

Q&A XAK

Vragen, antwoorden en voorbeelden bij

XML Auditfile Kansspelen op afstand (XAK)

Versie 2.0

28 juli 2026

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
1. Inleiding	4
2. Introductie op de datasets	4
3. Uitgangspunten aanmaak XAK's	4
3.1 Consistente gegevens en afgrenzing	4
3.5 Totaliseren	5
Voorbeeld D (deposit)	5
Voorbeelden N (overig niet KSB relevant)	5
Voorbeeld combinatie O en N	5
Voorbeelden m.b.t. het totaliseren van mutatietype B	5
3.6 Bedragen worden positief gerapporteerd	5
4. Verduidelijking van de velden en begrippen	5
4.2 Spelersrekening	5
Welke saldo moet gerapporteerd worden?	5
Wanneer moeten de saldi gerapporteerd worden?	6
4.3 Spel	7
Wanneer moet ik Organisator spel <Provider> rapporteren?	7
Het veld <Provider> is te kort voor de volledige naam van de provider; wat nu?	7
Hoe rapporteer ik sportwedenschappen?	7
4.4 Spelsessie en spelronde	7
Hoe rapporteer ik sportwedenschappen?	7
Hoe rapporteer ik een meerdaagse speelsessie op een fruitautomaat?	8
4.5 Grondslag voor de kansspelbelasting en spelsoort	9
Wat is het belang van spelsoort <Game_Category>?	9
Wat behoort tot mijn grondslag voor de KSB, wanneer speler speelt bij een andere provider?	9
Combinatie van kansspelen	9
4.6 Entry fee	11
Hoe rapporteer ik het gebruik van een free token?	11
4.7 Commissie	12
Hoe rapporteer ik commissie over de inzet?	12
Hoe rapporteer ik commissie over de prijs?	12
4.8 Bruto Spel Resultaat (BSR)	13
Rapporteren van voorwaardelijke prijzen	13
Rapporteren van een jackpot (inzet en prijs)	13
4.9 Inzet	14
Hoe rapporteer ik het gebruik van buy-in die bestaat uit inzet en entry fee?	14
Hoe rapporteer ik de inzet in een jackpot?	14
Hoe rapporteer ik het gebruik van een free-spin?	14
Hoe rapporteer ik de commissie over een inzet?	15
Rapporteren van een weddenschap met op dezelfde dag verlies	15
4.10 Prijs	15
Rapporteren van een weddenschap met op dezelfde dag prijs	15
Rapporteren van een prijs in natura	16
Rapporteren van een prijs met commissie	16
Rapporteren van free bet	16
4.11 Bonus (ook free spin, free bet etc.)	16
Wat moet gerapporteerd worden in het veld <Explan_other> bij een bonus-mutatie?	16
Rapportage van de toekenning van een free spin met voorwaarden	17
Toekenning van een bonus met voorwaarden aan een speler	17
Rapportage van een vrijgespeelde bonus	17
Toekenning van een bonus zonder voorwaarden aan een speler	17
Toekenning van een bonus zonder voorwaarden op de bonus wallet	18
Hoe rapporteer ik een vervallen bonus	18
Voorbeeld m.b.t. het totaliseren van mutatietypen B, F, U en Z	18
Voorbeeld Leaderboard, niet zijnde een kansspel	19
4.12 Overige mutaties	19
Hoe rapporteer ik een mutatie op de spelersrekening door de back-office?	19
Wanneer en hoe rapporteer ik gereserveerde bedragen?	20
Moet ik de vrijgevallen voorlopige prijzen rapporteren?	20
5. Correcties, annulering en andere wijzigingen	20

5.2	Stortingen of opnames spelersrekening ('echt geld' wallet).....	20
	Rapportage van correctie.....	20
5.3	Bonus, free spin, free bet, free chip, free token etc	20
	Rapportage van correctie van afgeboekte bonus.....	20
5.4	Inzet bij spellen met BSR als grondslag (spelsoort A en D).....	21
	Rapporteren van een (gedeeltelijk) geannuleerde inzet (BSR) voor start spel.....	21
	Rapporteren van een (gedeeltelijk) geannuleerde inzet (BSR) na start spel.....	21
5.5	Inzet bij spellen met entry fee of commissie als grondslag (spelsoort B, C, D en E)	22
	Rapporteren van een (gedeeltelijk) geannuleerde inzet (niet BSR)	22
5.6	Prijs bij spellen met BSR als grondslag (spelsoort A en D)	23
	Rapporteren van een resettlement/wijzigen van een reguliere prijs.....	23
5.7	Prijs bij spellen met commissie als grondslag (spelsoort C, D en E).....	24
	Hoe rapporteer ik een wijziging van commissie over de prijs?.....	24
5.8	Andere correcties op gerapporteerde mutaties/transacties.....	24
	Rapportage van vervallen transactie wegens andere reden	24
	Rapportage van gewijzigde transactie wegens andere reden	25
7.	Validatie van de XAK's	26
7.3	Consistentiecontroles op de XAK's door vergunninghouder	26
	Stel vast dat gerapporteerde spelmutaties in XAK-A en XAK-G overeenkomen	26
	Stel vast dat <Result_total> juist is berekend.....	27
	Rondrekening mutaties en saldi op de spelersrekening (3 typen wallets)	27
	Stel vast dat de gerapporteerde mutaties in XAK's aansluiten op de aangifte.....	28
9.	Berichtspecificatie XAK-G (speltransacties).....	29

1. Inleiding

In dit document zijn een aantal vragen en antwoorden opgenomen m.b.t de te rapporteren gegevens in de XAK's. Dat kunnen ook vragen zijn die al zijn opgekomen bij de huidige (1.1) XAK's en die nu nog relevant zijn.

Tevens zijn een aantal voorbeelden opgenomen ter verduidelijking van de in het document XmlAuditfileXAK_KOAv2.0 gewenste werkwijze.

Dit document volgt (voor zover mogelijk) de hoofdstuk indeling van het document XmlAuditfileXAK_KOAv2.0 Dat betekent dat naast aanvullende voorbeelden ook de vragen en antwoorden zoveel mogelijk bij de relevante onderwerpen geplaatst zullen worden. Maar natuurlijk is het ook toegankelijk voor het zoeken naar bepaalde termen.

2. Introductie op de datasets

In 2.1 en 2.2 wordt verwezen naar voorbeelden m.b.t. het gebruik van mutatietypen. De meeste worden uitgewerkt bij de hoofdstukken die hier verder op in gaan.

3. Uitgangspunten aanmaak XAK's

3.1 Consistente gegevens en afgrenzing

Andere voorbeelden van transacties die niet gerapporteerd hoeven te worden:
Een storting op een spelersrekening waarvan op dezelfde dag blijkt dat deze is mislukt.
Een opname van een spelersrekening waarvan op dezelfde dag blijkt dat deze is mislukt.
Annulering van een inzet die is gedaan vóór het spel (op dezelfde dag) is gestart.

Nb als er transacties zijn, waarvan pas op een andere dag blijkt dat ze toch niet slagen/doorgaan, dan worden die gerapporteerd; immers op de dag waarover rapportage plaatsvindt, is nog niet duidelijk dat de transactie niet door zal gaan.
Dit betekent ook dat er een correctie moet plaatsvinden op de dag dat wel duidelijk wordt dat de transactie niet doorgaat.

Voorbeelden:

- Een speler zet € 1.00 in, in een spel op dag 1, hij bedenkt zich voor het spel begint en annuleert de inzet op dezelfde dag.
De inzet (en de annulering) hoeft niet gerapporteerd te worden.
- Een speler zet € 1.00 in, in een spel op dag 1, hij bedenkt zich voor het spel begint en annuleert de inzet op dag 2.
De inzet en de annulering worden gerapporteerd, respectievelijk op dag 1 en dag 2.
- Een speler wil op dag 1 € 100 opnemen, echter op dezelfde dag (voor de mutatie wordt verwerkt) blijkt dat zijn saldo onvoldoende is. De opname gaat niet door.
Dit hoeft niet gerapporteerd te worden.
- Een speler zet € 100 in, in een spel op dag 1, echter zijn saldo is onvoldoende. De inzet gaat niet door.
De voorgenomen inzet (en de annulering) hoeft niet gerapporteerd te worden.
- Een speler zet € 100 in, in een sportweddenschap, echter op een later moment blijkt dat de betreffende wedstrijd niet doorgaat; de weddenschap wordt geannuleerd.
De inzet en de annulering worden wel gerapporteerd, aangezien de weddenschap echt geplaatst/aangegaan was. Het maakt daarbij niet uit op welke dag de wedstrijd en weddenschap geannuleerd worden.

3.5 Totaliseren

Voorbeeld D (deposit)

Een speler stort, op één dag om 10:00 € 10, om 14:00 € 20 en om 20:00 € 10.
U rapporteert een D van (in totaal) € 40.00 met 20:00 als tijd in de tijdstempel.

Voorbeelden N (overig niet KSB relevant)

Voorbeeld: meerdere fooien op één dag

Een speler geeft op een dag meerdere malen een fooi bij deelname aan een live spel. U rapporteert op deze dag het totaalbedrag aan fooi dat gegeven is, met als tijdstempel het moment waarop de laatste fooi werd gegeven. Als toelichting <Explan_other> vermeldt u "tip".

Als deze speler op deze dag ook een correctie op zijn spelersrekening moet hebben vanwege een mislukte geldopname (die de dag ervoor was aangevraagd), rapporteert u die als aparte transactie; immers de omschrijving <Explan_other> wijkt af.

Voorbeeld: Gesture of good will

Incidenteel komt het voor dat er een resettlement plaatsvindt waarbij de prijs lager wordt en het saldo van de spelersrekening negatief wordt, omdat de speler zijn prijs al had opgenomen.

Omdat een negatief saldo op een spelersrekening niet is toegestaan en het vaak lastig blijkt om het geld op de speler te verhalen, kan een vergunninghouder er voor kiezen om het saldo tot 0.00 aan te vullen.

