

XML Auditfile Kansspelen op afstand (XAK)

Versie 2.01

14 oktober 2026

Inhoudsopgave

0.	Wijzigingen	3
0.1	Wijzigingen t.o.v. versie 2.0	3
0.2	Wijzigingen t.o.v. versie 1.1	3
1.	Inleiding	5
1.1	Doelgroep	5
1.2	Achtergrond	5
1.3	Communicatie	6
1.4	Meer	6
2.	Introductie op de datasets	7
2.1	Dataset spelersrekening (hierna XAK-A)	7
2.2	Dataset speltransacties (hierna XAK-G)	8
3.	Uitgangspunten aanmaak XAK's	10
3.1	Consistente gegevens en afgrenzing	10
3.2	Tijd	10
3.3	Valuta	10
3.4	Identificatie van de speler; uniek en gepseudonimiseerd	10
3.5	Totaliseren	11
3.6	Bedragen worden positief gerapporteerd	11
3.7	Datamodel	12
3.8	Verplichte en optionele velden	12
4.	Verduidelijking van de velden en begrippen	13
4.1	Speler	13
4.2	Spelersrekening	13
4.3	Spel	14
4.4	Spelsessie en spelronde	15
4.5	Grondslag voor de kansspelbelasting en spelsoort	16
4.6	Entry fee	16
4.7	Commissie	17
4.8	Bruto Spel Resultaat (BSR)	17
4.9	Inzet	18
4.10	Prijs	18
4.11	Bonus (ook free spin, free bet etc.)	20
4.12	Overige mutaties	22
5.	Correcties, annulering en andere wijzigingen	23
5.1	Wijziging XAK versie 2.0 ten opzichte van versie 1.1	23
5.2	Stortingen of opnames spelersrekening 'echt geld' wallet	23
5.3	Bonus, free spin, free bet, free chip, free token etc	24
5.4	Inzet bij spellen met BSR als grondslag (spelsoort A en D)	24
5.5	Inzet bij spellen met entry fee of commissie als grondslag (spelsoort B, C, D en E)	25
5.6	Prijs bij spellen met BSR als grondslag (spelsoort A en D)	26
5.7	Prijs bij spellen met commissie als grondslag (spelsoort C, D en E)	27
5.8	Andere correcties op gerapporteerde mutaties/transacties	28
5.9	Transacties/mutaties die niet gerapporteerd waren	29
5.10	Onjuiste spelsoort	29
6.	Aanmaak en beschikbaar stellen van datasets	31
6.1	Opname in CDB	31
6.2	Bestandsindeling en bestandsomvang	31
6.3	Bestandsnaam	31
6.4	Directory structuur	32
6.5	Comprimeren zonder versleuteling	32
6.6	Toegang tot de CDB	33
6.7	Technische storing	33
7.	Validatie van de XAK's	34
7.1	Validatie Test Service	34
7.2	Testset en testresultaat	34
7.3	Consistentiecontroles op de XAK's door vergunninghouder	35
8.	Berichtspecificatie XAK-A (spelersrekening)	36
9.	Berichtspecificatie XAK-G (speltransacties)	44
10.	Toelichting op berichtspecificatie	54
10.1	Verklaring van in deze berichtdocumentatie gebruikte notatie	54

10.2	Element namen	54
10.3	Datum en tijd	54
10.4	Getallen	54
10.5	Speciale tekens	55
10.6	Namespaces	55
10.7	Domein specificaties	55
Bijlage 1	Verschillen datamodel versie 1.1 en 2.0	57
	Dataset met speltransacties (XAK-G)	57
	Dataset met spelersrekeninggegevens (XAK-A)	58
Bijlage 2	Consistentie controles in VTS	60
	XAK Spelersrekening	60
	XAK Speltransacties	62

0. Wijzigingen

0.1 Wijzigingen t.o.v. versie 2.0

Op 14 oktober 2026 hebben wij de volgende wijzigingen aangebracht t.o.v. versie 2.0:

- In hoofdstuk 8 Berichtspecificatie XAK-A (spelersrekening) waren de velden "Waarde bonus wallet" <Bal_eod_bonus> en "Waarde voorwaardelijke prijzen wallet" <Bal_eod_pending> ten onrechte als R (Verplicht) opgenomen. De waarde is nu, conform de toelichtende tekst in o.a. hoofdstuk 0.2 en 4.2, aangepast naar O (Optioneel). Ook XAKSpelersrekening2026.xsd is op deze punten aangepast.
- In hoofdstuk 9 Berichtspecificatie XAK-G (speltransacties) waren twee velden onjuist:
 - "Organisator spel" <Provider> was ten onrechte als R (Verplicht) opgenomen. De waarde is nu, conform de toelichtende tekst in o.a. hoofdstuk 4.3, aangepast naar O (Optioneel).
 - "Identificatie speler" <Player_ID> was ten onrechte als O (Optioneel) opgenomen. De waarde is nu, conform de toelichtende tekst in o.a. hoofdstuk 3.4, aangepast naar R (Verplicht).Ook XAKSpeltransacties2026.xsd is op deze punten aangepast.
- Voor het veld veld "Aantal spelrondes" <Game_rounds> was in XAKSpeltransacties2026.xsd niet aangegeven dat de minimum waarde 1 moet zijn. In hoofdstuk 9 en 10 in dit document was dit wel correct opgenomen. In de 2.01 versie van XAKSpeltransacties2026.xsd is nu ook opgenomen dat de minimumwaarde van dit veld 1 moet zijn (<xsd:minInclusive value="1"/>).
- Bij mutatietype "X" Annulering inzet, is nu duidelijk aangegeven (in 5.4 en bijlage 2) dat deze code alleen gebruikt wordt wanneer het spel nog niet is gestart en het een BSR-spel is.
- In 3.1, 5.4 en de Q&A is aangegeven dat rapportage van geannuleerde inzetten vóór de start van een BSR-spel (anders dan weddenschappen) niet gerapporteerd hoeven te worden.
- In onderdeel 4.2 is de toelichting bij bonus wallet en voorwaardelijke prijzen wallet gewijzigd in voetnoten 6 en 7. Aangegeven is dat het de uitdrukkelijke bedoeling is dat de bonus wallet niet 'gemengd' gebruikt wordt. In het Q&A XAK-document is dat verder uitgewerkt.
- In onderdeel 4.10 is voetnoot 13 beperkt uitgebreid.

0.2 Wijzigingen t.o.v. versie 1.1

Gelet op de ervaringen in het toezicht op de kansspelen op afstand sinds versie 1.1 en de fiscaaltechnische duiding van het begrip prijs, voeren we wijzigingen door in de technische specificatie van de XML Auditfile Kansspelen op afstand.

Daarbij hebben we geprobeerd de wijzigingen en de omvang van de XAK's zo beperkt mogelijk te houden. Toch zijn het zijn te veel wijzigingen om hier in detail te beschrijven.

De belangrijkste wijzigingen zien op:

- Een vaste structuur voor het opslaan van de auditfiles kansspelen op afstand (XAK's) in de controledatabank, zonder encryptie en met eisen t.a.v. comprimeren.
- Het maandelijks rapporteren (in plaats van dagelijks) van eindsaldi van spelersrekeningen van niet actieve spelers.
- Indien een vergunninghouder promotionele acties heeft (waaronder bonussen) met rondspeelvoorwaarden, dan moeten ook de eindsaldi van de bonus wallet(s) en voorwaardelijke prijs wallet(s) gerapporteerd worden.

- Er heeft een aanzienlijke uitbreiding plaatsgevonden van de mutatietypen in de dataset spelersrekening mutaties (XAK-A).
- Het rapporteren van correcties en annuleringen is gewijzigd.
- Voorbeelden van de gewenste wijze van rapportage en daarnaast gestelde vragen met antwoorden zijn opgenomen in een separaat document: "Q&A XAK". Dit document zal worden gedeeld via <https://odb.belastingdienst.nl/>.

De verschillen in het datamodel tussen versie 1.1 en 2.0 zijn opgenomen in bijlage 1.

Voor een uitgebreider overzicht van de wijzigingen verwijzen wij u naar document "Wijzigingen versie 2.0 t.o.v. versie 1.1".

1. Inleiding

De XML Auditfile Kansspelen op afstand (XAK) is een standaard voor het aanmaken van de XML-bestanden, die door houders van een vergunning voor Kansspelen op afstand (KOA) in hun Controledatabank (CDB) moeten worden opgeslagen. Het geeft daarmee invulling aan de verplichtingen van artikel 4.21, onderdeel b, Regeling kansspelen op afstand.

De XAK is ontwikkeld door de Belastingdienst en geeft door middel van twee datasets aan welke gegevens aan de Belastingdienst¹ beschikbaar gesteld moeten worden in de CDB.

De datasets voor de Belastingdienst wijken af van de datasets die door de Kansspelautoriteit (KSA) gevraagd worden.

1.1 Doelgroep

Dit document is bestemd voor softwareontwikkelaars en -leveranciers die vergunninghouders KOA helpen bij het voldoen aan de verplichting om de gegevens bestemd voor de Belastingdienst in de juiste vorm in hun CDB op te nemen.

De gegevens die een vergunninghouder in de CDB moet opnemen, moeten aan specifieke eisen en kenmerken voldoen. Dit document is bedoeld om deze eisen en kenmerken voornamelijk technisch te verduidelijken. Voorbeelden van de gewenste wijze van rapportage en daarnaast gestelde vragen met antwoorden zijn opgenomen in een separaat document: "Q&A XAK".

