per gebruikt account is dus gelijk gebleven.

Hoewel relatief veel accounts van jongvolwassenen zijn, is hun verlies per account ongeveer de helft van het gemiddelde verlies. Het is niet bekend of jongvolwassenen per persoon evenveel accounts gebruiken als oudere deelnemers (zie onderstaand kader). Onder de aanname dat dit het geval is, verliezen jongvolwassenen

maandelijks ruim de helft minder dan oudere deelnemers. Jongvolwassenen hebben ook minder te besteden: het inkomen van een volwassene is gemiddeld meer dan 2 keer zo hoog als het inkomen van een jongvolwassene.

Het gemiddelde verlies per gebruikt account is niet gelijk aan het bedrag dat mensen gemiddeld per maand verliezen. Mensen die gokken kunnen dat namelijk met meerdere accounts tegelijk doen in een maand. Daarnaast gokken spelers in sommige maanden wel en in andere niet. Deelnemers verloren gedurende het eerste half jaar van 2026 gemiddeld 137 euro per maand. In het tweede half jaar van 2025 verloor iemand die gokt gemiddeld nog 121 euro per maand. Het gemiddelde verlies per deelnemer is in de rapportageperiode dus gestegen met 13 procent. Ook hier geldt dat deze cijfers zijn gebaseerd op een schatting, en dat er dus geen harde conclusies aan kunnen worden verbonden. Voor de invoering van de nieuwe regels voor de zorgplicht in oktober 2024 lag het verlies hoger: in het eerste semester van 2024 was het gemiddelde per deelnemer 160 euro.

Berekening van het verlies per deelnemer

Het halfjaarlijkse verlies per deelnemer is gebaseerd op het bij de vergunninghouders opgevraagde BSR en het aantal deelnemers 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 jongvolwassenen te berekenen.

4.1.1 Segmenten

Tabel 4.1: Maandelijks verlies per account

	Gemiddeld maandelijks verlies	Mediaan maandelijks verlies
Alleen casino	€81	€52
Alleen sport of paarden	€68	€21
Beide	€83	€65
Totaal	€75	€47

Tabel 4.1 toont het gemiddelde en het mediane verlies per account per maand voor accounts waarmee casinoaanbod, sport- of paardenweddenschappen of beide onderdelen worden gespeeld. De categorie ‘Totaal’ geeft weer wat het gemiddelde en mediane verlies is voor de hele groep deelnemers, onafhankelijk van het gespeelde type aanbod. Het gemiddelde verlies is hoger dan het mediane verlies. Dat komt doordat het gemiddelde sterker beïnvloed wordt door grote verliezen.

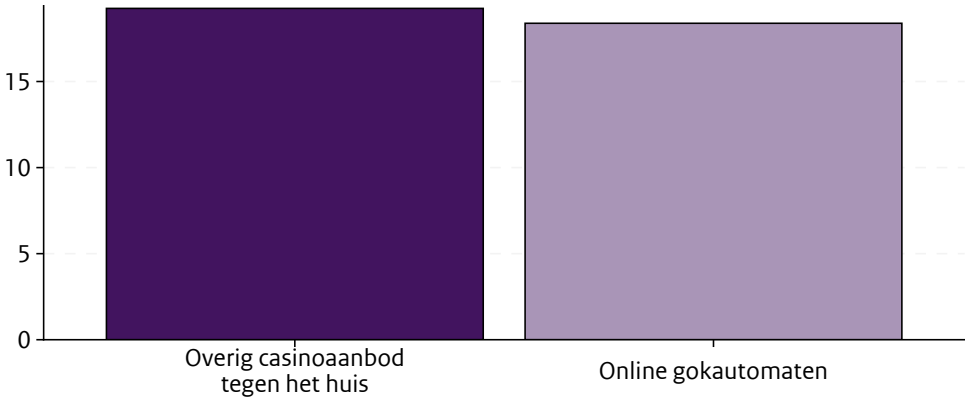
Het gemiddelde en mediane verlies is redelijk stabiel over de maanden heen. Het verlies voor accounts waarmee aan sportweddenschappen wordt deelgenomen, is lager dan het verlies voor accounts waarmee (ook) aan casinoaanbod wordt

deelgenomen.

Gemiddelde of mediaan

De mediaan is het midden van een gegevensverzameling: de helft van de punten ligt eronder en de helft ligt erboven.
Als de gegevensverzameling om verlies van accounts gaat, dan geeft de mediaan aan dat de helft van de accounts minder dan de mediaan verliest en de helft meer.
In het geval van verliezen van accounts ligt de mediaan vaak lager dan het gemiddelde. Het gemiddelde wordt namelijk omhoog getrokken door een relatief kleine groep mensen die veel geld verliezen. Die groep voegt echter slechts een klein aantal punten toe aan de gegevensverzameling: de mediaan stijgt daardoor nauwelijks. De mediaan zegt in dit geval iets over een groter gedeelte van de accounts.

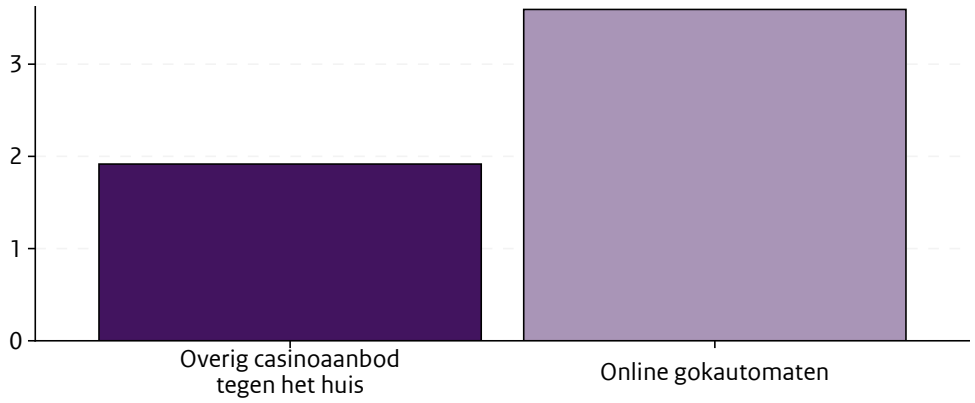
Figuur 4.2: Gemiddeld verlies per deelgenomen uur, in euro's



Bron: controledatabank

In figuur 4.2 staat het gemiddelde verlies per deelgenomen uur voor de categorieën online gokautomaten en overig casinoaanbod tegen het huis. Het gemiddelde uurverlies voor gokautomaten was 18 euro. Voor het overige casinoaanbod tegen het huis was dit 19 euro.