Deze aanvulling van het saldo rapporteert u in XAK-A met <Transaction_typ> N (want niet relevant voor de grondslag KSB) met als toelichting in <Explan_other> "Gesture of good will".

Wanneer beide voorbeelden op dezelfde dag voorkomen, worden ze apart gerapporteerd; immers de toelichting bij <Explan_other> is verschillend.

Voorbeeld combinatie O en N

Zie voorbeeld "Rapporteren van een (gedeeltelijk) geannuleerde inzet (BSR)" bij 5.4.

Voorbeelden m.b.t. het totaliseren van mutatietype B

Deze voorbeelden zijn opgenomen bij 4.11.

3.6 Bedragen worden positief gerapporteerd

Als er sprake is van een inzet die geannuleerd wordt, rapporteert u die in de XAK-A niet als negatief bedrag met S, maar als positief bedrag met X.

In de XAK-G rapporteert u dit, bij een BSR spel (categorie A of D), als negatief bedrag in <Other_total> en ook in <Result_total>.

Als in dit voorbeeld sprake is van een spel met entry fee en/of commissie als grondslag voor de KSB, rapporteert u hiervan **niets** in de XAK-G. Dit komt omdat bij dergelijke spellen, de inzet geen onderdeel is van de grondslag voor de KSB. Als er in de 'inzet' ook commissie of entry fee is begrepen, die ook geannuleerd wordt, rapporteert u dat wel: in de XAK-A met "O" en in de XAK-G (alleen) bij Other_total. Zie ook onderdeel 5.5.

4. Verduidelijking van de velden en begrippen

4.2 Spelersrekening

Welke saldo moet gerapporteerd worden?

Het saldo van de 'echt geld' wallet moet gerapporteerd worden voor elke speler, op elke dag dat een speler actief is (mutaties heeft op een van zijn wallets).

Of het saldo van de bonus wallet(s) en voorwaardelijke prijzen wallet(s) gerapporteerd moet worden, wordt bepaald op het niveau van de vergunninghouder en niet op het niveau van de individuele speler.

Als de vergunninghouder voorwaardelijke bonussen of voorwaardelijke prijzen **kan** verstrekken, worden deze velden voor **alle** spelers gerapporteerd, ongeacht of zij daadwerkelijk een saldo hebben of niet.

Voorbeelden:

- Een vergunninghouder kent voorwaardelijke stortingsbonussen toe aan spelers die € 100 of meer storten.
Deze vergunninghouder moet voor alle spelers de eindsaldi van alle drie de onderdelen van de spelersrekening rapporteren. Het maakt daarbij niet uit of het saldo van (een van) de wallets 0.00 is.
- Een vergunninghouder kent **nooit voorwaardelijke** bonussen toe aan spelers, maar wel bonussen zonder voorwaarden. Deze bonussen zijn direct opneembaar in geld en komen op de 'echt geld' wallet van de speler terecht.
Deze vergunninghouder hoeft voor alle spelers alleen het eindsaldo van de 'echt geld' wallet te rapporteren. De andere typen wallets bestaan bij deze vergunninghouder niet.

Wanneer moeten de saldi gerapporteerd worden?

U rapporteert in ieder geval de saldi op de dagen dat een speler een of meer mutaties op op een van zijn wallets heeft.

Op de laatste dag van de maand rapporteert u altijd alle eindsaldi van alle wallets waaruit een spelersrekening bestaat, ook als een speler op die dag geen mutaties heeft.

Voorbeeld:

- Bij een vergunninghouder die soms voorwaardelijke bonussen toekent, stort speler 1 op 5 mei € 10.
De speler speelt alleen op 5 mei. De rest van de maand speelt de speler niet meer en heeft hij ook geen andere mutaties op een van zijn wallets.
U rapporteert op 5 mei alle mutaties op zijn wallets en de eindsaldi van alle 3 de wallet-typen.
Op 6 tot en met 30 mei rapporteert u niets voor deze speler
Op 31 mei rapporteert u de eindsaldi van alle 3 de wallet typen. Dit zullen dezelfde eindsaldi zijn als die op 5 mei gerapporteerd zijn.
U rapporteert op 31 mei ook als de saldi van een (of meer) wallet(s) 0.00 is.
- Bij een vergunninghouder die soms voorwaardelijke bonussen toekent, is een speler de hele maand mei niet actief; er vinden in mei geen mutaties plaats op zijn wallets.
Alleen op 31 mei rapporteert u de eindsaldi van alle 3 de wallet typen. U rapporteert op 31 mei ook als de saldi van een (of meer) wallet(s) 0.00 is.
- Een vergunninghouder kent meerdere soorten voorwaardelijke bonussen en houdt per soort voorwaardelijke bonus een aparte wallet bij voor elke speler. Een speler heeft op de laatste dag van mei (31 mei) nog een saldo van € 5 op de bonus wallet voor een storting en daarnaast op een andere bonus wallet nog € 10 aan free bets die hij kreeg wegens een bijzondere promotionele actie.
De vergunninghouder rapporteert de saldi voor de 3 typen wallet. Het te rapporteren saldo van de bonus wallet bedraagt € 15: 5 + 10.

4.3 Spel

Wanneer moet ik Organisator spel <Provider> rapporteren?

In versie 2.0 is het veld "Organisator spel" <Provider> toegevoegd. De naam van de provider van het spel wordt verplicht door de vergunninghouder gerapporteerd als de provider (een deel van) het BSR, de commissie en/of de entry fee krijgt van het spel dat een speler (die geregistreerd is bij de vergunninghouder) speelt.

Daarmee krijgen we providers in beeld die een deel van de potentiële grondslag voor de KSB ontvangen. Als het BSR, de entry fee en/of commissie uiteindelijk volledig aan de vergunninghouder ten goede komt, wordt het veld Provider niet gerapporteerd.

Er is sprake van een (andere) provider als

- een speler via het platform van de vergunninghouder toegang krijgt tot deze spellen en zijn spelersrekening (bij de vergunninghouder) gebruikt voor deelname aan deze kansspelen. En
- de andere (rechts)persoon dan de vergunninghouder (in eerste instantie) het BSR, de entry fee en/of commissie ontvangt en dat niet 100% door betaalt aan de vergunninghouder.

We zien dit bijvoorbeeld bij pokertoernooien, waarbij de organisator/provider de rake krijgt en hij vervolgens de vergunninghouder (waar de speler ingeschreven staat) een (soort) vergoeding, zoals bijvoorbeeld "source based rake" betaalt.

Een speler van een vergunninghouder doet mee aan een pokertoernooi bij provider ABC. De speler betaalt € 100 van zijn spelersrekening voor deelname aan het toernooi buy-in. Hiervan is € 5 entry fee, € 95 gaat in de prijzenpot.

Na afloop van het toernooi ontvangt de vergunninghouder € 3 van de provider als vergoeding voor het "leveren" van de speler.

De vergunninghouder rapporteert voor deze speler

- in de XAK-A: Entry fee (E) 5 en Inzet (S) 95.
- in de XAK-G: met <Game_category> B met <Entry_fee_total> 5 en <Stake_total> 95

Nb in zijn aangifte KSB neemt de vergunninghouder voor dit voorbeeld € 5 op.

Zie ook 4.5 voor de bepaling van de grondslag wanneer uw speler bij een provider speelt.

Het veld <Provider> is te kort voor de volledige naam van de provider; wat nu?

Als de naam van de provider langer is dan 25 posities, dient de gerapporteerde waarde te worden beperkt tot maximaal 25 posities. Hierbij verzoeken wij u een vaste en herkenbare afkorting te hanteren zodat dezelfde provider steeds identiek wordt gerapporteerd.

Hoe rapporteer ik sportweddenschappen?

Voor de wijze van rapporteren van sportweddenschappen zie 4.4.

4.4 Spelsessie en spelronde

Hoe rapporteer ik sportweddenschappen?

In de praktijk (versie 1.1) rapporteren meerdere vergunninghouders alle sportweddenschappen met:

- Hetzelfde Game_ID
- Hetzelfde type spel "WS"
- Dezelfde Game_name

Bovendien kwam het voor dat de inzet in een weddenschappen op een andere spelsessie geapporteerd werd dan de uitslag van de weddenschap.

Dit geeft onvoldoende inzicht. Daarom zijn de rapporteringseisen t.a.v. weddenschappen gewijzigd.

- In het Game_ID neemt u de identificatie van de bet-slip op

- In Game_sessionID neemt u het betslip nummer op, gevolgd door een volgnummer als er meerdere weddenschappen op de betslip staan die afzonderlijk tot een prijs kunnen leiden.
- Bij Game_name kunt u vermelden dat het een weddenschap betreft en bij voorkeur ook het soort weddenschap.
- Het type spel blijft "WS"

Dit heeft tot gevolg dat alle weddenschappen afzonderlijk gerapporteerd worden.

Wanneer een sportweddenschap uit meerdere weddenschappen bestaat, die alleen gezamenlijk tot een prijs kunnen leiden, rapporteert u het betslipnummer in zowel <Game_ID> als ook in bij <GameSession_ID>. We zien het als één weddenschap.

In <Game_rounds> vult u het aantal weddenschappen waarop de betslip (Game_ID) betrekking heeft.

Hoe rapporteer ik een meerdaagse speelsessie op een fruitautomaat?

De rapportage van de gespeelde spellen op een fruitautomaat vindt plaats per speelsessie. Een speelsessie start wanneer een speler de spelomgeving van de fruitautomaat binnenkomt en eindigt wanneer de speler deze omgeving weer verlaat.

Hierdoor worden meerdere korte uniforme spelrondes ("spins"), gezien als een speelsessie. Een speelsessie kan zich over meerdere dagen uitstrekken, maar wordt wel per dag gerapporteerd.

Voorbeeld:

10 juni: een speler gaat naar een fruitautomaat om 10:00, speelt 50 rondes met een totale inzet van € 50 en een totale prijs van € 45. De speler stopt, maar verlaat de omgeving van de fruitautomaat niet.