1.2 Achtergrond

De gegevens die in de XAK moeten worden opgenomen, zijn gegevens die een vergunninghouder registreert tijdens en rondom het spelen van online kansspelen. De gegevens in de CDB moeten (inhoudelijk) overeenstemmen en aansluiten met de vergunde online-kansspelomgeving (artikel 5.3, lid 2, Besluit kansspelen op afstand).

In dit document zijn twee gegevenssets gedefinieerd in hoofdstuk 2; een met speltransacties en een met spelersrekeningtransacties. Beide gegevenssets worden gemaakt vanuit de online-kansspelomgeving van de vergunninghouder.

Met behulp van de gegevens uit beide datasets moet het mogelijk zijn om de speltransacties inzichtelijk te maken, die relevant kunnen zijn voor het toezicht op de Nederlandse kansspelbelasting (KSB). De transacties die plaatsvinden op de spelersrekeningen zijn daarbij ondersteunend. Het is daarom van groot belang dat beide sets samen een consistente vastlegging vormen.

Wanneer de gegevens (bestemd voor de Belastingdienst) in de CDB niet aan de beschreven standaarden voldoen, kan dat aanleiding zijn om de verleende vergunning door de KSA te laten intrekken.

¹ Naast de gegevens voor de Belastingdienst moet de vergunninghouder ook gegevens in zijn CDB opnemen voor andere toezichthouders. Dit document gaat niet in op de gegevens voor andere toezichthouders.

1.3 Communicatie

Als u een softwareontwikkelaar bent met een ondersteuningsabonnement kunt u met technische vragen terecht bij de servicedesk van het Team Ondersteuning Software Ontwikkelaars (OSWO), bereikbaar via het forum 'Vragen aan de servicedesk' op de Community Software Ontwikkeling. Om toegang te krijgen tot een ondersteuningsabonnement is het nodig dat de softwareleverancier aangemeld is bij OSWO.

Softwareontwikkelaars zonder abonnement kunnen zich aanmelden via <https://odb.belastingdienst.nl/>. U dient zich dan op de website zelf te abonneren op de berichten m.b.t. XML Auditfile Kansspelen op afstand (XAK) om op de hoogte te blijven van (komende) wijzigingen van de auditfile en updates van bijbehorende documenten. Aan deze service zijn geen kosten verbonden.

1.4 Meer

We streven ernaar om meer en actuele (technische) informatie op te nemen op <https://odb.belastingdienst.nl/>.

Vragen over de belastingheffing kunt u aan de Belastingdienst stellen via KOA@belastingdienst.nl.

Daarnaast zal de Belastingdienst vergunninghouders laten weten wie hun contactpersoon is. U krijgt een contactpersoon wanneer u van de KSA een vergunning heeft ontvangen. De KSA zal uw gegevens dan aan de Belastingdienst doorgeven.

2. Introductie op de datasets

Zoals in de inleiding aangegeven, worden beide datasets vervaardigd vanuit de gegevens die in de online kansspelomgeving worden bijgehouden. Alle transacties die in de vergunde omgeving plaatsvinden of vanaf een daar geregistreerde spelersrekening, moeten worden gerapporteerd in de XAK's en vervolgens geplaatst in de CDB.

Sommige transacties komen in beide datasets voor. Dit komt omdat de ene dataset ziet op de mutaties op de spelersrekening, waar de andere dataset de transacties vanuit de gespeelde spellen als uitgangspunt heeft.

Het is de bedoeling dat met de gegevens uit beide soorten datasets toezicht gehouden kan worden op de kansspelbelasting, dit betekent dat de gegevens in de datasets juist, volledig en onderling consistent moeten zijn.

Gegevens in de CDB moeten minimaal 12 maanden beschikbaar blijven op grond van artikel 5.3, lid 6, onderdeel d, Besluit KOA en artikel 4.14, lid 5 Regeling KOA. Ook gegevens van spelers die hun speelrekening hebben opgezegd moeten bewaard blijven. De gegevens in de CDB zijn een kopie van (een gedeelte van) de administratie van de vergunninghouder. Voor de administratie geldt, naast de bewaarplicht van 12 maanden voor de gegevens in de CDB, de algemene bewaartermijn van 7 jaar op basis van artikel 52 Algemene Wet inzake Rijksbelastingen.

De eerste invulling van de datasets kreeg vorm in het Nederlandstalige notificatiedocument 2020/442/NL dat op 8 juli 2020 door de Europese Commissie is ontvangen. Het document is in meerdere talen raadpleegbaar. Ook de eerste beschrijving van de datasets is tot stand gekomen voor de daadwerkelijke implementatie van de Wet Kansspelen op afstand.

De aanpassingen in deze versie 2.0 zijn bedoeld om

- de eisen te verduidelijken en waar nodig verder in te vullen en
- de datasets aan te passen voor zover noodzakelijk vanuit ervaringen opgedaan in de praktijk. Waarbij we proberen de wijzigingen en de omvang van de XAK's zo beperkt mogelijk te houden.

2.1 Dataset spelersrekening (hierna XAK-A)

Deze dataset start met identificatiegegevens van de dataset. De naam van deze dataset begint met de letter "A" (account). De naam maakt verder o.a. duidelijk op welke vergunninghouder de dataset betrekking heeft en wanneer de dataset is aangemaakt.

In het eerste gegevensblok ("bericht algemeen") is o.a. opgenomen welk type dataset het betreft en een uniek opeenvolgend nummer.

Vervolgens worden in het tweede gegevensblok ("speler") gegevens van alle bestaande spelersrekeningen opgenomen die aangehouden worden bij het vergunde platform. Per speler wordt het eindsaldo gerapporteerd voor zijn spelersrekening, uitgesplitst per soort "wallet". Zie ook onderdeel 4.2 voor een toelichting op de begrippen "wallet" en spelersrekening.

In het derde gegevensblok ("mutatiegegevens") worden alle mutaties op de spelersrekening opgenomen. Per mutatie moet het type mutatie worden aangegeven uit een limitatieve lijst, waarbij sommige mutaties ook in de XAK-G gerapporteerd worden en andere juist niet.

Mutaties waarvan het bedrag ook in de XAK-G gerapporteerd wordt zijn:

S	Inzet
W	Prijs ²
E	Entry fee
C	Commissie
J	Jackpotprijs
K	Prijs in natura
R	Resettlement
X	Annulering inzet
O	Overig, KSB relevant

De eerste 8 mutaties worden soms ook aangeduid als "spelgerelateerde mutaties".

Mutaties waarvan het bedrag niet in de XAK-G gerapporteerd wordt zijn:

D	Inleg
P	Uitkering
B	Bonus, free spin etc. met voorwaarden
F	Bonus zonder voorwaarden
U	Vrijgespeeld saldo bonus wallet
Z	Afboeking bonus, etc. met voorwaarden
Y	Afboeking voorwaardelijke prijzen wallet
N	Overig, niet KSB relevant

In hoofdstuk 4 en 5 wordt het gebruik van de meeste mutatietypen verduidelijkt. Een korte toelichting per mutatietype is ook in hoofdstuk 8 "Berichtspecificatie XAK-A" opgenomen. Voorbeelden van het gebruik van de mutatietypen zijn opgenomen in het document "Q&A XAK".

In de XAK-A worden de spelgerelateerde mutaties getotaliseerd per spelsessie. Mutaties die niet gerelateerd zijn aan een spelsessie worden per dag getotaliseerd. De "Overig" mutaties (N en O) en de "Bonus" mutaties (B, F, U en Z) worden individueel gerapporteerd op de dag dat ze hebben plaatsgevonden. Ze mogen alleen per dag getotaliseerd worden als de reden voor de mutatie exact hetzelfde is. Hierbij mogen geen redenen gecombineerd worden. Zie voor voorbeelden document "Q&A XAK".

In hoofdstuk 5 van dit document gaan we in op de wijze van verwerking van annuleringen, wijzigingen en correcties, zoals bijvoorbeeld eerder gerapporteerde mutaties die later vervallen of nog gewijzigd zijn.

2.2 Dataset speltransacties (hierna XAK-G)

Deze dataset start met identificatiegegevens van de dataset. De naam van deze dataset begint met de letter "G" (games). De naam maakt verder duidelijk op welke vergunninghouder de dataset betrekking heeft en wanneer de dataset is aangemaakt.

In het eerste gegevensblok ("bericht algemeen") is o.a. opgenomen welk type dataset het betreft en een uniek opeenvolgend nummer.

In het tweede gegevensblok ("spel") worden (vaste) gegevens van alle kansspelen opgenomen die op het vergunde platform gespeeld zijn, maar ook van de kansspelen die bij andere providers of op andere platforms gespeeld worden vanuit een spelersrekening die hoort bij de vergunde omgeving.

² Let op het gaat hier om de spelersrekeninggegevens. Dit betekent dat bij prijzen waarop nog een commissie verschuldigd is, zowel de bruto prijs gerapporteerd wordt als prijs en daarnaast de verschuldigde commissie. Per saldo muteert de spelersrekening daardoor met de netto prijs.

In dit blok identificeert u de kansspelen, inclusief een aantal kenmerken die het spel heeft, waaronder het soort en type spel. Net name het soort spel is van belang, aangezien dit bepaalt wat de grondslag voor de kansspelbelasting is. In hoofdstuk 4.5 wordt dit toegelicht. Voorbeelden vindt u in het document "Q&A XAK".