Figuur 4.3: Gemiddelde maandelijke deelnametijd per account, in uren



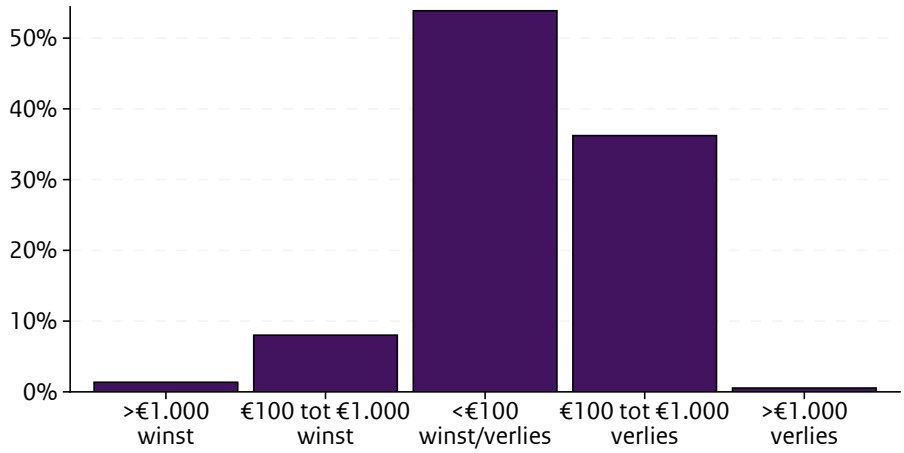
Bron: controledatabank

Figuur 4.3 laat zien hoe lang mensen maandelijks gemiddeld gokken. Accounts waarmee op online gokautomaten wordt gespeeld, doen dat gemiddeld 4 uur in de maand. Bij de overige casinoonderdelen tegen het huis was dit 2 uur.

4.2 Verdeling van verliezen

Naast de verdeling van verliezen per uur kan het relevant zijn hoe de verliezen verdeeld zijn over verschillende groepen accounts. De accounts zijn daarvoor verdeeld in 5 groepen, variërend van accounts met extreme winsten tot accounts met extreme verliezen.

Figuur 4.4: Verdeling verliezen per account per maand

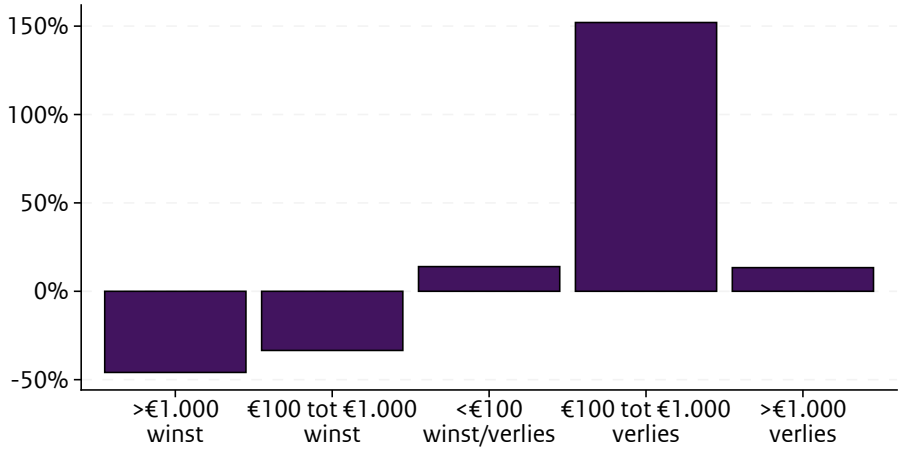


Bron: controledatabank

Figuur 4.4 laat zien hoe de verliezen per maand verdeeld zijn over de accounts. Duidelijk is dat de meerderheid van de accounts (54 procent) behoort tot de middengroep, die per maand tussen 100 euro winst en 100 euro verlies zit. Een kleinere groep (36 procent) verliest meer, tussen 100 en 1.000 euro per maand. Een zeer kleine groep (0,5 procent, 48 duizend accounts) lijdt extreme verliezen

van meer dan 1.000 euro per maand. Dit beeld is vergelijkbaar met de vorige rapportageperiode.

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



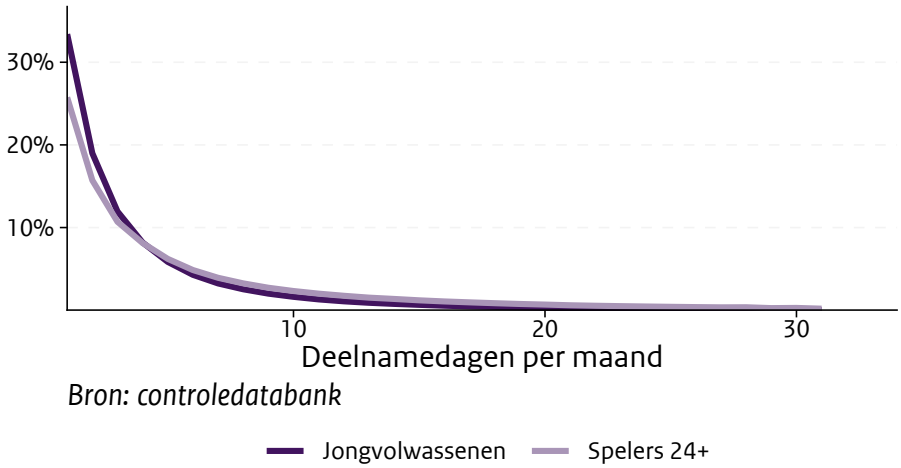
Bron: controledatabank

Figuur 4.5 laat zien hoe de 5 groepen bijdragen aan het BSR van de legale aanbieders. Dit is een indicatie hoe belangrijk die groepen zijn voor de bedrijfsvoering van de aanbieders, met andere woorden hoe commercieel interessant die groepen zijn. De grafiek geeft aan dat aanbieders vooral verdienen aan de accounts waarmee tussen de 100 en 1.000 euro per maand verloren wordt. De accounts met extreme verliezen van meer dan 1.000 euro per maand zijn niet zo belangrijk voor de bedrijfsvoering omdat hun aantal zo laag is. Ze vertegenwoordigen maar 13 procent van het BSR.