Net na middernacht op 11 juni speelt hij nog 20 rondes met een totale inzet van 20 en een prijs van 30. De speler verlaat daarna de omgeving van de fruitautomaat.

Rapportage XAK-A 10 juni (o.a.)

<Game_ID>	8348
<GameSession_ID>	jsdf
<Transaction_typ>	S
<Total_amount>	50.00
<Trx_Datetime>	23:59:59

en

<Game_ID>	8348
<GameSession_ID>	jsdf
<Transaction_typ>	W
<Total_amount>	45.00
<Trx_Datetime>	23:59:59

Rapportage XAK-G 10 juni (o.a.)

<Game_ID>	8348
<Game_category>	A
<Game_type>	FA
<Game_name>	Spins
<GameSession_ID>	jsdf
<Start>	10:00:00
<End>	
<Game_rounds>	50
<Stake_total>	50.00
<Prize_total>	45.00
<Result_total>	5.00

Rapportage XAK-A 11 juni (o.a.)

<Game_ID>	8348
<GameSession_ID>	jsdf
<Transaction_typ>	S
<Total_amount>	20.00
<Trx_Datetime>	01:25:38

en

<Game_ID>	8348
<GameSession_ID>	jsdf
<Transaction_typ>	W
<Total_amount>	30.00
<Trx_Datetime>	01:25:38

Rapportage XAK-G 11 juni (o.a.)

<Game_ID>	8348		
<Game_category>	A		
<Game_type>	FA		
<Game_name>	Spins		
		<GameSession_ID>	jsdf
		<Start>	10:00:00
		<End>	01:25:38
		<Game_rounds>	70
		<Stake_total>	20.00
		<Prize_total>	30.00
		<Result_total>	-10.00

In al deze rapportages wordt hetzelfde Game_ID en hetzelfde Game_Session_ID gebruikt. De inzet en prijs worden per spelsessie per dag getotaliseerd. Bij spelrondes wordt het aantal spelrondes van de gehele spelsessie gevuld. Dit zal op een vervolgtag daarom vaak afwijken van een eerdere dag.

4.5 Grondslag voor de kansspelbelasting en spelsoort

Wat is het belang van spelsoort <Game_Category>?

Met deze code geeft u aan wat de grondslag voor de heffing van de KSB is. De wijze waarop het spel georganiseerd is (speelt een speler tegen de vergunninghouder/provider of juist tegen een andere speler) kan bepalend zijn voor wat er wel en niet tot de grondslag voor de KSB behoort.

Een spel <Game_ID> kan maar tot één spelsoort <Game_Category> horen. Het veld Result_total wordt alleen gevuld bij 'speler tegen vergunninghouder'.

Als de Belastingdienst een belastbaar bedrag wil bepalen o.b.v. de XAK's, dan is Game_Category bepalend voor wat er wel en niet in de grondslag wordt meegeteld.

Wat behoort tot mijn grondslag voor de KSB, wanneer speler speelt bij een andere provider?

In dit antwoord zien we de provider als een derde partij die een deel van de opbrengst van het spel krijgt. Met andere woorden de vergunninghouder krijgt niet 100% van de opbrengst.

Indien uw speler voor het kansspel een entry fee en/of commissie(rake) verschuldigd is aan de provider, dan behoren de bedragen die uw speler betaalt (entry fee en of provisie) tot uw grondslag voor de KSB. Ook als u dit bedrag niet (of maar gedeeltelijk) ontvangt van de andere provider.

Indien sprake is van een spel waarbij de grondslag voor de KSB (deels) uit het BSR bestaat, dan bent u (in ieder geval) KSB verschuldigd over het verschil tussen de totale inzet minus de totale prijs.

Combinatie van kansspelen

In de praktijk blijkt het voor te komen dat sommige spellen gecombineerd worden aangeboden aan spelers. Als dat het geval is, moet de kansspel relevante zaken zoals inzet, eventuele prijs, maar ook entry fee en commissie **per spel** gerapporteerd worden.

Voorbeeld: Roulette met een jackpot:

Bij een roulette spel gaat van elke inzet 0,99% naar de jackpot. Bij elke spin op de roulettetafels start een bonusspel, waarin de speler symbolen moet onthullen. Drie gelijke symbolen leveren een bijbehorende jackpotprijs op.

Zowel in XAK-A als in XAK-G worden beide spellen afzonderlijk gerapporteerd; dus het roulettespel met de inzet van 99,01% en de eigen prijzen en het jackpotspel (lijkt fruitautomaat) met de inzet van 0,99% en de eventuele jackpotprijs.

Beide kansspelen hebben Game_Category A, dus BSR als grondslag voor KSB.

Omdat de jackpot hier geen onderdeel is van het roulette spel, wordt de **inzet van het roulettespel gerapporteerd exclusief de bijdrage aan de jackpot**.

Bij de rapportage van het aparte jackpotspel, rapporteert u de bijdrage aan de jackpot zowel in de inzet (S en Stake_total) als ook afzonderlijk (Stake_JP_total).

Dus bij een inzet van in totaal 100.00 zonder prijzen wordt het volgende gerapporteerd.

In XAK-A: (o.a.)

Voor het roulettespel:

<Game_ID>	123
<GameSession_ID>	abc
<Transaction_typ>	S
<Total_amount>	99.01

En

<Game_ID>	123
<GameSession_ID>	abc
<Transaction_typ>	W
<Total_amount>	0.00

Voor het jackpotspel:

<Game_ID>	456
<GameSession_ID>	abc
<Transaction_typ>	S
<Total_amount>	0.99

en

<Game_ID>	456
<GameSession_ID>	def
<Transaction_typ>	W
<Total_amount>	0.00

Rapportage XAK-G:(o.a.)

Voor het roulettespel:

<Game_ID>	123	
<Game_category>	A	
<Game_type>	RO	
<Game_name>	Roulette X	
	<GameSession_ID>	abc
	<Stake_total>	99.01
	<Prize_total>	0.00
	<Result_total>	99.01

Voor het jackpotspel:

<Game_ID>	456	
<Game_category>	A	
<Game_type>	OV	
<Explan_Other>	JP bij Roulette x	
<Game_name>	JP Roulette X	
	<GameSession_ID>	def
	<Stake_total>	0.99
	<Stake_JP_total>	0.99
	<Prize_total>	0.00
	<Result_total>	0.99

Voorbeeld: Poker met jackpot

Een pokertoernooi is een 'speler-tegen-speler' spel met commissie als grondslag voor de KSB. Dit is gecombineerd met een jackpotspel, dat als grondslag voor de KSB het BSR heeft.

Bij dit gecombineerde spel heeft een speler bij deelname aan het pokertoernooi ook de mogelijkheid om via een ander spel een prijs te winnen die de vergunninghouder ter beschikking stelt.

Elke buy-in heeft een rake van 7%. Daarnaast gaat 0,99% van de buy-in naar de jackpot. De hoogte van de buy-in bepaalt voor welke jackpotprijs de speler mee doet.

Het jackpotspel staat los van het pokertoernooi en vindt plaats kort voor de start van het pokertoernooi. De prijstoekenning gebeurt per deelnemer.

De vergunninghouder dient beide kansspelen afzonderlijk te rapporteren. Dus een jackpotspel en een pokerspel.

De inzet van de speler wordt toegerekend aan de betreffende spellen en als zodanig gerapporteerd. Hetzelfde geldt voor een eventuele prijs.

Bij een inzet van in totaal 20 zonder prijzen wordt het volgende gerapporteerd.

In XAK-A: (o.a.)

Voor het pokerspel:

<Game_ID>	555	en	<Game_ID>	555	en	<Game_ID>	555
<GameSession_ID>	aaa		<GameSession_ID>	aaa		<GameSession_ID>	aaa
<Transaction_typ>	S		<Transaction_typ>	C		<Transaction_typ>	W
<Total_amount>	18.40		<Total_amount>	1.40		<Total_amount>	0.00

Voor het jackpotspel:

<Game_ID>	999	En	<Game_ID>	999
<GameSession_ID>	ccc		<GameSession_ID>	ccc
<Transaction_typ>	S		<Transaction_typ>	W
<Total_amount>	0.20		<Total_amount>	0.00

Rapportage XAK-G:(o.a.)

Voor het pokerspel:

<Game_ID>	555		
<Game_category>	C		
<Game_type>	PT		
<Game_name>	Poker met JP		
		<GameSession_ID>	aaa
		<Stake_total>	18.40
		<Commiss_total>	1.40
		<Prize_total>	0.00

Voor het jackpotspel:

<Game_ID>	999		
<Game_category>	A		
<Game_type>	OV		
<Explan_Other>	JP bij poker		
<Game_name>	Roulette X		
		<GameSession_ID>	ccc
		<Stake_total>	0.20
		<Stake_JP_total>	0.20
		<Prize_total>	0.00
		<Result_total>	0.20

4.6 Entry fee

Hoe rapporteer ik het gebruik van een free token?

Een free token is een andere vorm van een bonus; met een free token mag een speler gratis deelnemen aan een spel. Als een speler voor deelname aan bijvoorbeeld een toernooi gebruik maakt van een 'free token', dan rapporteert u de waarden (entry fee en stake) die de werkelijke waarde van het token laten zien. Het gebruik van een 'free token' wordt dus op dezelfde wijze gerapporteerd als een reguliere buy-in.

Voorbeeld:

Een speler krijgt een free-token voor deelname aan een poker toernooi Game_ID 848. Het token is een week geldig. De waarde van het token kan niet direct worden opgenomen in geld. Andere spelers zijn een buy-in van € 10 verschuldigd, waarvan € 1 entry fee betreft en € 9 in de pot gaat.

Bij toekenning van het token, rapporteert u het in de XAK-A als Bonus (B) van 10, immers de waarde kan niet direct opgenomen worden.