Of de kansspelen op het eigen platform ook toegankelijk zijn voor spelers die niet geregistreerd zijn bij deze vergunninghouder, wordt aangegeven in het veld Indicatie open spel <Open>.

Tenslotte worden in het derde gegevensblok ("spelsessie") per spelsessie alle speltransacties opgenomen, die (direct of indirect) kunnen leiden tot een mutatie op een spelersrekening. Dit betekent dat alle kansspelen en alle inzetten in maar ook alle prijzen uit die kansspelen worden gerapporteerd in de XAK-G. Zie hoofdstuk 4.9 en 4.10 voor een uitleg van het begrip inzet en prijs in dit kader.

Het gaat om speltransacties die op de te rapporteren dag hebben plaatsgevonden.

Het omvat zowel speltransacties die zien op (op dezelfde dag) afgeronde spelsessies, maar ook op spelsessies (met mutaties op de te rapporteren dag) die nog niet zijn afgerond en zich dus over meerdere dagen uitstrekken. Voor voorbeelden zie document "Q&A XAK".

In hoofdstuk 5 van dit document gaan we in op de wijze van verwerking van correcties, zoals al gerapporteerde transacties die (later) vervallen of die later nog gewijzigd zijn.

3. Uitgangspunten aanmaak XAK's

In dit hoofdstuk besteden we aandacht aan de algemene uitgangspunten zaken die te maken hebben met de aanmaak van de XAK's.

3.1 Consistente gegevens en afgrenzing

Het is de bedoeling dat met de gegevens in de XAK's toezicht gehouden kan worden op de kansspelbelasting. Dit betekent dat de gegevens in XAK-A en XAK-G juist en volledig moeten zijn en onderling consistent. De selectie voor beide datasets moet dus (in de tijd) dezelfde afgrenzing hebben. Deze afgrenzing zorgt er aan het einde van een aangiftetijdvak ook voor dat de XAK's (en daarmee de CDB) de onderliggende details bevatten van de rubriek Kansspelen op afstand in de aangifte kansspelbelasting die over dezelfde periode wordt gedaan.

Een ander voorbeeld van de volledigheid en consistentie in de datasets is dat het mogelijk moet zijn om het eindsaldo op een spelersrekening te berekenen op basis van het eindsaldo van de dag ervoor en alle mutaties die op die spelersrekening hebben plaatsgevonden. Dit betekent dat alle mutaties op de spelersrekeningen in de XAK-A moeten worden opgenomen.

In de XAK's worden alleen geslaagde transacties en mutaties opgenomen. Transacties en mutaties die niet daadwerkelijk verwerkt zijn, zoals een inzet die geannuleerd is wegens onvoldoende saldo op de spelersrekening, wordt niet gerapporteerd in de XAK's. **Zie voor verdere toelichting 5.4.** Andere voorbeelden t.a.v. transacties en mutaties die (wel of niet) gerapporteerd moeten worden zijn opgenomen in document "Q&A XAK".

3.2 Tijd

Alle velden met een datum en tijdsaanduiding geven de Nederlandse tijd weer. 'Dag' is de periode vanaf middernacht Nederlandse tijd tot de volgende middernacht Nederlandse tijd.

Let op dit is een tijdsnotering die op basis van de fiscale regelgeving vereist is en deze wijkt af van de tijdsnotering van de KSA.

Wanneer in het najaar de klok een uur teruggezet wordt, kan de vreemde situatie zich bijvoorbeeld voordoen dat volgens de dataset een spel duurt van 02:55 tot 02:15.

Daarnaast kan een speler verschillende transacties hebben (in de dataset) met dezelfde tijdsregistratie, die in werkelijkheid een uur uit elkaar liggen.

De Nederlandse tijd is ook de tijd die gebruikt dient te worden bij de timestamps voor creatie van de XAK's en de afgrenzing voor de plaatsing in de folders van de CDB.

3.3 Valuta

Alle geldbedragen die in de datasets zijn opgenomen luiden in euro.

3.4 Identificatie van de speler; uniek en gepseudonimiseerd

Wanneer in de XAK's verwezen wordt naar een speler, wordt daarmee het nummer dat een vergunninghouder aan een speler heeft toegekend bedoeld. Het nummer moet uniek gerelateerd zijn aan één speler, ook in de tijd. Dat betekent dat deze unieke spelersnummers <Player_ID> niet (na verloop van tijd) hergebruikt kunnen worden.

Via een spelersnummer mag het niet mogelijk zijn de bijbehorende natuurlijke persoon te achterhalen, ook niet in combinatie met andere gegevens. De gegevens moeten gepseudonimiseerd zijn.

Wanneer een vergunninghouder kansspelen organiseert die ook toegankelijk zijn voor spelers geen spelersrekening hebben bij de vergunninghouder, worden de speltransacties van deze (externe) spelers opgenomen in de XAK-G. Het veld "Identificatie speler" <Player_ID> wordt in dat geval gevuld met "EXTERN".

3.5 Totaliseren

De te rapporteren waarden in de XAK-G worden getotaliseerd per speler per spelsessie. Wanneer een spelsessie om middernacht Nederlandse tijd nog niet is afgerond, worden de transacties van deze spelsessie op beide dagen gerapporteerd op de dag dat zij daadwerkelijk hebben plaatsgevonden.

In de XAK-A worden alle mutaties op de spelersrekeningen opgenomen, waarbij de spelgerelateerde mutaties (S, W, E, C, J, K, R en X) getotaliseerd worden per spelsessie. Een aantal mutaties dat niet gerelateerd is aan een spelsessie (D, P en Y) wordt per dag getotaliseerd. Dit zijn mutaties waarbij geen toelichting wordt gegeven in het veld "Toelichting overig" <Explan_Other>.

Mutaties met een verplichte toelichting in "Toelichting overig" <Explan_Other> (mutatietype B, F, U, Z, N en O) worden niet getotaliseerd per dag, behalve wanneer de "Toelichting overig" <Explan_Other> exact hetzelfde is.

Dus wanneer exact dezelfde reden/omschrijving meerdere keren voorkomt op dezelfde dag, dan mogen deze mutaties wel in totaal per type gerapporteerd worden.

3.6 Bedragen worden positief gerapporteerd

Vrijwel alle bedragen die in de XAK's worden opgenomen zijn positieve bedragen, ongeacht de verwerkingscode <Processing_code>.

Zowel inzet en prijs, maar ook inleg en uitkering worden als positieve waarden gerapporteerd in de XAK's.

Voor de XAK-A mag alleen in de volgende situaties een negatieve waarde gerapporteerd worden in het veld "Bedrag totaal" <Total_amount>

- bij mutatietype O (Overig, KSB relevant), als het bedrag ten laste van de spelersrekening moet komen.
- bij mutatietype N (Overig, niet KSB relevant), als het bedrag ten laste van de spelersrekening moet komen.
- bij mutatietype R (Resettlement), als het bedrag ten laste van de spelersrekening moet komen, bijvoorbeeld bij een lagere prijs.

Voor alle andere situaties worden alleen positieve waarden gerapporteerd. De aard van het mutatietype bepaalt of het bedrag ten gunste of ten laste van de spelersrekening komt.

Voor de XAK-G mag alleen in de volgende situaties een negatieve waarde in een bedragveld worden gerapporteerd:

- het veld "Bedrag resultaat totaal"³ <Result_total>, wanneer de toegekende prijzen hoger zijn dan de inzet kan het bedrag negatief zijn en dient het dus ook als negatieve waarde gerapporteerd te worden.
- het veld "Bedrag overig totaal" <Other_total> wordt gebruikt voor transacties die voor de grondslag KSB relevant zijn, maar niet thuishoren in de andere bedragvelden. Bedragen die de grondslag voor de KSB verlagen worden negatief opgenomen. Bedragen die **geen** invloed hebben op de grondslag voor de KSB, worden **niet** gerapporteerd in het veld "Bedrag overig totaal" <Other_total>.

³ In versie 1.1 hadden we het veld "Bedrag bruto spel resultaat totaal" <GGR_total>. Omdat dit tot verwarring leidde, heeft het in versie 2.0 een andere naam gekregen: "Bedrag resultaat totaal" <Result_total>. In 4.8 leggen we uit wat u in dit veld rapporteert.

3.7 Datamodel

Voor een zeer algemene uitleg over het XML datamodel verwijzen we naar het document "Opzet van het XML datamodel XAK".

Meer gedetailleerde (technische) informatie over de datamodellen is opgenomen in de hoofdstukken 8, 9 en 10.

3.8 Verplichte en optionele velden

De XAK's bevatten elementen⁴ die verplicht (required) met een geldige waarde gevuld moeten worden en optionele elementen (optional) die gevuld moeten worden met een geldige waarde indien ze van toepassing zijn en beschikbaar zijn.

Verplicht betekent dat het element altijd een geldige waarde moet bevatten.

Optioneel wil zeggen dat de dataset technisch ook acceptabel is wanneer het element geen waarde bevat. Echter als de gevraagde gegevens voor de betreffende mutatie aanwezig zijn in het spelsysteem en gevraagd worden in het datamodel, dan moeten ze worden opgenomen in de dataset.