Ten opzichte van de vorige monitoringsrapportage is hier het belang van de groep met verliezen tussen 100 en 1.000 euro gegroeid, en van de groep met verliezen van meer dan 1.000 euro per maand afgenomen. Dit is een voortzetting van een trend die zichtbaar is sinds in oktober 2024 nieuwe regels voor de zorgplicht zijn ingevoerd.

4.3 Verdeling aantal deelnamedagen

Figuur 4.6: Verdeling aantal deelnamedagen per account per maand

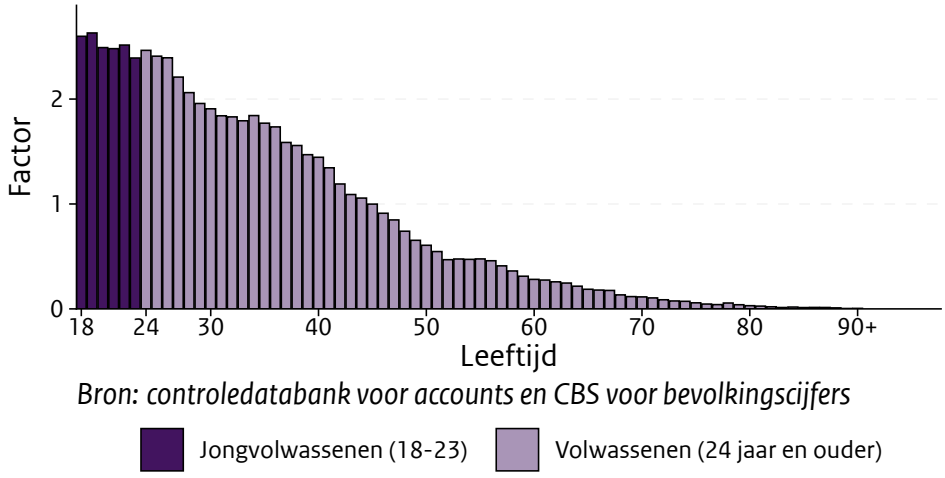


Bron: controledatabank

Figuur 4.6 toont de verdeling van het aantal dagen waarop wordt gegokt per account per maand voor jongvolwassenen en voor oudere deelnemers. Hier worden alleen actieve accounts meegenomen. De meeste actieve accounts worden 1 of enkele dagen per maand gebruikt. Met 45 procent van de accounts wordt gemiddeld ten minste 4 keer per maand gespeeld. 0,4 procent van de accounts wordt elke dag gebruikt. Jongvolwassenen gokken per account gemiddeld op minder dagen dan oudere deelnemers: het gemiddelde is 4 dagen per maand voor jongvolwassenen en 5,7 dagen voor oudere deelnemers. Dit was een half jaar eerder 4 dagen per maand voor jongvolwassenen en 5,8 dagen voor oudere deelnemers. Hiermee lijkt de gemiddelde speelduur van beide groepen te stabiliseren over het afgelopen jaar.

4.4 Leeftijdsverdeling

Figuur 4.7: Leeftijdsverdeling van gebruikte accounts in juni 2026



Bron: controledatabank voor accounts en CBS voor bevolkingscijfers

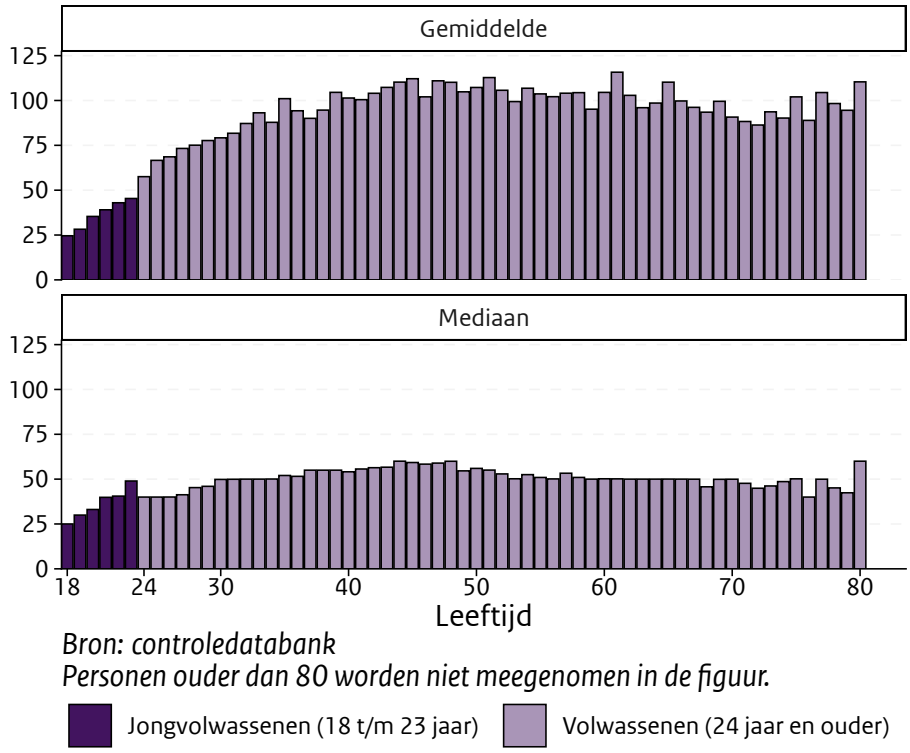
De balken in figuur 4.7 tonen per leeftijd de verhouding tussen het aantal accounts en de bevolking. Een verhouding van 1 voor 45-jarigen betekent dat het percentage accounts van 45-jarigen even groot is als het percentage 45-jarigen in de volwassen bevolking.

Figuur 4.7 laat zien dat de verhouding hoger ligt voor jongere mensen: de groep jongvolwassenen is oververtegenwoordigd. Zo is het aandeel accounts van 18-jarigen in alle accounts 2,6 keer zo hoog als het aandeel van 18-jarigen in de volwassen bevolking. De helft van de accounts is van mensen jonger dan 31 jaar. De mediane leeftijd van de volwassen bevolking (18 jaar en ouder) is hoger (50 jaar).