<Transaction_typ>	B
<Total_amount>	10.00
<Explan_Other>	Free token 1 007:00:00 848

Als het token wordt gebruikt rapporteert u in de XAK-A (o.a.)

<Game_ID>	848	en	<Game_ID>	848
<GameSession_ID>	xyz		<GameSession_ID>	xyz
<Transaction_typ>	S		<Transaction_typ>	E
<Total_amount>	9.00		<Total_amount>	1.00

En in de XAK-G (o.a.)

<Game_ID>	848			
<Game_category>	B			
<Game_type>	PT			
<Game_name>	PT aaa			
			<GameSession_ID>	xyz
			<Stake_total>	9.00
			<Entry_fee_total>	1.00

4.7 Commissie

Hoe rapporteer ik commissie over de inzet?

Wanneer commissie over een inzet wordt ingehouden, dan rapporteert u in beide XAK's de commissie naast de **netto inzet**.

Als een speler deelneemt aan een pokertoernooi, waarbij de buy-in van 20 een commissie van 5% (dus 1) bevat, rapporteert u in de in XAK-A:

<GameSession_ID>	lskd	En	<GameSession_ID>	lskd
<Transaction_typ>	S		<Transaction_typ>	C
<Total_amount>	19.00		<Total_amount>	1.00

En in de XAK-G (o.a.)

<Game_ID>	asdg			
<Game_category>	C			
<Game_type>	PT			
<Game_name>	PT III			
			<GameSession_ID>	lskd
			<Stake_total>	19.00
			<Commiss_total>	1.00

Hoe rapporteer ik commissie over de prijs?

Wanneer commissie over een prijs wordt ingehouden, dan rapporteert u in beide XAK's de commissie naast de **bruto prijs**.

Een speler wint in een pokertoernooi een prijs van 5000, maar is een commissie van 5% (dus 250) hierover verschuldigd. De buy-in heeft op een eerdere dag plaatsgevonden.

Rapportage in XAK-A (o.a.)

<GameSession_ID>	Ksjd	En	<GameSession_ID>	ksjd
<Transaction_typ>	W		<Transaction_typ>	C
<Total_amount>	5000.00		<Total_amount>	250.00

En in de XAK-G (o.a.)

<Game_ID>	asdg	<GameSession_ID>	ksjd
<Game_category>	C	<Prize_total>	5000.00
<Game_type>	PT	<Commiss_total>	250.00
<Game_name>	PT vvv		

4.8 Bruto Spel Resultaat (BSR)

Voorbeelden:

Rapporteren van voorwaardelijke prijzen

Een speler krijgt na een storting van 20 een voorwaardelijke stortingsbonus van 10. Om het geld 'vrij te spelen' moet hij de bonus 10x rondspelen binnen 30 dagen.

Toekenning van de bonus in XAK-A: (o.a.)

<Transaction_typ>	B
<Total_amount>	10.00
<Explan_Other>	Stortingsbonus 10 030:00:00

De speler speelt met zijn voorwaardelijke bonus, blackjack tegen de vergunninghouder. Op een dag zet hij in totaal 50 in en wint hij 55.

Rapportage in XAK-A (o.a.)

<GameSession_ID>	qwe	En	<GameSession_ID>	qwe
<Transaction_typ>	S		<Transaction_typ>	W
<Total_amount>	50.00		<Total_amount>	55.00

Rapportage in XAK-G (o.a.)

<Game_ID>	246	<GameSession_ID>	qwe
<Game_category>	A	<Stake_total>	50.00
<Game_type>	BJ	<Prize_total>	55.00
<Game_name>	Blackjack 2	<Result_total>	-5.00

De speler voldoet hiermee nog niet aan de rondspeelvoorwaarden, de prijs is dus nog niet in geld opneembaar. Wel worden ook de prijzen in de XAK's gerapporteerd.

Rapporteren van een jackpot (inzet en prijs)

Een speler speelt 200 op een fruitautomaat. Van elke inzet gaat 1% naar de bijbehorende jackpot. De speler wint 150 op de fruitautomaat en daarnaast nog een jackpot van 1000.

Rapportage in XAK-A (o.a.)

<GameSession_ID>	pow	En	<GameSession_ID>	pow	En	<GameSession_ID>	Pow
<Transaction_typ>	S		<Transaction_typ>	W		<Transaction_typ>	J
<Total_amount>	200.00		<Total_amount>	150.00		<Total_amount>	1000.00

Rapportage in XAK-G (o.a.)

<Game_ID>	098		
<Game_category>	A		
<Game_type>	FA		
<Game_name>	Special		
		<GameSession_ID>	pow
		<Stake_total>	200.00
		<Stake_JP_total>	2.00
		<Prize_total>	150.00
		<Jackpot_total>	1000.00
		<Result_total>	-950.00

De inzet in de jackpot wordt in de XAK-G twee keer gerapporteerd; 1x als (reguliere) inzet en 1x als jackpotbijdrage. De prijs van een jackpot wordt apart als jackpot-prijs gerapporteerd en loopt niet mee in de te rapporteren (reguliere) prijs.

4.9 Inzet

Hoe rapporteer ik het gebruik van buy-in die bestaat uit inzet en entry fee?

Het kan voorkomen dat een speler een bedrag moet betalen waarin zowel een entry fee als de (eerste) inzet is begrepen. Wanneer dat het geval is, moet voor de rapportage in beide XAK's het bedrag gesplitst worden in een deel dat gezien wordt als entry fee en een deel dat beschouwd wordt als (eerste) inzet.

Voorbeeld:

Een speler betaalt 40 voor deelname aan een pokertoernooi 1040.
De buy-in bevat 5 entry fee en 35 gaat in de pot.

Bij de start van het toernooi rapporteert u in de XAK-A o.a.

<Game_ID>	1040	en	<Game_ID>	1040
<GameSession_ID>	asd		<GameSession_ID>	asd
<Transaction_typ>	S		<Transaction_typ>	E
<Total_amount>	35.00		<Total_amount>	5.00

En in de XAK-G (o.a.)

<Game_ID>	1040		
<Game_category>	B		
<Game_type>	PT		
<Game_name>	PT akm		
		<GameSession_ID>	Asd
		<Stake_total>	35.00
		<Entry_fee_total>	5.00

Hoe rapporteer ik de inzet in een jackpot?

Dit is uitgewerkt in voorbeeld "Rapporteren van een jackpot (inzet en prijs)" bij 4.8.

Hoe rapporteer ik het gebruik van een free-spin?

Een speler krijgt na een storting van 100, 10 freespins ter waarde van 0.10 elk.
De free spins kunnen niet direct in geld opgenomen worden, maar moeten 1x gespeeld worden. Een eventuele prijs is dan vrij opneembaar. De speler heeft 3 dagen de tijd om de free spins te benutten.

Toekenning van de free spins in XAK-A: (o.a.)

<Transaction_typ>	B
<Total_amount>	1.00
<Explan_Other>	Free spin 1 003:00:00

Op dag 1 gebruikt de speler 8 free spins in een spelsessie. Hij wint 5.

Rapportage in XAK-A(o.a.)

<GameSession_ID>	Vvc
<Transaction_typ>	S
<Total_amount>	0.80

En

<GameSession_ID>	vvc
<Transaction_typ>	W
<Total_amount>	5.00

Rapportage in XAK-G (o.a.)

<Game_ID>	432		
<Game_category>	A		
<Game_type>	FA		
<Game_name>	Spinner		
		<GameSession_ID>	vvc
		<Stake_total>	0.80
		<Prize_total>	5.00
		<Result_total>	-4.20

Als de speler op dag 4 de resterende 2 free spins niet gebruikt heeft, worden die afgeboekt van zijn bonus wallet. U rapporteert in de XAK-A: (o.a.)

<Transaction_typ>	Z
<Total_amount>	0.20
<Explan_Other>	Free spin 1 000:00:00

Door de geldigheidsduur van 0 dagen, 0 uur en 0 minuten blijkt dat de free spin is verlopen.

Hoe rapporteer ik de commissie over een inzet?

Zie voorbeeld bij 4.7.

Rapporteren van een weddenschap met op dezelfde dag verlies

In de XAK-A rapporteert u 2 records:

- <Transaction_Typ> "S" met het ingezette bedrag, onder vermelding van alle verder relevante velden zoals Game_ID, GameSession_ID en Trx_Datetime.
- <Transaction_Typ> "W" met een prijs van 0.00, onder vermelding van alle verder relevante velden zoals Game_ID, GameSession_ID en Trx_Datetime.

In de XAK-G rapporteert u 1 record met o.a.:

- <Stake_total> met het ingezette bedrag,
- <Prize_total> met 0.00.
- <Result_total> met het ingezette bedrag (omdat de prijs 0.00 is).
- En verder relevante velden zoals Game_ID, GameSession_ID, Start en End.

4.10 Prijs

Rapporteren van een weddenschap met op dezelfde dag prijs

In de XAK-A rapporteert u 2 records:

- <Transaction_Typ> "S" met het ingezette bedrag, onder vermelding van alle verder relevante velden zoals Game_ID, GameSession_ID en Trx_Datetime.
- <Transaction_Typ> "W" met de prijs, onder vermelding van alle verder relevante velden zoals Game_ID, GameSession_ID en Trx_Datetime.

In de XAK-G rapporteert u 1 record met o.a.:

- <Stake_total> met het ingezette bedrag,
- <Prize_total> met het gewonnen bedrag.
- <Result_total> met het saldo van de inzet en de prijs. Dit kan ook negatief zijn
- En verder relevante velden zoals Game_ID, GameSession_ID, Start en End.

Rapporteren van een prijs in natura

Een speler wint een elektrische fiets bij zijn deelname aan een bingo spel (als dat beschouwd kan worden als een kansspel op afstand). De speler heeft in totaal 40 ingezet. De waarde van de fiets in het economisch verkeer bedraagt 2000.