Ook komt het voor dat een (in basis) optioneel veld toch verplicht gevuld moet worden bij een specifieke waarde in een ander element. Alle condities zijn beschreven in hoofdstuk 8 en 9, hier zijn enkele voorbeelden ter verduidelijking opgenomen;

Bij XAK-G:

- wanneer bij "Type spel" <Game_type> "OV" (Overig) gebruikt wordt dan moet hiervoor een uitleg worden gegeven, dus moet het element <Explan_Other> gevuld worden, ook al is dit aangeduid als optioneel.

Bij XAK-A:

- het element "Identificatie spel" <Game_ID> is optioneel, maar als "Type mutatie spelersrekening" spelgerelateerd is (bijvoorbeeld S, W, C, E, R of X), dan moeten de velden "Identificatie spel" <Game_ID> en "Identificatie spelsessie" <GameSession_ID> gevuld worden.

Let op: ook een entiteit (bijvoorbeeld "Mutatiegegevens" in XAK-A) kan optioneel zijn, terwijl binnen de entiteit weer verplichte elementen aanwezig zijn. Maar als de entiteit wordt doorgegeven dan moeten voor deze verplichte elementen geldige waarden worden doorgegeven.

⁴ Een element is in dit verband een entiteit of attribuut (logische benaming) of een tabel of veld (technische benaming).

4. Verduidelijking van de velden en begrippen

In dit hoofdstuk besteden we aandacht aan de verduidelijking van de begrippen die relevant zijn om te begrijpen wat wel en wat niet gerapporteerd wordt in de XAK's.

4.1 Speler

Met speler wordt bedoeld degene die bij de vergunninghouder als speler is ingeschreven. Het maakt hiervoor niet uit waar de speler zich bevindt of woont en of deze een Nederlands BSN⁵ heeft.

In de XAK-A worden alle mutaties gerapporteerd van alle spelers die bij de vergunninghouder geregistreerd zijn, ook als zij via de vergunninghouder op een ander platform spelen.

4.2 Spelersrekening

Een spelersrekening is een door de vergunninghouder in zijn spelsysteem voor één specifieke speler aangehouden rekening met het speelgoed van die speler. De spelersrekening kan bestaan uit meerdere wallets (deelrekeningen). Het totaal van alle wallets per speler, wordt als "de spelersrekening" beschouwd.

De spelersrekening wordt uitsluitend gebruikt ten behoeve van de deelname aan de vergunde kansspelen.

We onderscheiden voor de rapportage drie soorten wallets;

1. 'Echt geld' wallet: wallet waarop het echte geld staat;
2. Bonus wallet: wallet waarop de waarde staat van bonussen, free spins, free bets etc. die zijn toegekend, maar nog niet voldoen aan de voorwaarden om als geld op te kunnen nemen;⁶
3. Voorwaardelijke prijzen wallet: wallet waarop het saldo staat van prijzen die nog niet voldoen aan de voorwaarden om als geld op te kunnen nemen.⁷

In versie 2.0 van de XML blijft het veld "Bedrag saldo spelersrekening" <Balance_eod> bestaan, maar wordt het alleen gebruikt voor de rapportage van het eindsaldo van de echt-geld wallet.

In versie 2.0 van de XML zijn er twee nieuwe (optionele) velden bijgekomen om het eindsaldo per soort wallet te rapporteren. Het zijn "Waarde bonus wallet" <Bal_eod_bonus> en "Waarde voorwaardelijke prijzen wallet" <Bal_eod_pending>.

Als een vergunninghouder voorwaardelijke bonussen, free bets, free spins, free chips etc. verstrekt aan spelers, wordt de waarde van de bonus wallet gerapporteerd. Deze verplicht te rapporteren waarde kan ook € 0,00 zijn.

Wanneer een vergunninghouder helemaal geen voorwaardelijke bonussen, free bets, free spins, free chips etc. verstrekt aan de spelers, hoeft de waarde van de bonus wallet niet gerapporteerd te worden.

Hetzelfde geldt voor de waarde van de voorwaardelijke prijzen wallet; als een vergunninghouder voorwaardelijke prijzen verstrekt aan spelers, wordt de waarde van de voorwaardelijke prijzen wallet gerapporteerd. De verplicht te rapporteren waarde kan ook

⁵ Burgerservicenummer

⁶ Een (origineel) toegekende bonus wordt op een bonus wallet geboekt. Bij sommige vergunninghouders zien we dat er op de bonus wallet ook voorwaardelijke prijzen geboekt worden, tot maximaal het bedrag van de (originele) bonus. We spreken in dit laatste geval over 'gemengd gebruik' van de bonus wallet. Bij 'gemengd gebruik' van de bonus wallet, worden voorwaardelijke prijzen die hoger zijn dan nodig voor de aanvulling van de (originele) bonus, verwerkt op de voorwaardelijke prijzen wallet. Het is de bedoeling dat de bonus wallet uitsluitend voor (origineel) toegekende bonussen wordt gebruikt. E.e.a. is uitgewerkt in het Q&A-document.

⁷ Als de bonus wallet niet 'gemengd gebruikt' wordt, worden alle voorwaardelijke prijzen verwerkt op de voorwaardelijke prijzen wallet.

€ 0,00 zijn. Wanneer een vergunninghouder helemaal geen voorwaardelijke prijzen verstrekt aan de spelers, hoeft de waarde van de voorwaardelijke prijzen wallet niet gerapporteerd te worden.

Voor actieve spelers (met mutaties op de spelersrekening) worden dagelijks de eindsaldi gerapporteerd in de XAK-A.

Op de laatste dag van een maand worden de eindsaldi van alle spelers die bij de vergunninghouder geregistreerd zijn, gerapporteerd, ook als zij geen mutaties hebben op die dag of in die maand.

Dit betekent dat u bijvoorbeeld een speler die de hele maand maart niet speelt, rapporteert voor 31 maart; alleen het saldo (van 31 maart 23:59:59) op zijn spelersrekening en geen mutaties op de spelersrekening in het vervolgsegment. Met andere woorden: op de laatste dag van een maand worden alle spelers gerapporteerd, ook als zij op die dag geen mutaties op hun spelersrekening hebben en/of hun saldo op de spelersrekening 0,00 is.

Zie voor uitgebreidere voorbeelden document "Q&A XAK".

Als een vergunninghouder voor een speler meerdere wallets van dezelfde soort aanhoudt, moet per soort wallet als eindsaldo het totaalbedrag (of waarde) gerapporteerd worden van alle wallets van die soort.

De spelersrekening moet uniek zijn en te herleiden tot de persoon <Player_ID> van de speler, maar mag niet direct herleidbaar zijn tot de identiteit van de speler (zie artikel 5.3, lid 2, onderdeel a, Besluit KOA).

4.3 Spel

Met een spel wordt een kansspel bedoeld dat toegankelijk is op of via een platform van de vergunninghouder. Spellen kunnen zich dus bevinden en gespeeld worden in een eigen omgeving van de vergunninghouder.

Maar het is ook mogelijk dat de spelers die bij de vergunninghouder geregistreerd zijn, kunnen spelen bij een provider of zelfs op een ander platform (doorlinken). Een voorbeeld van dit laatste is deelname aan een toernooi. Als de spelers niet spelen op het eigen platform van de vergunninghouder, wordt dit aangegeven in het veld Indicatie open spel <Open>.

Ook in andere gevallen kan sprake zijn van een 'open' spel namelijk wanneer spelers die niet bij de vergunninghouder geregistreerd zijn, deelnemen aan een spel van de vergunninghouder op zijn eigen platform⁸. De vergunninghouder geeft in de XAK-G aan dat sprake is van een 'open spel' (<Open> = 1).

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

In andere woorden: het veld <Provider> wordt verplicht gerapporteerd als de vergunninghouder niet alle opbrengst van het spel krijgt.

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.

Als de vergunninghouder zelf het BSR, de entry fee en of de commissie volledig incasseert, hoeft de <Provider> niet gerapporteerd te worden.

⁸ In dat geval wordt in het veld Identificatie speler <Player_ID> de waarde "EXTERN" gerapporteerd.

Als de vergunninghouder vooraf of achteraf (op basis van het gebruik) een vergoeding aan de provider betaalt voor het laten spelen van een spel, dan hoeft de naam van de provider niet gerapporteerd te worden.

De vergunninghouder is verantwoordelijk voor de verschuldigde KSB die samenhangt met de activiteiten van zijn spelers. Ook als de provider gratis speltegoed verstrekt, wat de spelers van de vergunninghouder gebruiken als inzet. Voor voorbeelden zie document "Q&A XAK" bij 4.11.

Bij vergunninghouders met meerdere vergunde URL's, wordt de URL waarop gespeeld wordt aangegeven in het veld "Webadres platform" <Platform>.

Er zijn verschillende velden⁹ waarmee een spel getypeerd en of aangeduid wordt. In "Identificatie spel" <Game_ID> rapporteert u de unieke identificatie van het spel.

In het veld "Type spel" <GameType> kiest u welk type spel het betreft. Per spel <Game_ID> is slechts één type spel mogelijk.

In het veld "Naam spel" <Game_name> rapporteert u de naam van het spel zoals het bekend is voor de spelers in de omgeving van de vergunninghouder.

Bij de rapportage van (sport)weddenschappen, rapporteert u het betslipnummer in <Game_ID>. U gebruikt u hetzelfde <Game_ID> en voor de rapportage van de verschillende onderdelen van dezelfde weddenschap (zoals inzet en prijs).