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

4.4.1 BSR per account per leeftijd

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



Figuur 4.8 toont het gemiddelde en het mediane verlies per account voor mensen met verschillende leeftijden. Het gemiddelde verlies loopt geleidelijk op tot het 45e levensjaar. Deze ontwikkeling correleert ruwweg met de ontwikkeling van het gemiddelde inkomen van de bevolking.

Het mediane verlies is lager dan het gemiddelde verlies en verschilt ook minder tussen jongere en oudere deelnemers. 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 accounts waarmee veel geld wordt verloren.

5 Problematisch gokken en preventie

Eén van de 3 publieke doelen van de Ksa is het tegengaan van gokschade. Online gokken is door de snelheid en de toegankelijkheid van het aanbod risicovol. Daarom moeten vergunninghouders van online gokken uitgebreidere preventiemaatregelen nemen dan vergunninghouders van landgebonden aanbod. Onderdeel van deze preventiemaatregelen is het monitoren van risicovol gokgedrag.

5.1 Verslavingscijfers

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

5.1.1 Aantal mensen in behandeling

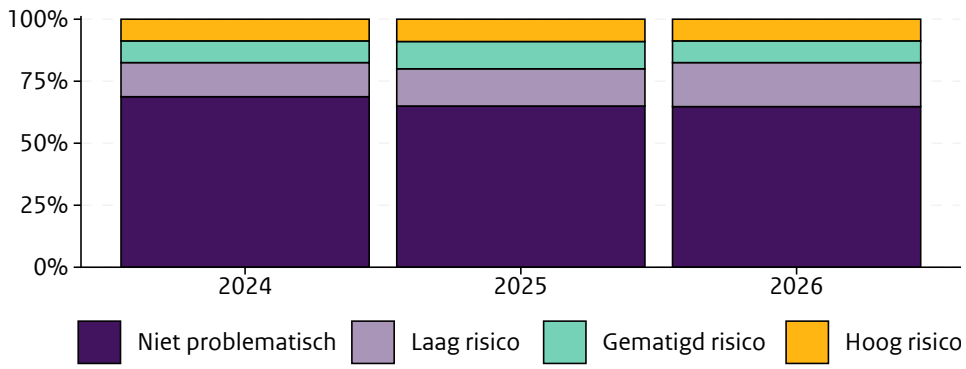
Cijfers over het aantal mensen in behandeling bij gespecialiseerde verslavingszorg-instellingen voor gokproblemen worden verzameld door het Landelijk Alcohol en Drugs Informatie Systeem (LADIS). De nieuwste cijfers gaan over 2025. In dat jaar werden 3.108 mensen behandeld met gokken als primaire verslavingsproblematiek. Dat is ruim 14 procent meer dan in 2024 (2.708 mensen).

LADIS plaatst de kanttekening dat mensen met een gokverslaving ook buiten verslavingsinstellingen behandeld worden.

5.1.2 Bevolkingsenquête

Niet alle mensen met een gokprobleem zoeken en krijgen hulp. Met representatieve enquêtes onder de gehele bevolking kan geschat worden hoeveel gokkers er in Nederland zijn met een gematigd of hoog risico op gokverslaving. Onderzoeksbureau Ipsos heeft in het voorjaar van 2026 zo'n enquête uitgevoerd onder 6.948 Nederlanders (Deelname aan kansspelen in Nederland: meting 2026). Het is een herhaling van eerdere onderzoeken een en twee jaar eerder.

Figuur 5.1: Schatting hoeveelheid deelnemers met risico op kansspelverslaving



Bron: Ipsos I&O

Figuur 5.1 toont de geschatte percentages van mensen die gokken met een laag, gematigd en hoog-risico in Nederland over de afgelopen 3 jaar. In 2026 is het aantal mensen met hoog-risico gelijk gebleven, het aantal mensen met een laag risico gestegen en het aantal mensen met gematigd-risico gedaald. Ipsos schat dat 65 procent van de mensen die online gokt niet-problematisch gokt (was ook 65 procent in 2025). 18 procent behoort tot de groep laag-risico (was 15 procent), 9 procent tot de gematigd-risico (was 11 procent) en 9 procent tot de groep hoog-risico (was ook 9 procent).

PGSI-score

Ipsos gebruikt in zijn onderzoek de Problem Gambling Severity Index (PGSI) als indicatie van risicovol gokgedrag. Deelnemers moeten 9 vragen beantwoorden over hun gokgedrag en de invloed daarvan op hun leven. Een voorbeeld van een vraag is: 'Heb je in de afgelopen maanden meer ingezet dan je je eigenlijk kon veroorloven?' Bij iedere vraag worden de antwoorden gescoord van 0 (nooit) tot 3 (altijd). De 9 scores worden vervolgens opgeteld waarna de deelnemer wordt ingedeeld in 1 van de volgende categorieën:

- niet-problematisch (score 0);
- laag-risico (score 1 of 2);
- gematigd-risico (score 3 tot en met 7);
- hoog-risico (score 8 of hoger).

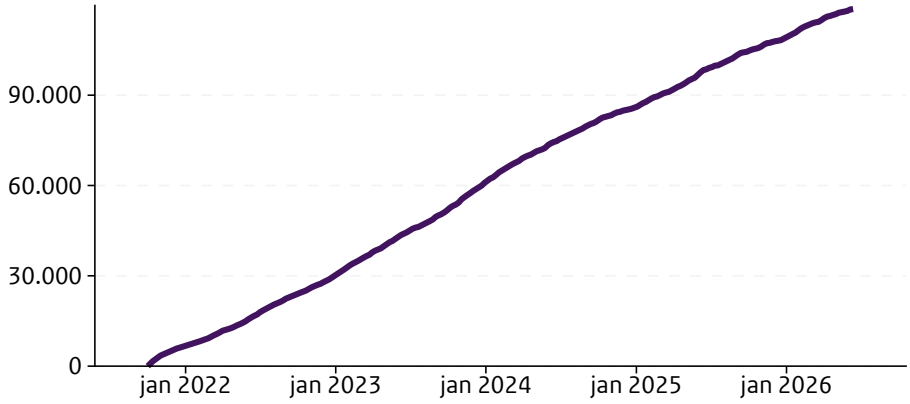
5.2 Centraal Register Uitsluiting Kansspelen

Vanaf oktober 2021 kunnen mensen zichzelf registreren in het Centraal Register Uitsluiting Kansspelen (Cruks; zie gokstop.nl). Daarmee sluiten zij zich voor een bepaalde tijd (minimaal 6 maanden) uit van deelname aan risicovolle kansspelen bij legale aanbieders. Online aanbieders, speelcasino's, en speelautomatenhallen zijn verplicht Cruks te raadplegen voordat zij iemand toegang geven tot hun aanbod, en

om de toegang te weigeren wanneer iemand in Cruks geregistreerd staat.