Rapportage in XAK-A

<GameSession_ID>	fgh	En	<GameSession_ID>	fgh
<Transaction_typ>	S		<Transaction_typ>	K
<Total_amount>	40.00		<Total_amount>	2000.00

Rapportage in XAK-G

<Game_ID>	043		
<Game_category>	A		
<Game_type>	BI		
<Game_name>	Bike bingo		
		<GameSession_ID>	fgh
		<Stake_total>	40.00
		<Other_total>	2000.00
		<Result_total>	-1960.00

Rapporteren van een prijs met commissie

Zie voorbeeld bij 4.7

Rapporteren van free bet

Een speler heeft een free bet ter waarde van 1. Hij gebruikt deze in een weddenschap met odd 3.0. De speler wint en krijgt 2 bijgeschreven op zijn spelersrekening (3-1).

In de XAK-A rapporteert u (o.a.):

<Transaction_typ>	S	En	<Transaction_typ>	W
<Total_amount>	1.00		<Total_amount>	2.00

De waarde van de free bet wordt gerapporteerd als inzet. Als prijs wordt alleen het netto bedrag gerapporteerd; immers dat is het bedrag wat de speler ook echt ontvangt.

In de XAK-G rapporteert u o.a.:

- <Stake_total> 1.00
- <Prize_total> 2.00
- <Result_total> -1.00

4.11 Bonus (ook free spin, free bet etc.)

Bedragen die aan een speler worden toegekend, zonder dat deze toevallen uit deelname aan een kansspel, bijvoorbeeld een (start)bonus, zijn geen prijs.

Wat moet gerapporteerd worden in het veld <Explan_other> bij een bonus-mutatie?

De toelichting die u moet geven in het veld <Explan_other> bestaat voor bonussen uit 4 onderdelen:

- a) Soort bonus (zoals deposit, free spin, free bet, free chip, free token)
- b) Voorwaarde: bijvoorbeeld aantal keren rond te spelen, minimaal cash-bedrag dat moet worden ingezet, of typering andere voorwaarde
- c) Geldigheid: hoeveel tijd heeft een speler om aan de voorwaarden te voldoen in het format DDD:HH:MM. Bij bonussen zonder voorwaarden of met een onbepaalde looptijd rapporteert u "999:99:99"
- d) Bij een spelgebonden bonus, zoals een free-spin neemt u het <Game_ID> op van het spel waar de free spin gebruikt kan worden.

Bij onderdeel a) bent u vrij om uw eigen namen van de bonussen te gebruiken, mits eenduidig.

Bij onderdeel b) geeft u aan wat de voorwaarden zijn. Dat kunnen rondspeelvoorwaarden zijn, of bijvoorbeeld een minimale inzet, maar ook andere voorwaarden. Als u verschillende soorten voorwaarden kent (bijvoorbeeld rondspeel en een minimale inzet) dan moet het onderscheid blijken uit de omschrijving. Bijvoorbeeld "20x" voor 20 keer rondspelen en "100 stake" voor een minimale inzet van 100.

Als u alleen rondspeelvoorwaarden of alleen inzetvoorwaarden heeft, kunt u volstaan met het betreffende aantal keer rondspelen respectievelijk het minimale inzet bedrag op te nemen.

Als er geen voorwaarden zijn gebruikt u "_" of "0".

Bij onderdeel c) geeft u aan hoe lang de speler er over kan doen om de voorwaarden te vervullen. Er zijn 3 posities voor het aantal dagen, dan 2 voor het aantal uur en 2 voor het aantal minuten. Indien er geen tijdslimiet aan de voorwaarde zit (of er is geen voorwaarde), rapporteert u "999:99:99".

Onderdeel d) gebruikt u alleen als de bonus/free spin etc alleen bij één specifiek spel gebruikt mag worden. U neemt dan het Game_ID van dat spel op.

Rapportage van de toekenning van een free spin met voorwaarden

Zie het voorbeeld dat t.a.v. free spins bij 4.9 is opgenomen.

Toekenning van een bonus met voorwaarden aan een speler

Regelmatig verstrekken vergunninghouders bonussen met voorwaarden. Deze bedragen zijn nog niet opneembaar in geld door de speler en worden geboekt op de bonus wallet. Wanneer een speler een "Kerst" bonus van 20 krijgt met als voorwaarde dat die speler binnen 5 dagen, minimaal 100 moet inzetten, rapporteert u (bijvoorbeeld) in de XAK-A:

```
<Transaction_typ> B
<Total_amount>    20.00
<Explan_Other>    Kerst bonus|stake100.00|005:00:00
```

Rapportage van een vrijgespeelde bonus

Een speler heeft inmiddels voldaan aan de voorwaarden van de bonus. Op zijn bonus-wallet staat nog een saldo van 20, waarvan de voorwaarden inmiddels vervuld zijn.

Het bedrag van 20 kan worden overgeboekt van de bonus wallet naar de echt geld wallet en komt daarmee voor opname beschikbaar. U rapporteert in de XAK-A:

```
<Transaction_typ> U
<Total_amount>    20.00
<Explan_Other>    Kerst bonus|stake100|005:00:00
```

Vervolgens kan de opname plaatsvinden:

```
<Transaction_typ> P
<Total_amount>    20.00
```

Toekenning van een bonus zonder voorwaarden aan een speler

Soms verstrekt een vergunninghouder ook bonussen zonder voorwaarden. Deze bedragen zijn direct opneembaar in geld door de speler en worden geboekt op de echt-geld wallet.

Wanneer een speler een "Cash" bonus van 25 krijgt zonder voorwaarden, rapporteert u

in de XAK-A:

```
<Transaction_typ> F
<Total_amount>    25.00
<Explan_Other>    Cash bonus|_|1999:99:99
```

Toekenning van een bonus zonder voorwaarden op de bonus wallet

Het schijnt voor te komen dat een vergunninghouder aan een speler een VIP-bonus zonder voorwaarden verstrekt, maar deze boekt op de bonus-wallet. Omdat de bonus verwerkt wordt op de bonus-wallet, gebruikt u B voor de rapportage in plaats van F.

U rapporteert in de XAK-A bij toekenning:

```
<Transaction_typ> B
<Total_amount>    25.00
<Explan_Other>    VIP bonus|_|1999:99:99
```

Als de speler ervoor kiest om de bonus meteen op te nemen in geld, wordt deze eerst 'overgeboekt' naar de echt geld wallet. Als tijdstip rapporteert u het moment van overboeking.

```
<Transaction_typ> U
<Total_amount>    25.00
<Explan_Other>    VIP bonus|_|1999:99:99
```

Vervolgens kan de opname plaatsvinden:

```
<Transaction_typ> P
<Total_amount>    25.00
```

Hoe rapporteer ik een vervallen bonus

Als een bonus met voorwaarden vervalt, bijvoorbeeld doordat de geldigheid verlopen is, de speler aangeeft geen gebruik meer te willen maken van de bonus of de back-office een reden heeft om de bonus in te trekken, dan rapporteert u dat met mutatietype Z.

Voorbeeld:

De back-office ontdekt dat een speler ten onrechte een promo-bonus heeft gehad. De back-office boekt daarom de (resterende) bonus van 30 af. U rapporteert in de XAK-A:

<Transaction_typ>	Z
<Total_amount>	30.00
<Explan_Other>	Promo bonus 20 000:00:00

Nb in 4.9 is nog een voorbeeld opgenomen van het vervallen van 2 free spins.

Voorbeeld m.b.t. het totaliseren van mutatietypen B, F, U en Z

Deze voorbeelden zijn opgenomen bij 4.11.

Als een speler op dezelfde dag meerdere bonussen krijgt met exact dezelfde voorwaarden en looptijd, dan worden die gerapporteerd in de XAK-A in één (totaal) record.

Bijvoorbeeld

Een speler doet op dezelfde dag 2 stortingen van 100 op zijn spelersrekening en hij krijgt bij beide 50% stortingsbonus. Deze stortingsbonus heeft voorwaarden: hij moet binnen 25 dagen 40 keer zijn ingezet.

In de XAK-A rapporteert u (o.a.) op de laatste timestamp van de storting, respectievelijk de bonustoekenning:

<Transaction_typ>	D	En	<Transaction_typ>	B
<Total_amount>	200.00		<Total_amount>	100.00
			<Explan_Other>	Stortingsbonus 40 025:00:00

Als de speler daarnaast nog bonussen ontvangt met andere voorwaarden of zonder voorwaarden, rapporteert u deze afzonderlijk.

De speler krijgt bijvoorbeeld ook nog 10 free spins ter waarde van elk 0.20, te benutten binnen 4 uur. In de XAK-A rapporteert u (o.a.) dan afzonderlijk ook:

<Transaction_typ>	B
<Total_amount>	2.00
<Explan_Other>	Freespin 1 000:04:00

Hetzelfde geldt voor het gebruik van de mutatietypen F, U en Z: alleen als die op dezelfde dag betrekking hebben op exact dezelfde bonussen, dus met exact dezelfde voorwaarden (en toelichting in <Explan_other>) rapporteert u deze gezamenlijk. Anders worden deze mutaties afzonderlijk gerapporteerd inclusief de bijbehorende toelichting in <Explan_other>.

Voorbeeld Leaderboard, niet zijnde een kansspel

Sommige vergunninghouders verstekken zgn. Leaderboard-prijzen aan hun spelers. Wanneer een speler in overwegende mate invloed kan uitoefenen op de uitkomst van het spel, dan is geen sprake van een kansspel.

Dit kan het geval zijn als de "prijs" toekomt aan degene die bijvoorbeeld het meest gespeeld heeft, of het meeste geld heeft ingezet. Omdat geen sprake is van een kansspel, rapporteert u niets in de XAK-G. Omdat het saldo van de spelersrekening wel toeneemt, rapporteert u in de XAK-A bij een "prijs" van 100 zonder voorwaarden:

<Transaction_typ>	F
<Total_amount>	100.00
<Explan_Other>	Leaderboard _ 999:99:99

Als er wel voorwaarden zijn rapporteert u de 'leaderboardprijs' als B en licht u de voorwaarden toe.