4.4 Spelsessie en spelronde

Een spelsessie start op het moment dat een speler deelneemt aan één specifiek spel en eindigt als de toewijzing van de prijzen of verliezen voor die speler is afgerond of de speler met het spel stopt of zich terugtrekt (passen).

Rapportage in de XAK-G en de XAK-A (voor zover spel-gerelateerd) moet per spelsessie gebeuren.

Wanneer een spelsessie zich over meerdere dagen uitstrekt, moet per dag gerapporteerd worden¹⁰. Hierdoor kan dezelfde spelsessie van dezelfde speler voor hetzelfde spel dus op meerdere dagen in de XAK's zijn opgenomen. In de XAK-G wordt bij een nog lopende spelsessie aan het eind van de dag het veld "Tijdstip eind" <End> niet gevuld. In de XAK-A neemt u in dat geval 23:59:59 op in het veld "Tijdstip mutatie" <Trx_Datetime>.

Voor spellen met korte, uniforme rondes (zoals fruitautomaten, roulette en blackjack) moeten meerdere rondes worden samengevoegd tot één spelsessie-record per speler voor rapportagedoeleinden.

Dit betekent dat bijvoorbeeld bij fruitautomaten een serie van 100 spins gerapporteerd wordt als één spelsessie met 100 spelrondes en niet als 100 individuele spelsessies.

Voor sportweddenschappen, die uit meerdere weddensenschappen bestaan rapporteert u het betslipnummer in <Game_ID> (zie ook 4.3). Indien er slechts één weddenschap op de betslip staat, vult u hetzelfde betslipnummer ook in bij <GameSession_ID>. Indien er meerdere weddensenschappen op dezelfde betslip staan die allemaal apart tot prijzen kunnen leiden, gebruikt u in <GameSession_ID> het betslipnummer aangevuld met het volgnummer van de weddenschap op die betslip.

In <Game_rounds> vult u het aantal weddensenschappen dat op de betslip (Game_ID) is vermeld."

Bij speler-tegen-speler kansspelen (spelsoort B, C en E), rapporteert u voor spelers die tegen elkaar spelen dezelfde spelsessie.

⁹ Het veld "Spelsoort, code"<Game_category> wordt in 4.5 behandeld.

¹⁰ Elke dag bevat de transacties die op die dag hebben plaatsgevonden.

Het is mogelijk, bijvoorbeeld bij weddenschappen, dat een speler (min of meer parallel) deelneemt aan meerdere spelsessies.

4.5 Grondslag voor de kansspelbelasting en spelsoort

Voor de bepaling van de grondslag voor de heffing van de kansspelbelasting (KSB) is de spelsoort <Game_category> van belang.

We onderscheiden (limitatief) vijf spelsoorten.

- A; een speler speelt tegen de vergunninghouder en de speler is geen entry fee en geen commissie verschuldigd. Grondslag voor de KSB vormt het bruto spelresultaat (BSR). Bijvoorbeeld fruitautomaat of blackjack.
- B; spelers spelen tegen elkaar, de vergunninghouder krijgt alleen een entry fee. Grondslag voor de KSB is dan de entry fee. Bijvoorbeeld een pokertoernooi.
- C; spelers spelen tegen elkaar, de vergunninghouder krijgt alleen een commissie die de grondslag vormt voor de KSB. De commissie kan (bijvoorbeeld) worden berekend over de prijs en/of over de inzet. Bijvoorbeeld poker als cash game. Deze spelsoort ziet ook op weddenschappen waarbij de vergunninghouder gelegenheid geeft tot deelname en daarvoor een commissie krijgt.
- D; een speler speelt tegen de vergunninghouder en de speler is (ook) een entry fee en/of commissie verschuldigd. Grondslag voor de KSB vormt het bruto spelresultaat (BSR) vermeerderd met de entry fee en vermeerderd de commissie.
- E; spelers spelen tegen elkaar, de vergunninghouder krijgt zowel een entry fee als een commissie. Grondslag voor de KSB is de entry fee vermeerderd met de commissie.

In onderstaande tabel is op een alternatieve wijze weergegeven hoe de grondslag voor de KSB wordt bepaald:

Grondslag KSB	BSR	Entry fee	Commissie	Spelsoort
Speler tegen vergunninghouder	Ja	Nee	Nee	A
Speler tegen vergunninghouder	Ja	Minimaal een van beide		D
Speler tegen speler	N.v.t.	Ja	Nee	B
Speler tegen speler	N.v.t.	Nee	Ja	C
Speler tegen speler	N.v.t.	Ja	Ja	E

In de praktijk hebben we gezien dat er spellen speler tegen speler zijn, die (vrijwel) tegelijk ook een spel speler tegen vergunninghouder hebben. Zelfs als het voor de speler maar één kansspel lijkt, toch worden dergelijke spellen apart gerapporteerd. Voor voorbeelden en de wijze van rapporteren zie document "Q&A XAK".

4.6 Entry fee

Wanneer sprake is van een spelsoort (B, D of E) met entry fee, dan moet verplicht het veld "Bedrag entry-fee" <Entry_fee> in de XAK-G gevuld worden. In dit veld <Entry_fee> wordt het bedrag gerapporteerd dat een speler verschuldigd is voor deelname aan dit kansspel. Ook wordt per spelsessie het veld "Bedrag entry fee totaal" <Entry_fee_tot> gevuld.

Het maakt daarbij niet uit of de vergunninghouder de entry fee daadwerkelijk ontvangt, of dat een andere organisator de entry fee incasseert.

Bij meerdaagse spelsessies wordt het veld "Bedrag entry fee totaal" <Entry_fee_tot> met een positief bedrag gevuld op de dag dat een entry fee betaald is. Op dagen dat geen entry fee betaald is, is het Bedrag entry fee totaal <Entry_fee_tot> 0,00.

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 het

bedrag gesplitst worden in een deel dat gezien wordt als entry fee en een deel dat beschouwd wordt als (eerste) inzet. Deze splitsing vindt plaats in de XAK-A en in de XAK-G. Voor een voorbeeld (ook van een 'free token') zie document "Q&A XAK".

Wanneer bij spelsoort D, naast BSR, alleen sprake is van een commissie dan wordt voor de entry fee en het bedrag entry fee totaal 0,00 gerapporteerd.

4.7 Commissie

Wanneer sprake is van een spelsoort (C, D of E) met een commissie, dan moet per spelsessie in de XAK-G verplicht het veld "Bedrag commissie totaal" <Commiss_total> gevuld worden op het moment dat een speler daadwerkelijk commissie is verschuldigd.

In de XAK-A wordt het commissiebedrag¹¹ dat een speler verschuldigd is, per spelsessie (per dag) gerapporteerd met mutatietype "C".

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

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

De velden "Percentage commissie over prijs" <Commiss_Prize> en "Percentage commissie inzet" <Commiss_Stake> zijn in versie 2.0 van de XML vervallen.

Wanneer de spelsoort D is, dan moet verplicht het veld "Bedrag resultaat" <Result_total> gevuld worden, maar moet ook een waarde worden opgenomen voor de velden "Bedrag commissie totaal" <Commiss_total> en "Bedrag entry-fee totaal" <Entry_fee_total>. Deze waarde kan ook 0,00 zijn.

4.8 Bruto Spel Resultaat (BSR)

Belastingdienst heeft met de vergunninghouders gecommuniceerd dat het bruto spelresultaat (BSR) als grondslag in de aangifte, wordt berekend door het totaal van alle inzet te verminderen met de onvoorwaardelijke prijzen.

Een voorwaardelijke prijs wordt voor de bepaling van het BSR aangemerkt als onvoorwaardelijk, **indien en voor zover** deze door de speler wordt ingezet in een kansspel. Het gedeelte van de voorwaardelijke prijs dat niet wordt ingezet, blijft voorwaardelijk en wordt niet meegenomen in het BSR.

Dit uitgangspunt wordt ook opgenomen in de update het document Fiscaal Technische Toelichting auditfile kansspelen op afstand. Deze update verschijnt op korte termijn en sluit aan bij versie 2.0 van de technische specificatie "XML Auditfile Kansspelen op afstand".

Voor de rapportage in de XAK-G is het in de praktijk niet altijd mogelijk om op spelsessie-niveau het BSR conform de voorgaande fiscaal technische toelichting te berekenen. Wel proberen we in versie 2.0 een zo nauwkeurig mogelijke berekening van het BSR mogelijk te maken op basis van de nu gevraagde velden.

Omdat we ons realiseren dat het veld "Bedrag bruto spel resultaat totaal" <GGR_total> uit versie 1.1 mogelijk tot verwarring leidt, heeft het in versie 2.0 een andere naam gekregen: "Bedrag resultaat totaal" <Result_total>.

Het veld "Bedrag resultaat totaal" <Result_total> wordt altijd gerapporteerd wanneer een speler tegen de vergunninghouder (spelsoort A of D) speelt. Het wordt nooit gevuld wanneer spelers tegen spelers spelen (spelsoort B, C of E).

¹¹ Het opnemen van de verschuldigde commissie in XAK-A is verplicht vanaf versie 2.0 van de XML-auditfile.

Het "Bedrag resultaat totaal" <Result_total> is het totaal van alle ontvangen inzetten door de vergunninghouder¹², verminderd met toegekende prijzen door de vergunninghouder. Het maakt daarbij voor de rapportage in de XAK's niet uit of een prijs voorwaardelijk is of niet.