5.2.1 Inschrijvingen

Figuur 5.2: Aantal geregistreerden in Cruks

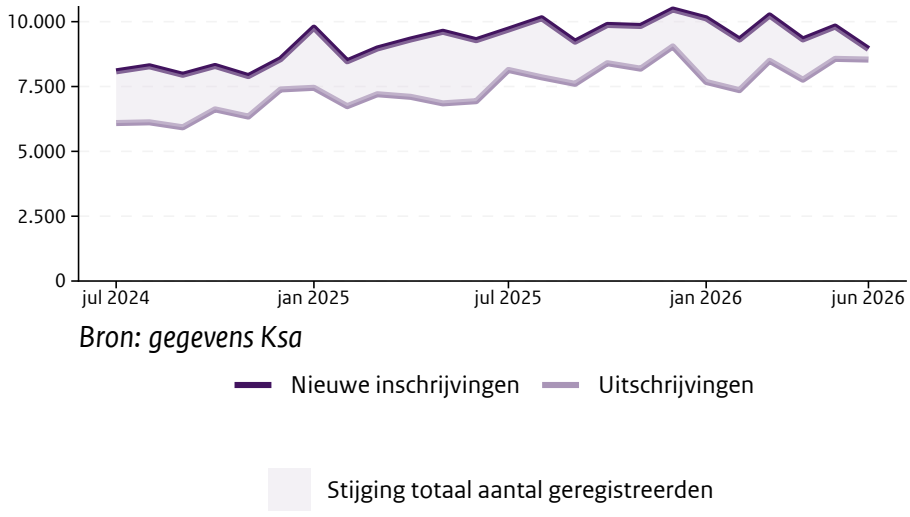


Bron: gegevens Ksa

In figuur 5.2 staat het aantal geregistreerde mensen in Cruks. Dit aantal groeit in een constant tempo met gemiddeld 2.076 duizend per maand. Op 31 juli 2026 was het aantal inschrijvingen 120.200. Dit is het totaal aantal geregistreerde mensen op dat moment, niet het aantal nieuwe inschrijvingen.

5.2.2 Uitschrijvingen

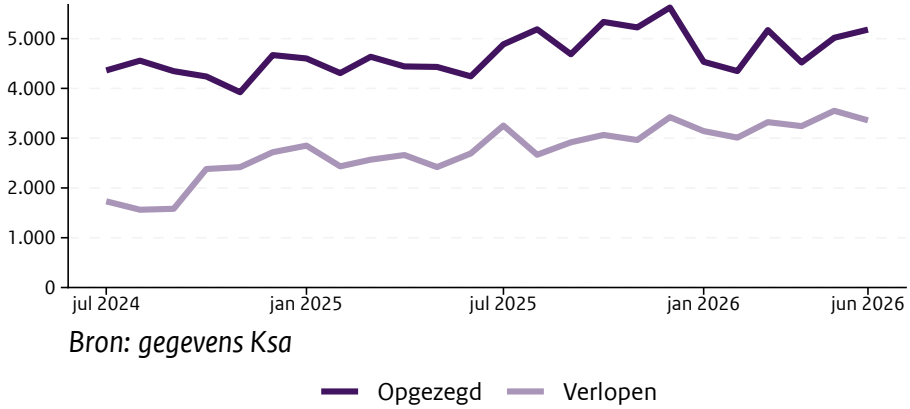
Figuur 5.3: Aantal uitschrijvingen en nieuwe inschrijvingen van Cruks



Bron: gegevens Ksa

Figuur 5.3 laat zien dat deze groei een saldo is van nieuwe inschrijvingen en uitschrijvingen. Zo waren er in juni 2026 8,5 duizend uitschrijvingen, tegenover 8,9 duizend nieuwe inschrijvingen. Inschrijvingen en uitschrijvingen kunnen betrekking hebben op dezelfde personen. Sommigen schrijven zich uit om zich direct erna weer in te schrijven. Zo staan ze weer voor 6 maanden ingeschreven in Cruks zonder de mogelijkheid zich uit te schrijven.

Figuur 5.4: Aantal uitschrijvingen uit Cruks



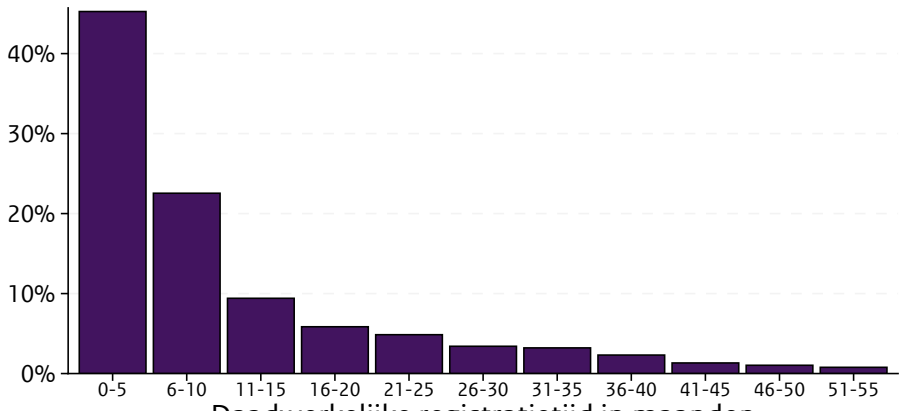
Bron: gegevens Ksa

Figuur 5.4 toont het aantal uitschrijvingen, uitgesplitst naar 2 manieren waarop een registratie kan eindigen:

- door een verzoek van de geregistreerde (gemiddeld 4,8 duizend per maand);
- door het aflopen van de registratieperiode (gemiddeld 3,3 duizend per maand).