4.12 Overige mutaties

Hoe rapporteer ik een mutatie op de spelersrekening door de back-office?

Als de back-office een bedrag corrigeert op een van de wallets van de speler, kan dat een mutatie zijn die

- Gevolgen heeft voor de grondslag voor de KSB (als die samenhangt met een inzet of prijs bij BSR-spellen, of anders een commissie of entry fee betreft)
- Geen gevolgen heeft voor de grondslag voor de KSB.

Als sprake is van een mutatie als bedoeld bij b), dan gebruikt u <Transaction_Typ> N om de mutatie te rapporteren in XAK-A en vermeldt u de reden voor de mutatie in <Explan_other>.

Als sprake is van een mutatie als bedoeld bij a) bij een BSR-spel, dan gebruikt u

- <Transaction_Typ> X voor de verlaging van een inzet
- <Transaction_Typ> S voor de verhoging van een inzet
- <Transaction_Typ> R voor de aanpassing van de prijs (zie ook voorbeeld Resettlement in onderdeel 4.10)

Als sprake is van een mutatie als bedoeld bij a) bij een niet BSR-spel, dan gebruikt u

- <Transaction_Typ> O voor de correctie van de commissie of entry fee
- <Transaction_Typ> N voor de correctie van de inzet en/of prijs
- Bij alle mutaties geeft u de reden aan in <Explan_other>

In XAK-G rapporteert u alleen de waarden die relevant zijn voor de grondslag van de KSB in <Other_total>. U vermeldt de reden voor de correctie in <Exp_other_total>. U rapporteert dus de gewijzigde inzet en prijzen bij BSR-spellen en de gewijzigde commissie en entry fee bij niet-BSR-spellen.

Zie ook voorbeeld "Rapporteren van een (gedeeltelijk) geannuleerde inzet (niet BSR)" in 5.5.

Wanneer en hoe rapporteer ik gereserveerde bedragen?

Het komt voor dat er op de spelersrekening bedragen gereserveerd/geblokkeerd zijn. Bijvoorbeeld als een speler een bedrag wil laten uitbetalen, maar er eerst nog een controle plaatsvindt.

U rapporteert het opgenomen bedrag pas als het bedrag daadwerkelijk wordt vrijgegeven en uitbetaald aan de speler.

Het saldo op zo'n spelersrekening (in het online systeem) houdt al wel rekening met zo'n blokkade. Het (gerapporteerde) saldo zal lager zijn omdat het blokkeerde/gereserveerde bedrag er al vanaf gehaald is.

In deze situatie kan het gevolg zijn dat het (korte tijd) niet mogelijk is om het (gerapporteerde) saldo op een spelersrekening goed te berekenen.

Moet ik de vrijgevallen voorlopige prijzen rapporteren?

Als er voorwaarden worden gesteld aan de vrijval van een bonus, kunnen er prijzen zijn waar de speler nog niet over kan beschikken. Vaak worden deze voorwaardelijke prijzen geadministreerd op een aparte wallet; de zogenaamde voorwaardelijke prijzen wallet.

Als de vrijgevallen prijzen (als de voorwaarden uiteindelijk vervuld zijn) worden overgeboekt naar de echt geld wallet, hoeft u deze niet te rapporteren. Daarom is er hiervoor ook geen aparte mutatie code.

Als het saldo van de voorwaardelijke prijzen wallet op enig moment vrijvalt, blijkt dat uit de rapportage van het eindsaldo van dat type wallet aan het eind van de dag waarop dat gebeurd is.

5. Correcties, annulering en andere wijzigingen

5.2 Stortingen of opnames spelersrekening ('echt geld' wallet)

Rapportage van correctie

Als achteraf blijkt dat een storting van 100 door een speler, is verwerkt als een storting van 110 op zijn spelersrekening, dan corrigeert u dat met de volgende rapportage in XAK-A: (o.a.)

<Transaction_typ>	N
<Total_amount>	-10.00
<Explan_Other>	Correction lower deposit

Het is niet mogelijk om een negatief bedrag te rapporteren met mutatietype "D".

Omdat de mutatie niet relevant is voor de grondslag van de KSB, gebruikt u "N" in plaats van "O".

Bij een mutatie met "N" of "O" door een correctie, wordt alleen het verschil gerapporteerd. Dit kan positief zijn bij een verhoging van het saldo op de spelersrekening, of negatief bij een verlaging van het saldo op de spelersrekening.

5.3 Bonus, free spin, free bet, free chip, free token etc

Rapportage van correctie van afgeboekte bonus

Wanneer een speler niet (tijdig) aan de voorwaarden van een voorwaardelijke bonus heeft voldaan, zal de vergunninghouder het resterende saldo van een bonus(wallet) afboeken en dat rapporteren met mutatietype Z.

Voorbeeld van rapportage in XAK-A: (o.a.)

<Transaction_typ>	Z
<Total_amount>	15.00
<Explan_Other>	Deposit bonus 40 000:00:00

Als achteraf blijkt dat de afboeking niet terecht was en de vergunninghouder wil dit corrigeren, rapporteert hij in de XAK-A: (o.a.)

<Transaction_typ>	N
<Total_amount>	15.00
<Explan_Other>	Correction deposit bonus 40 000:00:00

Uit de uitgebreide omschrijving blijkt dat sprake is van een correctie op de bonus wallet.

5.4 Inzet bij spellen met BSR als grondslag (spelsoort A en D)

Rapporteren van een (gedeeltelijk) geannuleerde inzet (BSR) voor start spel

Mutatietype X wordt gebruikt om de inzet van een kansspel (of een deel daarvan) te annuleren vóórdat er een resultaat bekend is. Deze code mag alleen gebruikt worden voor kansspelen waarbij de speler tegen de vergunninghouder speelt (en het BSR de grondslag voor de KSB vormt). Wanneer het een annulering van inzet in speler-tegen speler kansspelen betreft, gebruikt u deze code niet.

Bij X wordt in de XAK-A altijd een positief bedrag gerapporteerd. Bij de tijdstempel gebruikt u het moment waarop de annulering plaatsvindt.

In de XAK-A rapporteert u:

- <Transaction_Typ> "X" met (de positieve waarde van) het geannuleerde bedrag, onder vermelding van alle verder relevante velden zoals Game_ID, GameSession_ID en Trx_Datetime.

In de XAK-G rapporteert u:

- <Other_total> met de negatieve waarde van het geannuleerde bedrag (immer de geannuleerde inzet verlaagt de grondslag voor de KSB)
- <Result_total> met dezelfde (negatieve) waarde als bij <Other_total>
- <Exp_Other_total> "Cancel bet" of "Void stake" of "Cash-out" bijvoorbeeld bij een gedeeltelijke annulering.

Als een ander bedrag dan de originele inzet aan de speler vergoed/beschikbaar gesteld wordt, dan rapporteert u het bedrag dat daadwerkelijk ter beschikking van de speler komt.

Rapporteren van een (gedeeltelijk) geannuleerde inzet (BSR) na start spel

Als er correcties of wijzigingen worden aangebracht op eerder gerapporteerde inzet (mutatietype S) in een spel met spelsoort A of D (speler tegen vergunninghouder), na de start van een spel, dan rapporteert u het gecorrigeerde bedrag met mutatietype "O".

Rapportage van de (originele inzet) in XAK-A

<GameSession_ID>	kl sdf
<Transaction_typ>	S
<Trx_Datetime>	2026-02-27T00:49:23+01:00
<Total_amount>	20.00

Rapportage van de (originele inzet) in de XAK-G

<Game_ID>	mmm	<GameSession_ID>	kl sdf
<Game_category>	A	<Start>	2026-02-27T00:49:23+01:00
<Game_type>	RO	<End>	
<Game_name>	s fmkds	<Stake_total>	20.00
		<Result_total>	20.00

De volgende dag ontdekt men dat de inzet moet 15 zijn in plaats van 20.

Rapportage van de correctie in de XAK-A;

<GameSession_ID>	kl sdf
<Transaction_typ>	O
<Trx_Datetime>	2026-02-28T13:30:23+01:00
<Total_amount>	5.00
<Explan_other>	Correction stake after start game

Een lagere inzet, betekent een hoger saldo op de spelersrekening, dus een positief bedrag. De tijdstempel geeft het moment van het aanbrengen van de correctie aan.

Rapportage van de correctie in de XAK-G;

<Game_ID>	mmm	<GameSession_ID>	kl sdf
<Game_category>	A	<Start>	2026-02-27T00:49:23+01:00
<Game_type>	RO	<End>	
<Game_name>	sfmkds	<Result_total>	-5.00
		<Other_total>	-5.00
		<Exp_Other_total>	Correction stake after start game

Omdat het spel nog niet afgelopen is, rapporteert u geen (aangepaste) tijdstempel. Het veld <End> blijft dus leeg.

Als de correctie zou plaatsvinden na het einde van het spel en het tijdstip van de correctie van de inzet ligt na het einde van het spel, dan neemt u in <End> de tijdstempel op van de correctie.

5.5 Inzet bij spellen met entry fee of commissie als grondslag (spelsoort B, C, D en E)

Rapporteren van een (gedeeltelijk) geannuleerde inzet (niet BSR)

Mutatietype X mag niet worden gebruikt; die code mag alleen gebruikt worden voor kansspelen waarbij de speler tegen de vergunninghouder speelt (en het BSR de grondslag voor de KSB vormt).

Bij een (gedeeltelijke) annulering van inzet in speler-tegen speler kansspelen, gebruikt u deze mutatietypen O en N.

Voorbeeld.