Voor de berekening van het "Bedrag resultaat totaal" <Result_total> van een kansspel wordt de uitkering van een jackpot meegenomen als prijs. De eventuele inzet in een jackpot is al inbegrepen in de (reguliere) inzet. Ook de waarde van prijzen in natura worden meegenomen in het "Bedrag resultaat totaal" <Result_total>.

Een aantal voorbeelden van specifieke situaties zijn uitgewerkt in het document "Q&A XAK".

4.9 Inzet

Met inzet wordt bedoeld alles wat een speler inbrengt om aan een spel te kunnen meedoen. Voor de fiscale formulering verwijzen we naar de update van het document "Fiscaal Technische Toelichting auditfile kansspelen op afstand".

Naast een inzet uit (echt) geld bestaat een inzet ook uit bijvoorbeeld:

- inzet uit gratis verkregen tegoeden (zoals een bonus),
- inzet uit voorwaardelijk toegekende prijzen,
- de nominale waarde van een geplaatste free bet,
- de nominale waarde van een gebruikte free spin.

De inzetgegevens moeten altijd gerapporteerd worden voor de waarde die zij vertegenwoordigen in de XAK ongeacht de grondslag voor de heffing van de KSB. Rapportage vindt plaats op de dag dat de inzet gedaan is. Bij een weddenschap is dat het moment waarop de speler de weddenschap aangaat.

Het omvat zowel de eerste inzet als ook latere inzetten, zoals bijvoorbeeld add on bij pokertoernooien of bij blackjack: verzekeren tegen 21 bij de bank bij een open aas van de bank.

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. Voor een voorbeeld zie document "Q&A XAK".

Wanneer een gedeelte van de inzet in een spel wordt toegerekend aan een jackpot, wordt in beide XAK's het inzet-bedrag gerapporteerd vóór toedeling aan de jackpot. In de XAK-G wordt het bedrag dat aan een jackpot wordt toegedeeld ook apart gerapporteerd als toedeling aan die jackpot. Hierdoor zit de inzet in de jackpot dus twee keer in de XAK-G; een keer in het veld "Bedrag inzet totaal" <Stake_total> en een keer in het veld "Bedrag inzet jackpot totaal" <Stake_JP_total>. Voor een voorbeeld zie document "Q&A XAK".

4.10 Prijs

Een prijs is hetgeen verkregen wordt door deelname aan een kansspel op afstand en waar een speler onvoorwaardelijk recht op heeft. Prijzen kunnen onvoorwaardelijk of voorwaardelijk zijn. Voor de fiscale formulering verwijzen we naar de update van het document "Fiscaal Technische Toelichting auditfile kansspelen op afstand".

¹² Overal waar in 4.8 gesproken wordt over een vergunninghouder, wordt de vergunninghouder bedoeld inclusief de andere partijen waar gespeeld kan worden vanaf de spelersrekening.

Alle prijzen, zowel onvoorwaardelijk als voorwaardelijk, moeten worden gerapporteerd in de XAK's op het moment dat zij worden toegekend in een kansspel. Dit geldt ongeacht de grondslag voor de heffing van de kansspelbelasting, dus voor alle spelsoorten.

Let op: bij het doen van aangifte KSB wordt er onderscheid gemaakt tussen voorwaardelijke prijzen en onvoorwaardelijke prijzen¹³. Dit onderscheid wordt in de XAK's niet gemaakt. Dus als een speler een (voorwaardelijke) prijs wint, wordt de prijs altijd gerapporteerd in de XAK's. Hierdoor wijkt bij voorwaardelijke prijzen, het in de XAK-G gerapporteerde "Bedrag resultaat totaal" <Result_total> af van het BSR in de KSB-aangifte.

In de XAK-G wordt de prijs opgenomen per spelsessie in het veld "Bedrag prijs totaal" <Prize_total> en voor BSR-spellen (spelsoort A en D) ook verwerkt in <Result_total>. In de XAK-A wordt de prijs opgenomen in het veld "Bedrag totaal" <Total_amount>, onder vermelding van mutatietype <Transaction_Typ> "W".

Wanneer bij een weddenschap bekend is dat de speler geen prijs gewonnen heeft, wordt dit gerapporteerd in de XAK-A met als prijs (mutatietype <Transaction_Typ> "W") 0,00. Hierdoor wordt duidelijk dat de weddenschap geëindigd is.

Wanneer een spelsessie aan het eind van de dag (0:00 NL tijd) niet geëindigd is worden de gegevens per spelsessie per dag opgenomen. Als een spel nog niet geëindigd is, wordt in de XAK-G het "Tijdstip eind" <End> niet gerapporteerd. In de XAK-A is het veld "Tijdstip mutatie" <Trx_Datetime> een verplicht rapportage element. Daarom wordt als tijd 23:59:59 gerapporteerd als het spel aan het eind van de dag nog niet geëindigd is.

Wanneer de prijs een jackpot is, wordt deze gerapporteerd in de XAK-G bij <Jackpot_total> en ook verwerkt in <Result_total>. In de XAK-A wordt de jackpotprijs bij <Total_amount> opgenomen met <Transaction_Typ> = J.

Wanneer sprake is van een prijs in natura wordt deze gerapporteerd in de XAK-G bij <Other_total> en bij BSR-spellen ook verwerkt in <Result_total>. In de XAK-A wordt de waarde (in het economisch verkeer) van de prijs in natura <Total_amount> opgenomen met <Transaction_Typ> = K.

Wanneer sprake is van een commissie over gewonnen prijzen, wordt in de XAK-G als prijs <Prize_total> het bedrag inclusief deze commissie gerapporteerd. De commissie zelf wordt daarnaast ook apart gerapporteerd in het veld "Bedrag commissie totaal" <Commiss_total>.

Ook in de XAK-A worden (vanaf versie 2.0) de prijzen bruto gerapporteerd (<Total_amount> met <Transaction_Typ> = W), de commissie wordt ook hier apart gerapporteerd (<Total_amount> met <Transaction_Typ> = C).

Wanneer sprake is van meerdere prijswinnaars wordt in de XAK het bedrag gesplitst naar de prijzen per speler en dus per speler gerapporteerd in beide XAK's.

Bedragen die aan een speler worden toegekend, zonder dat deze toevallen uit deelname aan een kansspel, bijvoorbeeld een (start)bonus, zijn geen prijs. Voor de wijze van rapportage zie 4.11. Voorbeelden zijn opgenomen in het document "Q&A XAK".

¹³ Fiscaal technisch is er sprake van het 'ter beschikking stellen' van een prijs aan een speler, als die speler een onvoorwaardelijk recht op uitbetaling van de prijs heeft verkregen, of kan verkrijgen zonder verder te spelen. Prijzen die nog niet onvoorwaardelijk aan een speler ter beschikking zijn gesteld en door een speler weer worden ingezet, worden als onvoorwaardelijk ter beschikking gesteld beschouwd, voor het deel dat is ingezet. Voor een verdere toelichting zie de update van het document "Fiscaal Technische Toelichting auditfile kansspelen op afstand" en het Q&A XAK-document bij 4.2.

Wanneer een speler vanwege een (promotionele) actie van de vergunninghouder een extra hoge prijs krijgt die afhankelijk van een (vergund) online kansspel is, dan wordt het gehele bedrag als prijs beschouwd (en spreken we dus niet over een bonus). De prijs wordt als zodanig gerapporteerd en mag in zijn geheel meegenomen worden in het BSR (indien het een spel speler tegen vergunninghouder is). Voor een verdere toelichting zie de update van het document "Fiscaal Technische Toelichting auditfile kansspelen op afstand".

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

Een bonus is een bedrag dat onafhankelijk van het verloop van een kansspel, op initiatief van de vergunninghouder aan een speler wordt toegekend. Hiermee is een bonus geen prijs, immers een prijs vloeit voort uit de uitkomst van een kansspel (zie 4.10). Een toegekende bonus komt dus niet ten laste van het BSR.

Voor de rapportage in de XAK-A worden naast de bonussen uit het spraakgebruik¹⁴, free bets, free spins, free tokens, free chips etc. ook als bonus beschouwd.

Aangezien een bonus geen prijs is, worden alle soorten bonussen via eigen mutatietypen gerapporteerd in de XAK-A.

Er zijn vier mutatietypen die gerelateerd zijn aan bonussen;

B	Voor toegekende (en door de speler geaccepteerde) bonussen, free spins, free bets etc. waarbij eerst aan voorwaarden (bijvoorbeeld een aantal keer rondspelen) voldaan moet worden vóór een bedrag in geld kan worden opgenomen door de speler. De waarde van deze bonussen, free spins, free bets. etc. wordt verwerkt op een bonus wallet.
F	Voor toegekende (en door de speler geaccepteerde) bonussen, zonder voorwaarden , waarbij de waarde direct in geld kan worden opgenomen door de speler. De waarde van deze bonussen wordt verwerkt op de 'echt geld' wallet.
U	Voor het vrijgespeelde saldo op de bonus wallet, wanneer de speler voldoet aan de voorwaarden van een bonus. Hier worden bedragen gerapporteerd die vanaf de bonus wallet ter vrije beschikking van de speler komen (op zijn 'echt geld' wallet). Dit mutatietype zorgt voor een verlaging van het saldo van de bonus wallet en tegelijk een verhoging van het saldo op zijn 'echt geld' wallet. Deze code is niet bedoeld om inzetten vanuit een bonus te rapporteren.
Z	Voor het afboeken van bonussen die niet meer gebruikt (kunnen) worden, bijvoorbeeld vanwege het einde van de geldigheidsduur, of wanneer een speler daar uitdrukkelijk om verzoekt. Het saldo van een bonus wallet wordt in zo'n geval verlaagd met de waarde van de bonus die vervalst. Dit mutatietype heeft geen invloed op het saldo van de 'echt geld' wallet. Deze code is niet bedoeld om inzetten vanuit een bonus te rapporteren.