5.2.3 Registratietijd

Figuur 5.5: Verdeling daadwerkelijke registratietijd Cruks

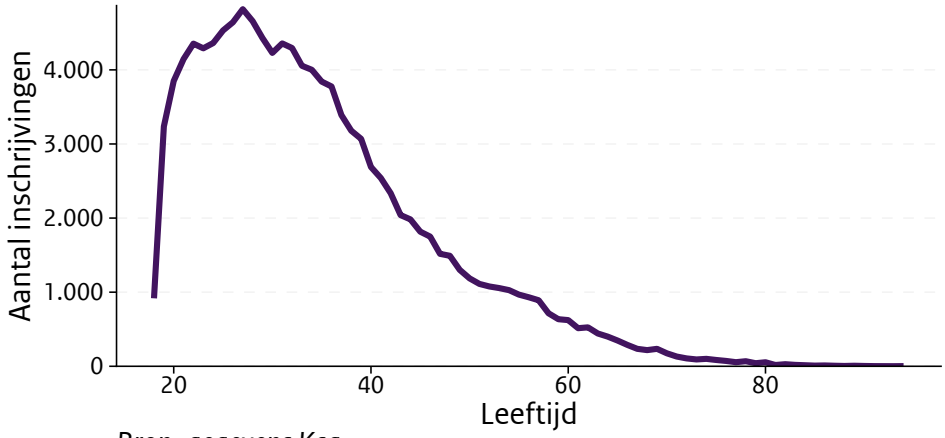


Bron: gegevens Ksa

Bovenstaande figuur geeft aan hoe lang de in Cruks geregistreerde personen al in Cruks staan. Iemand die zich voor 2 jaar heeft ingeschreven maar er pas 3 maanden in staat, valt dus onder de categorie '0-5 maanden'. Ongeveer de helft van de mensen in Cruks (45 procent) is nog geen half jaar geregistreerd. De meeste registraties zijn dus recent. Dit beeld is vergelijkbaar met dat in de vorige rapportageperiode.

5.2.4 Leeftijd

Figuur 5.6: Leeftijdsverdeling van Cruks-inschrijvingen



Bron: gegevens Ksa

Figuur 5.6 laat de leeftijdsverdeling van personen in Cruks zien. De helft van de mensen in Cruks is jonger dan 32, de helft is ouder. Jongvolwassenen vormen 17 procent van de geregistreerden. Dit is meer dan hun aandeel in de volwassen bevolking (9,2 procent), maar minder dan hun aandeel in de accounts (22 procent).

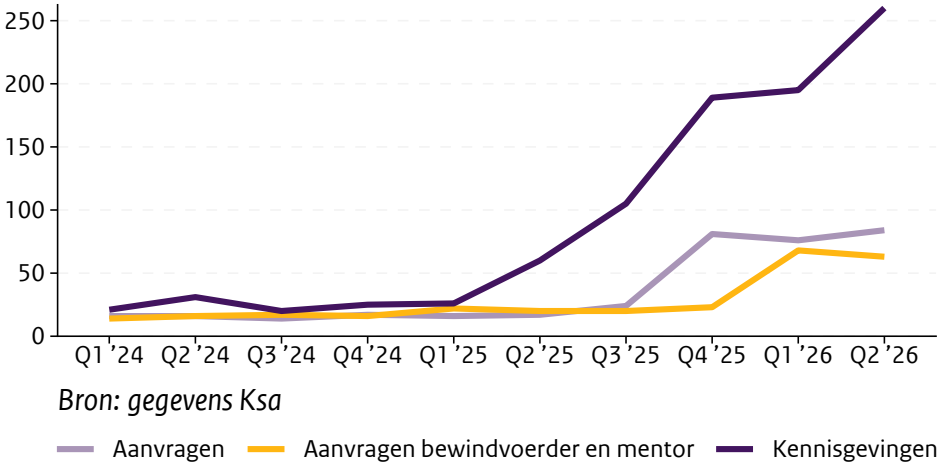
5.2.5 Onvrijwillige inschrijvingen

Behalve vrijwillig kunnen personen ook onvrijwillig in Cruks worden geregistreerd. De inschrijving vindt dan plaats:

- op verzoek van een bewindvoerder of mentor;
- op verzoek van een derde-belanghebbende, zoals een partner of familielid;
- na een kennisgeving van een vergunde aanbieder.

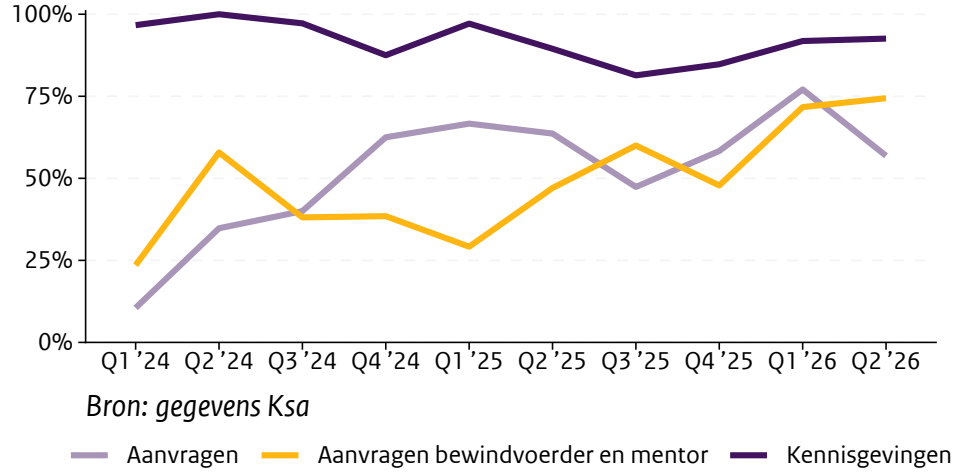
Aanbieders zijn vanuit hun zorgplicht verplicht een kennisgeving in te dienen als het (gok)gedrag daartoe aanleiding geeft. In de praktijk gebeurt dit vooral door online aanbieders, omdat zij meer en nauwkeuriger gegevens hebben over het gokgedrag van hun klanten. Een onvrijwillige registratie is altijd voor 6 maanden.

Figuur 5.7: Aantal ontvangen aanvragen voor onvrijwillige inschrijving in Cruks



In figuur 5.7 staat het aantal aanvragen en kennisgevingen voor onvrijwillige inschrijvingen. Het totale aantal verzoeken en kennisgevingen laat een forse stijging zien, van 442 in het tweede semester van 2025 naar 746 in het laatste half jaar. De stijging komt vooral doordat vergunninghouders meer kennisgevingen indienen. Dit komt waarschijnlijk omdat de Ksa vergunninghouders er vanaf Q2 2025 op heeft gewezen dat zij weinig kennisgevingen indienen. Maar ook bewindvoerders en mentoren hebben meer aanvragen ingediend. Dit komt mogelijk omdat het aanvraagformulier overgezet is van de Ksa-website naar de Cruks-website en daarom makkelijker te vinden is. Het aantal verzoeken van derde-belanghebbenden zoals familieleden en vrienden, is niet veel veranderd.