Een speler wil deelnemen aan een pokertoernooi. De buy-in van 20 bevat 5 commissie en 15 gaat in de prijzenpot. Rapportage in XAK-A

<GameSession_ID>	ppok	En	<GameSession_ID>	ppok
<Transaction_typ>	S		<Transaction_typ>	C
<Total_amount>	15.00		<Total_amount>	5.00

En in de XAK-G

<Game_ID>	casd	<GameSession_ID>	ppok
<Game_category>	C	<Stake_total>	15.00
<Game_type>	PT	<Commiss_total>	5.00
<Game_name>	PT ckld		

Vlak voor het toernooi echt begint, trekt de speler zich terug en krijgt hij zijn volledige buy-in terug. In de XAK-A rapporteert u:

<GameSession_ID>	ppok
<Transaction_typ>	N
<Explan_Other>	Cancel stake in buy-in
<Total_amount>	15.00

En

<GameSession_ID>	ppok
<Transaction_typ>	O
	Cancel commission in buy-in
<Total_amount>	5.00

Bij beide records is het tijdstempel het moment van de correctie.

In de XAK-G rapporteert u:

<Game_ID>	casd		
<Game_category>	C		
<Game_type>	PT		
<Game_name>	PT ckld		
		<GameSession_ID>	Ppok
		<Other_total>	-5.00
		<Exp_Other_total>	Cancel commission buy=in

Aangezien het geannuleerde bedrag voor de prijzenpot niet relevant is als grondslag voor de KSB, rapporteert u dit niet in de XAK-G en rapporteert u het met N in XAK-A.

5.6 Prijs bij spellen met BSR als grondslag (spelsoort A en D)

Rapporteren van een resettlement/wijzigen van een reguliere prijs

Mutatietype R wordt gebruikt om een wijziging in een eerder toegekende prijs te rapporteren. Alleen de wijziging/correctie/delta wordt gerapporteerd.

Wanneer een resettlement leidt tot een hogere prijs, dan wordt die positief in de XAK-A gerapporteerd (saldo op spelersrekening neemt toe) en negatief in de XAK-G; de grondslag voor de KSB neemt af. Bij een resettlement die leidt tot een lagere (of geen) prijs geldt het omgekeerd; negatief in XAK-A en positief in XAK-G.

Voorbeeld 1: Na resettlement krijgt een speler die eerst een prijs van 100 had gewonnen nog maar 80.

In de XAK-A rapporteert u (naast andere relevante velden):

- <Transaction_Typ> R
- <Total_amount> -20.00
- <Trx_Datetime> met het moment van resettlement.

In de XAK-G rapporteert u (naast andere relevante velden):

- <Result_total> 20.00
- <Other_total> 20.00
- <Exp_Other_total> "Resettlement"

Voorbeeld 2: Na resettlement krijgt een speler die eerst een prijs van 110 had gewonnen, nu een prijs van 150. De prijs wordt 40 hoger

In de XAK-A rapporteert u (naast andere relevante velden):

- <Transaction_Typ> R
- <Total_amount> 740.00
- <Trx_Datetime> met het moment van resettlement.

In de XAK-G rapporteert u:

- <Result_total> -40.00
- <Other_total> -40.00
- <Exp_Other_total> "Resettlement"

5.7 Prijs bij spellen met commissie als grondslag (spelsoort C, D en E)

Hoe rapporteer ik een wijziging van commissie over de prijs?

Ook bij een speler-tegen speler kansspel, kan het voorkomen dat achteraf (na rapportage) de commissie (en mogelijk ook de prijs) gewijzigd moet worden.

Bij het beschrijven gebruiken we het voorbeeld "Hoe rapporteer ik commissie over de prijs?" uit 4.7 als (origineel) gerapporteerd prijs en commissie.
De speler ontvangt een bruto prijs van 5000 en is hierover 250 commissie verschuldigd.

Als er een correctie nodig is die de prijs verlaagt naar 4000 en de bijbehorende verschuldigde commissie naar 200, is de rapportage als volgt:

Rapportage in XAK-A (o.a.)

<GameSession_ID> Ksjd	En	<GameSession_ID> ksjd
<Transaction_typ> N		<Transaction_typ> O
<Total_amount> -1000.00		<Total_amount> 50.00
<Explan_other> Corr gross prize		<Explan_other> Corr commission

De correctie op de bruto prijs, leidt tot een lager saldo op de spelersrekening en is niet relevant voor de grondslag KSB.

De correctie op de commissie leidt tot een hoger saldo op de spelersrekening en is wel relevant voor de grondslag KSB.

Als tijdstempel gebruikt u het moment van de wijziging.

En in de XAK-G (o.a.)

<Game_ID> asdg	<GameSession_ID> ksjd
<Game_category> C	<Other_total> -50.00
<Game_type> PT	<Exp_Other_total > Corr commission
<Game_name> PT vvv	

Omdat de prijs niet tot de grondslag voor de KSB hoort, wordt in XAK-G alleen de gewijzigde commissie gerapporteerd. Deze verlaagt de grondslag; daarom een negatief bedrag.

Omdat het spel al afgelopen is (immers er vindt een aanpassing van de prijs plaats) rapporteert u in veld <End> de tijdstempel van de correctie.

5.8 Andere correcties op gerapporteerde mutaties/transacties

Rapportage van vervallen transactie wegens andere reden

Als u een eerder gerapporteerde transactie wil laten vervallen en de oorzaak past niet bij de eerder beschreven situaties, dan kunt u de transactie laten vervallen door deze nogmaals te rapporteren, maar nu met processing code "03".

Bijvoorbeeld een eerder gerapporteerde weddenschap met een inzet van 4 zonder prijs die de volgende dag vervalt.

Rapportage van de (originele) weddenschap XAK-A

<Processing_code> 01
<GameSession_ID> bets
<Transaction_typ> S
<Total_amount> 4.00
<Trx_Datetime> 2026-01-12T09:23:05+01:00

<Processing_code> 01
<GameSession_ID> bets
<Transaction_typ> W

<Total_amount>	0.00
<Trx_Datetime>	2026-01-12T12:30:18+01:00

Rapportage van de (originele) weddenschap XAK-G

<Processing_code>	01		
<Game_ID>	nott		
<Game_category>	A		
<Game_type>	WS		
<Game_name>	fdjv		
	<GameSession_ID>	bits	
	<Start>	2026-01-12T09:23:05+01:00	
	<End>	2026-01-12T12:30:18+01:00	
	<Stake_total>	4.00	
	<Prize_total>	0.00	
	<Result_total>	4.00	

Rapportage van de vervallen weddenschap XAK-A

<Processing_code>	03
<GameSession_ID>	bits
<Transaction_typ>	S
<Total_amount>	4.00
<Trx_Datetime>	2026-01-12T09:23:05+01:00

<Processing_code>	03
<GameSession_ID>	bits
<Transaction_typ>	W
<Total_amount>	0.00
<Trx_Datetime>	2026-01-12T12:30:18+01:00

Rapportage van de vervallen weddenschap XAK-G

<Processing_code>	03		
<Game_ID>	nott		
<Game_category>	A		
<Game_type>	WS		
<Game_name>	fdjv		
	<GameSession_ID>	bits	
	<Start>	2026-01-12T09:23:05+01:00	
	<End>	2026-01-12T12:30:18+01:00	
	<Stake_total>	4.00	
	<Prize_total>	0.00	
	<Result_total>	4.00	

Alleen de processing code is gewijzigd. De rest van de gerapporteerde transactie wijzigt niet, dus ook de tijdstempel niet.

Rapportage van gewijzigde transactie wegens andere reden

Als u de transactie uit het vorige voorbeeld zou willen wijzigen, zonder gebruik te maken van de eerder beschreven mogelijkheden, dan werkt dat als volgt:

1. De transactie is al gerapporteerd met processing code 01.
2. Deze transactie moet eerst geannuleerd worden met processing code 03.
3. Tenslotte rapporteert u nogmaals de juiste waarden, nu met processingcode 05.

De rapportage van een wijziging, uitgaande van het vorige voorbeeld, nu met een nieuwe inzet van 3 en een prijs van 6.

De originele transactie zoals opgenomen bij het vorige voorbeeld is al (eerder) gerapporteerd.

Eerst rapporteert met processingcode 03 het vervallen van de transactie. Voor de exacte rapportage zie het vorige voorbeeld.

Vervolgens rapporteert u de nieuwe waarden met processingcode 05. Ook nu wijzigt alleen de processing code en de bedragen, de tijdstempel blijft (nog steeds) hetzelfde.

In de XAK-A

<Processing_code>	05
<GameSession_ID>	bets
<Transaction_typ>	S
<Total_amount>	3.00
<Trx_Datetime>	2026-01-12T09:23:05+01:00

<Processing_code>	05
<GameSession_ID>	bets
<Transaction_typ>	W
<Total_amount>	6.00
<Trx_Datetime>	2026-01-12T12:30:18+01:00

Rapportage van de vervallen weddenschap XAK-G

<Processing_code>	05	
<Game_ID>	nott	
<Game_category>	A	
<Game_type>	WS	
<Game_name>	fdjv	
	<GameSession_ID>	bets
	<Start>	2026-01-12T09:23:05+01:00
	<End>	2026-01-12T12:30:18+01:00
	<Stake_total>	3.00
	<Prize_total>	6.00
	<Result_total>	-3.00

Wanneer een kansspel dat nog niet afgelopen is, gecorrigeerd wordt op deze manier, blijft het veld <End> in de XAK-G leeg. Maar omdat het spel nog niet afgelopen is, is het wellicht ook mogelijk om de correctie op een andere manier in de rapportage te verwerken.

7. Validatie van de XAK's

7.3 Consistentiecontroles op de XAK's door vergunninghouder

Stel vast dat gerapporteerde spelmutaties in XAK-A en XAK-G overeenkomen

Deze check kunt u uitvoeren voor de gerapporteerde inzetten en prijzen in de XAK-A en XAK-G. U vergelijkt bijvoorbeeld.