Let op: afboekingen van de voorwaardelijke prijzen wallet(s) worden alleen afzonderlijk gerapporteerd als het een afboeking betreft wegens het niet voldoen aan de voorwaarden, op verzoek van de speler of door het ingrijpen van de backoffice. Hiervoor gebruikt u mutatietype Y. In hoofdstuk 8 is een uitleg van alle mutatietypen opgenomen. De overboeking van een vrijgespeeld saldo op de voorwaardelijke prijzen wallet(s) naar de 'echt geld' wallet, rapporteert u niet. Inzet vanuit een voorwaardelijke prijzen wallet wordt als (reguliere) inzet gerapporteerd.

Wanneer mutatietype B, F, U of Z gebruikt wordt, rapporteert u verplicht ook het veld "Toelichting overig" <Explan_Other>. Hierin worden de volgende informatie-elementen verstrekt, steeds gescheiden door "|":

¹⁴ Zoals bijvoorbeeld een bonus bij de eerste inschrijving van een speler bij de vergunninghouder of een extra bedrag bij de inleg van geld op zijn spelersrekening.

- Soort bonus (zoals deposit, free spin, free bet, free chip, free token)
- Voorwaarde: bijvoorbeeld aantal keren rond te spelen, minimaal (cash) bedrag dat moet worden ingezet, of typering andere voorwaarde
- 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"
- Bij een spelgebonden bonus, zoals een free-spin neemt u het <Game_ID> op van het spel waar de free spin gebruikt kan worden.

De eerste drie elementen zijn verplicht in <Explan_Other>, het vierde element hoeft alleen gevuld te worden bij bonussen (met name free spins) die alleen in een specifiek spel gebruikt kunnen worden.

Bij mutatietype F zijn er geen voorwaarden. In het tweede element (voorwaarde) neemt u dan een 'underscore' (_) op.

Bijvoorbeeld:

- Een deposit bonus die 30x rondgespeeld moet worden en die 30 dagen geldig is krijgt B als mutatietype en als toelichting: "Deposit|30|030:00:00".
- Een deposit bonus vrijkomt als er minimaal € 100 cash is ingezet binnen 10 dagen, B als mutatietype en als toelichting: "Deposit|cash stake100|010:00:00".
- Een free bet die maar 1x rondgespeeld hoeft te worden, maar wel binnen 2 uur krijgt B als mutatietype en als toelichting: "Free bet|1|000:02:00".
- Wanneer de waarde van deze free bet pas bekend is bij het gebruik (inzet), dan rapporteert u als geldigheid "000:00:01". De toelichting bij mutatietype B wordt dan "Free bet|1|000:00:01".
- De eerder toegekende free bet die niet gebruikt is binnen de geldigheidsduur krijgt bij afboeking Z als mutatietype en als toelichting: "Free bet|1|000:00:00". Uit "00:00:00" bij geldigheid blijkt dat de bonus inmiddels verlopen is.
- Wanneer een speler met een stortingsbonus van € 50 inmiddels voldoet aan de voorwaarden (20 keer rondspelen binnen 10 dagen), zal een prijs direct naar de 'echt geld' wallet gaan. Het saldo van € 50 dat nog op de bonus wallet staat, wordt overgeboekt naar de 'echt geld' wallet. Deze overboeking wordt gerapporteerd voor een bedrag van 50,00 met mutatietype U en als toelichting de voorwaarden van de vrijgespeelde bonus: "Deposit|20|010:00:00".
- Wanneer een speler een bonus van € 10 krijgt zonder voorwaarden bijvoorbeeld bij zijn eerste registratie, rapporteert u F als mutatietype en als toelichting: "Registration|_|999:99:99".

Zoals bij 3.5 beschreven, totaliseert u mutaties met mutatie type B, F, U en Z niet per dag, behalve wanneer de "Toelichting overig" <Explan_Other> exact hetzelfde is.

Wanneer exact dezelfde reden/omschrijving meerdere keren voorkomt op dezelfde dag, dan mogen deze mutaties wel in totaal per type gerapporteerd worden.

Wanneer een bonus (dus ook free spin, bet etc.) gebruikt wordt, wordt de waarde daarvan meegenomen in de grondslag voor de KSB. U rapporteert het gebruik als (reguliere) inzet in de XAK's.

Veelal zal sprake zijn van een spel waarbij het BSR onderdeel van de grondslag is. Het gebruik van bonussen, wordt dan gerapporteerd als inzet (mutatie type "S").

Wanneer bijvoorbeeld sprake is van het gebruik van een free token bij een pokertoernooi, wordt de waarde van het token gesplitst in een entry fee (mutatietype "E") en het restant als inzet (mutatie type "S"). In dit geval vormt de waarde van de entry fee van het token de grondslag voor de KSB.

Extra voorbeelden en uitleg voor specifieke situaties zijn opgenomen in het document Q&A XAK.

4.12 Overige mutaties

XAK-A

Het is mogelijk dat er mutaties op de spelersrekening zijn, die niet bij een specifiek mutatietype passen. Om dergelijke "overige" mutaties toch te rapporteren, zijn er twee mutatietypen voor overige situaties:

N	Voor het rapporteren van mutaties die geen invloed hebben op de grondslag voor de KSB. Bijvoorbeeld een correctie op een inleg of uitbetaling.
O	Voor het rapporteren van mutaties die wel invloed hebben op de grondslag voor de KSB. Bijvoorbeeld een correctie van een entry fee of commissie. Deze correcties zullen vaak spelgerelateerd zijn en dan ook gerapporteerd worden in de XAK-G.

Voor beide mutatietypen (N en O) geldt: Als er sprake is van een verhoging van de spelersrekening, wordt het bedrag positief gerapporteerd in het veld "Bedrag totaal" <Total_amount>. Wanneer sprake is van een verlaging van de spelersrekening, dan rapporteert u een negatief bedrag in het veld "Bedrag totaal" <Total_amount>.

U vermeldt de reden van de correctie in het veld "Toelichting overig" <Explan_Other> in deze dataset. Ook geeft u daarbij aan op welke wallet de mutatie betrekking heeft, als het een andere dan de echt geld wallet betreft.

Wanneer er meerdere redenen zijn voor overige mutaties op de spelersrekening, rapporteert u die per reden per dag. Zoals bij 3.5 beschreven, worden mutaties met mutatie type N en O niet getotaliseerd per dag, behalve wanneer de "Toelichting overig" <Explan_Other> exact hetzelfde is. Wanneer exact dezelfde reden/omschrijving meerdere keren voorkomt op dezelfde dag, dan mogen deze mutaties wel in totaal per type gerapporteerd worden.

XAK-G

Wanneer er spelgerelateerde transacties zijn die niet thuishoren in een van de (andere) bedragvelden in de XAK-G, maar die **wel** relevant zijn voor de grondslag van de KSB, rapporteert u die in het veld "Bedrag overig totaal" <Other_total>. U geeft in het veld "Toelichting bedrag overig totaal" <Exp_Other_total> een omschrijving van de reden(en) voor de correctie(s).

Als er spelgerelateerde transacties zijn die niet passen in een van de (andere) bedragvelden in de XAK-G en die **niet** relevant zijn voor de grondslag van de KSB, rapporteert u die **niet** in de XAK-G.

Bedragen die de grondslag voor de KSB verhogen worden positief opgenomen. Bedragen die de grondslag voor de KSB verlagen worden negatief opgenomen.

Voorbeelden zijn opgenomen in het document Q&A XAK.

5. Correcties, annulering en andere wijzigingen

5.1 Wijziging XAK versie 2.0 ten opzichte van versie 1.1

Het is niet toegestaan om, binnen de reguliere bewaartermijn, gegevens die op enig moment in de CDB geplaatst zijn, te wijzigen of te verwijderen.

Toch kan het voorkomen dat reeds gerapporteerde mutaties en transacties (zoals inzetten en prijzen) later gewijzigd zijn. De eerder gerapporteerde waarde moet dan verwijderd of gecorrigeerd worden.

In de oudere versie van de XAK's was het de bedoeling dat alle soorten correcties en wijzigingen gerapporteerd zouden worden met een verwerkingscode <Processing_code>, die aangeeft dat het gaat om een verwijderde of gewijzigde mutatie of transactie.

In de praktijk bleek het lastig om dit goed te implementeren en werden de verwerkingscodes voor annuleringen en wijzigingen slechts zeer beperkt gebruikt. Veel vergunninghouders rapporteerden wijzigingen of annuleringen via mutatietype "O" in de XAK-A, respectievelijk Other_total in XAK-G.

Vanaf februari 2024 hebben we, om aan de wensen en werkwijze van de vergunninghouders tegemoet te komen, de rapportage-eisen voor sportweddenschappen al aangepast. Dit was uitgewerkt in een apart document "Addendum weddenschappen", maar zijn nu verwerkt in deze 2.0 versie.

In versie 2.0 van de XML-auditfile Kansspelen op afstand, proberen we het rapporteren van correcties zoveel mogelijk via verwerkingscode "nieuw" <Processing_code> "01" te laten plaatsvinden. De uitbreiding van de mutatietypen in XAK-A helpt daarbij.