Figuur 5.8: Percentage afgehandelde aanvragen dat eindigt in inschrijving (vrijwillig en onvrijwillig)



Een afgehandelde aanvraag of kennisgeving kan eindigen in een afwijzing, een instemming, een intrekking, een buitenbehandelingstelling of een vrijwillige inschrijving. Iemand wordt bij een verzoek tot onvrijwillige inschrijving namelijk geïnformeerd dat diegene zich vrijwillig kan inschrijven en dat dat sneller gaat. In figuur 5.8 staat het percentage afgehandelde aanvragen dat eindigt in een

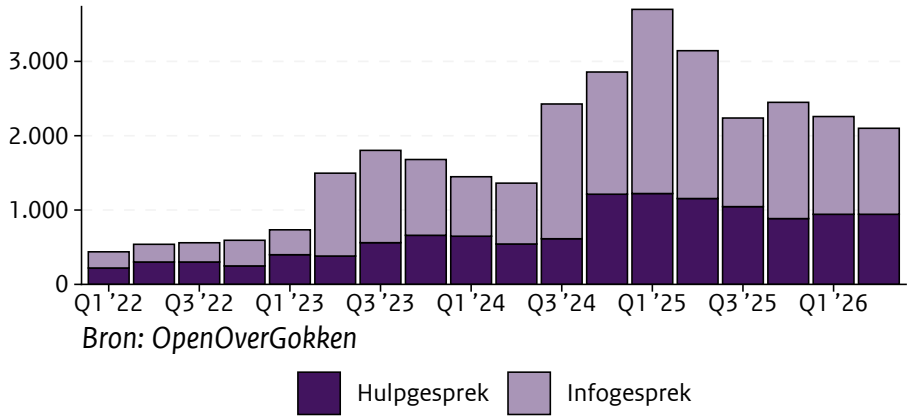
vrijwillige of onvrijwillige inschrijving. In de rapportageperiode was 84 procent van de afgehandelde verzoeken succesvol. Dat is een stijging ten opzichte van de 74 procent in de vorige rapportageperiode. Kennisgevingen door vergunninghouders leiden vaker tot een inschrijving dan aanvragen door bewindvoerders en mentoren.

Als iemand onvrijwillig wordt ingeschreven in Cruks, kan diegene bezwaar maken. In het eerste half jaar van 2026 gebeurde dat 21 keer. In die periode zijn 14 bezwaarschriften afgehandeld. Alle bezwaren zijn afgewezen. Een half jaar eerder handelde de Ksa 6 bezwaarschriften af, die ook alle ongegrond werden verklaard.

5.3 OpenOverGokken

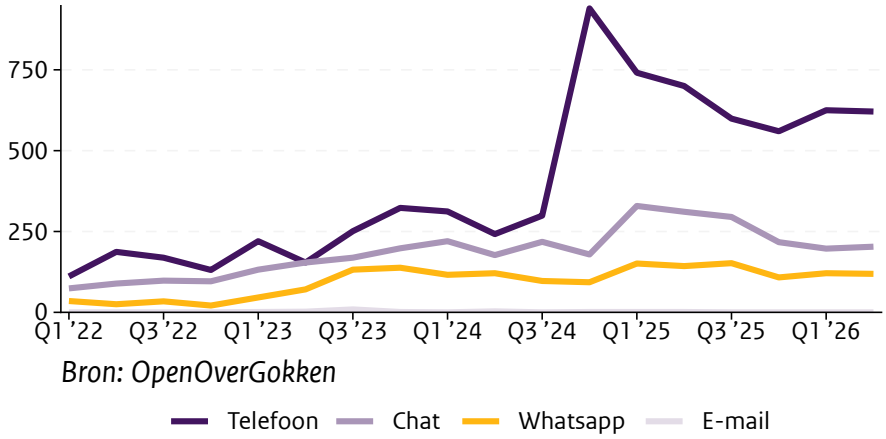
OpenOverGokken (voorheen: Loket Kansspel) is het centrale punt met informatie, advies en ondersteuning voor iedereen die met gokken of gokproblematiek te maken krijgt. Het biedt zelfhulp en begeleiding en verwijst door naar professionele hulp. De hulplijn is 24/7 telefonisch bereikbaar en iedere dag tussen 8 uur en 24 uur via chat en WhatsApp.

Figuur 5.9: Aantal contactmomenten OpenOverGokken (voorheen Loket Kansspel)



Het aantal hulpgesprekken is het afgelopen semester gedaald. In het tweede kwartaal van 2026 waren er 943 hulpgesprekken. Dat zijn er 7 procent minder dan een half jaar eerder (885 hulpgesprekken). Wel duren de gesprekken van alle kanalen gemiddeld langer.

Figuur 5.10: Aantal hulpgesprekken OpenOverGokken (voorheen Loket Kansspel), per type medium



In figuur 5.10 staat het aantal hulpgesprekken. Sinds het vierde kwartaal van 2024 kunnen consumenten voor hun vragen over Cruks terecht bij OpenOverGokken, in plaats van bij de Ksa. Dat verklaart de groei in het aantal hulpgesprekken in dat kwartaal. Dit geldt vooral voor de telefonische hulpgesprekken, omdat juist hulpgesprekken over Cruks vaak telefonisch worden gevoerd.

6 Reclame

Sinds de openstelling van de online gokmarkt op 1 oktober 2021 mochten vergunninghouders reclame maken voor hun aanbod. De zichtbaarheid van online gokken 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 gokken 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. Na een overgangstermijn voor sponsoring zijn het verbod op evenementen- en programmasponsoring per 1 juli 2024 en het verbod voor de overige sponsorcontracten per 1 juli 2025 in werking getreden. Online reclame is nog toegestaan onder de voorwaarde dat ten minste 95 procent van het bereik personen van 24 jaar of ouder omvat.