- de totaal gerapporteerde inzet (S) in XAK-A met Stake_total in XAK-G
- de totaal gerapporteerde prijzen (W) in XAK-A met Prize_total in XAK-G
- de totaal gerapporteerde jackpotprijzen (J) in XAK-A met Jackpot_total in XAK-G
- de totaal gerapporteerde commissie (C) in XAK-A met Commiss_total in XAK-G
- de totaal gerapporteerde entry fee (E) in XAK-A met Entry_fee_total in XAK-G
- de totaal gerapporteerd bedragen in de XAK-A voor
 - prijs in natura (K)
 - overige KSB relevant (O)
 - resettlement (R)
 - annulering inzet (X)
 met Other_total in XAK-G

Als dit leidt tot verschillen, analyseert u de oorzaak. Het kan daarbij nodig zijn om aangebrachte correcties in kaart te brengen. Als er mutaties zijn met processingcode 03, dient u de bedragen hiervan negatief mee te nemen.

Deze controle kunt u in totaal uitvoeren, maar ook op detailniveau (per speler per dag).

Stel vast dat <Result_total> juist is berekend

Het bedrag dat in <Result_total> gerapporteerd wordt, wordt opgebouwd uit verschillende elementen, maar alleen bij spellen met het BSR als grondslag voor de KSB, dus <Game_category> A of D.

Bij deze spellen wordt de waarde in Result_total als volgt bepaald:

<Stake_total> - <Prize_total> - <Jackpot_total> + <Other_total>

De relatie met de bedragen die in XAK-A gerapporteerd zijn, is hiervoor al uitgewerkt in "Stel vast dat de gerapporteerde spelmutaties in XAK-A overeenkomen met de rapportage in XAK-G".

Rondrekening mutaties en saldi op de spelersrekening (3 typen wallets)

Stel vast dat het eindsaldo op het einde van dag t-1 waarop alle mutaties zijn verwerkt, moet aansluiten met aan het eindsaldo op dag t. Bij deze 'doorrekening' bepaald het mutatietype of een waarde positief of negatief wordt meegenomen, afhankelijk van de invloed op de spelersrekening (alle wallets).

In versie 2.0 zullen er (meestal) 3 eindsaldi zijn:

- het eindsaldo van de 'echt geld' wallet: in het veld "Bedrag saldo spelersrekening" <Balance_eod>
- het eindsaldo van de bonus wallet(s): in het veld "Waarde bonus wallet" <Bal_eod_bonus> en
- het eindsaldo van de voorwaardelijke prijzen wallet(s): in het veld "Waarde voorwaardelijke prijzen wallet" <Bal_eod_pending>.

Onderstaand volgt een lijst met de mutatietypen en de wijze waarop die meegenomen worden in deze berekening.

Sommige mutaties zien op één type wallet en hebben daarmee impact op het totale saldo van de spelersrekening. In dat geval is de specifieke wallet genoemd in de laatste kolom. Maar er zijn ook mutaties die in principe elke wallet kunnen muteren, maar in ieder geval de (totale) spelersrekening. Dan is in de laatste kolom aangegeven dat de spelersrekening muteert; in principe zouden dat alle typen wallet kunnen zijn.

Twee mutatietypen (K en U) hoeven niet meegenomen te worden bij deze berekening, omdat zij het saldo van de (totale) spelersrekening niet beïnvloeden.

B	Bonus met voorwaarden	Verhoogt een bonus wallet
C	Commissie/rake	Verlaagt de spelersrekening
D	Inleg	Verhoogt de echt geld wallet
E	Entry fee	Verlaagt de spelersrekening
F	Bonus zonder voorwaarden	Verhoogt de echt geld wallet
J	Jackpotprijs	Verhoogt de spelersrekening
K	Prijs in natura	Heeft geen invloed op de spelersrekening
N	Overig, niet KSB relevant	Invloed is afhankelijk van het teken (positief of negatief)
O	Overig, KSB relevant	Invloed is afhankelijk van het teken (positief of negatief)
P	Uitkering	Verlaagt de echt geld wallet
R	Resettlement	Invloed is afhankelijk van het teken (positief of negatief)
S	Inzet	Verlaagt de spelersrekening

U	Vrijgespeeld saldo bonuswallet	Muteert bonus wallet en echt geld wallet; per saldo geen invloed op de totale spelersrekening.
W	Prijs	Verhoogt de spelersrekening
X	Annulering inzet	Verhoogt de spelersrekening
Y	Afboeking voorwaardelijke prijzen	Verlaagt de voorwaardelijke prijzen wallet
Z	Afboeking bonus (met voorwaarden)	Verlaagt de bonus wallet

Een geannuleerde mutatie moet eerder gerapporteerd zijn

Stel vast dat alle mutaties waarop een correctie plaats vindt, eerder gerapporteerd zijn. Denk dan bijvoorbeeld aan X (annulering van de inzet), R (resettlement van de prijs) of mutaties gerapporteerd met processingcode 03 en 05.

Stel vast dat de gerapporteerde mutaties in XAK's aansluiten op de aangifte

Op basis van de XAK-G kan het BSR worden berekend van kansspelen die een speler speelt tegen de vergunninghouder. Dit bedrag kan worden aangesloten met de grondslag (het BSR) in het kansspelen op afstand gedeelte van de aangifte KSB.

Hetzelfde geldt voor de totaal gerapporteerde commissie en entry fee.

Eventuele verschillen worden geanalyseerd, daarbij zal met name aandacht worden gegeven aan de wijze waarop correcties gerapporteerd zijn.

Het volgende overzicht kan aan de hand van de totalen uit de XAK's worden gebruikt om de soll-positie voor de aangifte te berekenen.

Stap 1

De basis hiervoor vormt XAK-G

Grondslag	Totaal van velden:	en indien relevant o.v.b. <Game_category> en <Expl_other_total>
BSR	<Result_total>	*
Entry fee	<Entry_fee-total>	<Other_total>
Commissie	<Commiss_total>	<Other_total>

*) het is de bedoeling dat alle bedragen die relevant zijn voor het BSR als grondslag voor de KSB al zijn verwerkt in <Result_total>. E.e.a. is uitgewerkt in het onderdeel "Stel vast dat <Result_total> juist is berekend" hiervoor.

Hierbij moeten records met processingcodes 01 en 05 positief meegeteld worden en records met processingcode 03 negatief.

Stap 2

Er moet nog een correctie gemaakt worden voor de voorwaardelijke prijzen, deze zijn namelijk al wel in de XAK-G gerapporteerd, maar mogen nog niet ten laste van de grondslag voor de KSB komen.

Het eindsaldo op de "voorwaardelijke prijzen" wallet(s) geeft aan, over welk deel van het prijzengeld een speler nog niet kan beschikken. Dit zijn dus voorwaardelijke prijzen.

Als de waarde in <Bal_eod_pending> van het eind van de maand verminderd wordt met het <Bal_eod_pending> van het eind van de vorige maand, bereken je de correctie.

Een stijging van het saldo op die wallet, geeft aan dat er in die maand meer voorwaardelijke prijzen zijn; deze stijging verhoogt de grondslag voor de KSB.

Indien er sprake zou zijn van een afname van het saldo op de voorwaardelijke prijzen wallets, dan leidt dit tot een verlaging van de grondslag voor de KSB.

Tenslotte moet nog een correctie worden aangebracht, als er een afboeking heeft plaatsgevonden van de voorwaardelijke prijzen wallet met <Transaction_typ> "Y".

In dat geval zijn voorwaardelijke prijzen namelijk niet gerealiseerd, sterker nog; ze kunnen niet meer onvoorwaardelijk worden.

Omdat het saldo van de voorwaardelijke prijzen wallet hiermee wel afneemt, moet het totaal van de gerapporteerde <Tranction_typ> "Y" bij de grondslag voor de KSB geteld worden.

Stap 3

Afhankelijk van het gebruik van de bonus wallets kan het zijn dat er voor de berekening van de grondslag voor de aangifte nog een extra correctie moet worden doorgevoerd.

Als op de bonus wallet alleen nieuwe toegekende bonussen worden geboekt en het saldo van de bonus wallet afneemt bij (het eerste) gebruik van de bonus voor inzet, dan hoeft er geen correctie op de berekende grondslag plaats te vinden.

In dat geval lopen alle voorwaardelijke prijzen namelijk via de voorwaardelijke prijzen wallet.

Echter er zijn vergunninghouders die een bonus wallet 'gemengd' gebruiken. Naast de opboeking van de origineel toegekende bonus en de afboeking van de inzetten die er mee gedaan zijn, worden ook andere mutaties op deze wallet verwerkt.

Soms wordt bij het behalen van een voorwaardelijk prijs eerst de bonus wallet aangevuld tot het bedrag van de origineel verstrekte bonus en gaat alleen een (eventueel) overschot naar de voorwaardelijke prijzen wallet. Het saldo van de bonus wallet bestaat dan deels uit een origineel toegekende bonus en deels uit een voorwaardelijke prijs.

Gevolg is dan dat bij de inzet die gedaan wordt uit een 'gemengde' bonus wallet vaak niet kan worden bepaald of de inzet gedaan wordt uit de originele bonus, of uit een aanvulling. Voor de bepaling van de grondslag voor de KSB is dit onderscheid van belang, immers:

- inzet vanuit een originele bonus verhoogt de grondslag,
- inzet vanuit een voorwaardelijke prijzen verhoogt de grondslag, maar verlaagt deze tegelijkertijd ook, omdat een eerder voorwaardelijke prijs daarmee als 'onvoorwaardelijk' wordt aangemerkt.

Dit betekent dus dat er bij 'gemengd gebruik' van de bonus wallets een nooit een perfecte berekening van de grondslag voor de KSB gemaakt kan worden aan de hand de XAK's.

9. Berichtspecificatie XAK-G (speltransacties)

Wat rapporteer ik als de naam van mijn <Provider> langer is dan 25 posities?

Als de naam van de provider langer is dan 25 posities, dient de gerapporteerde waarde te worden beperkt tot maximaal 25 posities. Hierbij verzoeken wij u een vaste en herkenbare afkorting te hanteren zodat dezelfde provider steeds identiek wordt gerapporteerd.