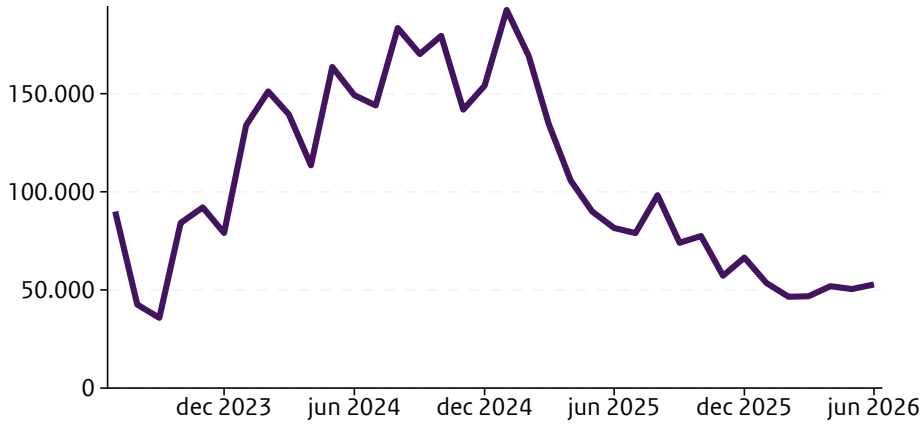
Dit hoofdstuk is gericht op online advertenties en berichten op sociale media.

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 Online reclame

Reclame op internet door vergunde online aanbieders mag 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.

Figuur 6.1: Aantal internetreclames van legale online aanbieders



Bron: Nielsen, sectorindeling Ksa

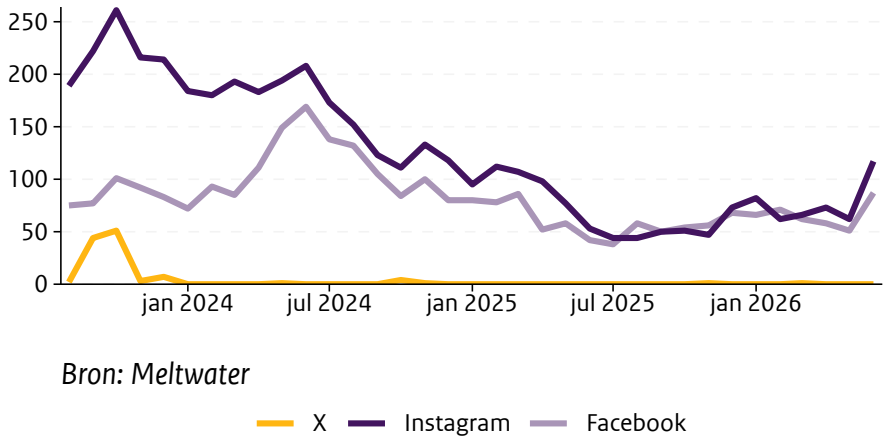
In figuur 6.1 is het aantal reclames op internetpagina's door legale online aanbieders weergegeven. Het aantal reclames op internet is gedaald. In de tweede helft van 2025 waren er maandelijks gemiddeld 75 duizend reclames. In de eerste 6 maanden van 2026 waren dat er 50 duizend. Dat is een daling van 33 procent.

Dataverzameling door Nielsen

Nielsen verzamelt gegevens over advertenties. Het bedrijft verzamelt informatie over online reclames met zogenoemde crawlers. Die zoeken geautomatiseerd het internet af en leggen tegengekomen advertenties vast.

6.2 Berichten op Facebook, Instagram en X

Figuur 6.2: Berichten op Facebook, Instagram en X van legale online aanbieders



Bron: Meltwater

In figuur 6.2 is een indicatie van het totaal aantal posts van de legale online 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). In het afgelopen half jaar is het aantal posts op Facebook en Instagram gestegen ten opzichte van een half jaar

eerder. 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. Wat opvalt is dat de hoeveelheid berichten op Facebook en Instagram in het tweede kwartaal van 2026 enigszins toenemen. Dit komt waarschijnlijk door het WK voetbal voor mannen.

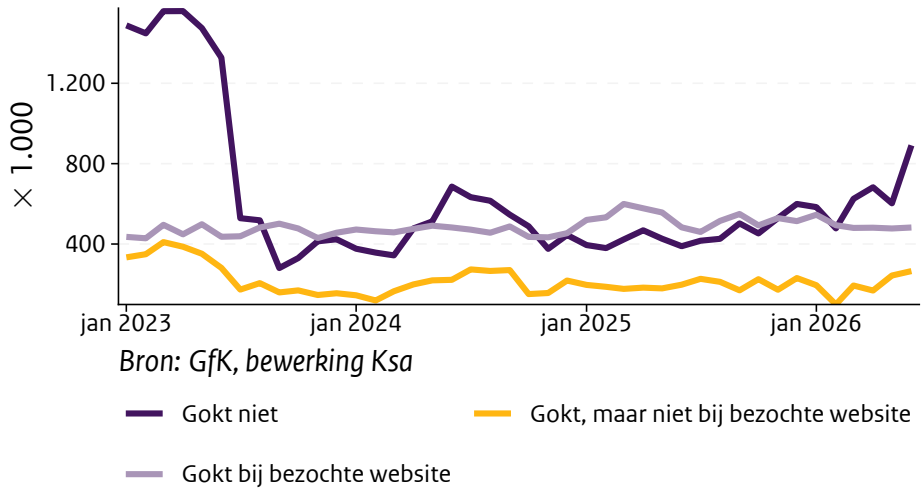
Op X wordt (vrijwel) niets geplaatst. De reden daarvoor is dat aanbieders op X geen minimumleeftijd kunnen instellen om te bepalen wie hun inhoud kunnen zien. Dit is wel vereist sinds het verbod op ongerichte reclame. Bij Instagram en Facebook is het wel mogelijk om een minimumleeftijd in te stellen.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

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 6.2. Dat komt doordat de koppeling met Instagram en Facebook in het Meltwater-account een deel van de tijd incompleet was.

6.3 Bezoeken door niet-deelnemers

Figuur 6.3: Aantal bezoekers van vergunde gokwebsites



Figuur 6.3 toont het aantal bezoekers aan vergunde gokwebsites. De aantallen zijn berekend met de gegevens van GfK, zie het kader 'Het panel van GfK' in hoofdstuk 2. In het eerste half jaar van 2026 bezochten 2,5 miljoen mensen die geen deelnemer zijn een legale gokwebsite. Dat waren er 6 maanden eerder nog 2 miljoen. Het WK voetbal voor mannen is een mogelijke verklaring voor deze stijging.

Afzendgegevens

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