In de volgende paragrafen lichten we toe hoe correcties en wijzigingen vanaf de XAK versie 2.0 gerapporteerd worden. Daarbij bepalen zowel de aard van de wijzigingen als ook de grondslag voor de KSB hoe een wijziging wordt gerapporteerd.

Let op: bij de correcties en annuleringen beschreven in 5.2 tot en met 5.7

- gebruikt u verwerkingscode "nieuw" <Processing_code> "01" en
- neemt u het tijdstip van de wijziging op in de XAK-A als "Tijdstip mutatie" <Trx_Datetime> en in de XAK-G als Tijdstip eind <End>, mits de spelsessie is afgelopen.

Extra voorbeelden zijn opgenomen in het document "Q&A XAK".

5.2 Stortingen of opnames spelersrekening 'echt geld' wallet

Dit soort wijzigingen rapporteert u alleen in de XAK-A. Ze hoeven niet gerapporteerd te worden in de XAK-G, omdat het geen spel-gerelateerde mutaties betreft.

Als er correcties of wijzigingen worden aangebracht op eerder gerapporteerde mutaties met mutatietype D (inleg) of P (uitkering), dan rapporteert u de aangebrachte correctie (de delta) met mutatietype "N". In het veld "Toelichting overig" <Explan_Other> neemt u een omschrijving op van de reden voor de correctie.

Als de mutatie leidt tot een hoger bedrag op de spelersrekening, dan rapporteert u de aangebrachte correctie met een positieve waarde. Als de mutatie leidt tot een lager bedrag op de spelersrekening, dan rapporteert u de aangebrachte correctie met een negatieve waarde.

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

Dit soort wijzigingen rapporteert u alleen in de XAK-A. Ze hoeven niet gerapporteerd te worden in de XAK-G, omdat het geen spel-gerelateerde mutatie betreft.

Als er correcties of wijzigingen worden aangebracht op eerder gerapporteerde toegekende voorwaardelijke bonussen (mutatietype B), is de verwerkingswijze in XAK-A afhankelijk van de oorzaak van de correctie of afboeking. Hierna worden de verschillende situaties en wijze van rapportering besproken.

Wanneer het saldo van een bonus wallet wordt afgeboekt omdat niet voldaan is aan de voorwaarden, op verzoek van een speler of door een correctie door de backoffice, rapporteert u dit met mutatietype Z.

Wanneer het saldo van een bonus wallet wordt afgeboekt omdat voldaan is aan de voorwaarden rapporteert u dit met mutatietype U. Beide situaties zijn met een voorbeeld beschreven in 4.11.

Als u een gerapporteerde bonus (mutatietype B en F) wil corrigeren wegens een andere reden dan de redenen genoemd in de vorige paragraaf, dan rapporteert u het gecorrigeerde bedrag met mutatietype "N".

In het veld "Toelichting overig" <Explan_Other> neemt u de reden van de correctie op en daarnaast dezelfde omschrijving op als bij de toekenning van de bonus die gecorrigeerd wordt (zie ook 4.11). Met deze laatste toevoeging kan de gecorrigeerde bonus geïdentificeerd worden.

Als de mutatie leidt tot een hoger bedrag op de spelersrekening, dan rapporteert u de correctie met een positieve waarde. Als de mutatie leidt tot een lager bedrag op de spelersrekening, dan rapporteert u de correctie met een negatieve waarde.

Als u correcties wilt doorgeven op eerder gerapporteerde mutatietypen U, Y of Z, gebruikt u mutatietype "N" met het gecorrigeerde bedrag. Als de mutatie leidt tot een hoger bedrag op de spelersrekening, dan rapporteert u de correctie met een positieve waarde. Als de mutatie leidt tot een lager bedrag op de spelersrekening, dan rapporteert u de correctie met een negatieve waarde.

Wanneer de correctie ziet op een specifieke voorwaardelijke bonus (U en Z), dan vult u het veld "Toelichting overig" <Exp_Other> met de reden van de correctie op en daarnaast de informatie m.b.t. die bonus (zie 4.11).

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

Rapportage in XAK-A

Annulering gehele (of gedeeltelijke) inzet

Als een inzet geheel of gedeeltelijk vervalt omdat een speler zich terugtrekt **vóór het spel gestart is** of het spel om een andere reden niet gespeeld wordt, rapporteert u dat via mutatietype "X". **Dit geldt altijd voor weddenschappen. Bij andere BSR-kansspelen laat u rapportage achterwege als de inzet voor de start van het spel geannuleerd wordt.**

Aangezien deze wijziging/annulering samenhangt met een eerder gerapporteerde spel(sessie), neemt u de gegevens van het spel en de spelsessie op in het correctie-record.

Andere correcties of wijzigingen van de inzet

Als er om een andere reden correcties of wijzigingen worden aangebracht op eerder gerapporteerde inzet (mutatietype S) in een spel met spelsoort A of D (speler tegen vergunninghouder), dan rapporteert u het gecorrigeerde bedrag met mutatietype "O". Aangezien deze wijziging/annulering samenhangt met een eerder gerapporteerde

spel(sessie), neemt u, behalve de nieuwe tijdstempel, de gegevens van het spel en de spelsessie op in het correctie-record.

Wijzigingen die zien op een hogere inzet, worden negatief gerapporteerd, immers het saldo van de spelersrekening wordt lager bij een hogere inzet. Wijzigingen die zien op een lagere inzet, worden positief gerapporteerd, immers het saldo van de spelersrekening wordt hoger bij een lagere inzet.

In het veld "Toelichting overig" <Explan_Other> neemt u de reden van de wijziging op.

Rapportage in XAK-G

Alle correcties en wijzigingen van (eerder gerapporteerde) inzet rapporteert u in de XAK-G in het veld "Bedrag overig totaal" <Other_total>. U rapporteert daarbij de spelsessie waarop de correctie of wijziging betrekking heeft.

Wanneer een inzet lager wordt, rapporteert u een negatief bedrag, immers het BSR wordt lager. Wanneer de inzet door de wijziging hoger wordt, rapporteert u een positieve waarde.

In het veld Bedrag resultaat totaal <Result_total> rapporteert u hetzelfde bedrag.

U geeft in het veld "Toelichting bedrag overig totaal" <Exp_Other_total> de reden van de correctie aan. Uit deze omschrijving moet blijken op welk bedrag (bijvoorbeeld inzet, prijs, entry fee) de correctie ziet.

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

Rapportage in XAK-A

Wijzigingen of correcties van entry fee

Wanneer een reeds gerapporteerde entry fee (mutatietype E) gecorrigeerd wordt, dan rapporteert u het gecorrigeerde bedrag met mutatietype "O".

Wijzigingen die zien op een hogere entry fee, worden negatief gerapporteerd, immers het saldo van de spelersrekening wordt lager bij een hogere entry fee. Wijzigingen die zien op een lagere entry fee, worden positief gerapporteerd, immers het saldo van de spelersrekening wordt hoger bij een lagere entry fee.

In het veld "Toelichting overig" <Explan_Other> neemt u de reden van de wijziging op. Uit deze omschrijving moet blijken op welk mutatietype (bijvoorbeeld entry fee of commissie) de correctie ziet.

Aangezien deze wijziging/annulering samenhangt met een eerder gerapporteerde spelsessie, neemt u de gegevens van het spel en de spelsessie op in het correctie-record, behalve het tijdstip <Trx_Datetime>.

Wanneer de correctie een totaalbedrag omvat, waar zowel een entry fee als de (eerste) inzet is inbegrepen (zie 4.6 en 4.9), dan worden beide bedragen afzonderlijk gecorrigeerd en gerapporteerd.

De correctie die betrekking heeft op de entry fee, rapporteert u zoals hiervoor beschreven, via mutatietype "O". Immers in dit geval is de entry fee relevant voor de grondslag KSB.

De correctie die betrekking heeft op (de eerste) inzet (mutatietype S), is voor spelsoorten B tot en met E niet relevant voor de grondslag KSB. Daarom rapporteert u dit deel van de correctie via mutatietype "N".

Wijzigingen die zien op een hogere inzet, worden negatief gerapporteerd, immers het saldo van de spelersrekening wordt lager bij een hogere inzet. Wijzigingen die zien op een lagere inzet, worden positief gerapporteerd, immers het saldo van de spelersrekening wordt hoger bij een lagere inzet.

Bij beide records neemt u in het veld "Toelichting overig" <Explan_Other> de reden van de wijziging op. Uit deze omschrijving moet blijken op welk mutatietype de correctie ziet.

Wijzigingen of correcties van commissie over de inzet

Wanneer een reeds gerapporteerd commissiebedrag (mutatietype C) gecorrigeerd wordt, dan rapporteert u het gecorrigeerde bedrag met mutatietype "O". U gebruikt daarbij de spelsessie waarop de correctie of wijziging betrekking heeft.

De correctie van de netto inzet rapporteert u met mutatietype "N".

Bij beide records rapporteert u daarbij de spelsessie waarop de correctie of wijziging betrekking heeft. En in het veld "Toelichting overig" <Explan_Other> neemt u de reden van de wijziging op.

Wijzigingen die zien op een hogere commissie, worden negatief gerapporteerd, immers het saldo van de spelersrekening wordt lager bij een hogere commissie. Wijzigingen die zien op een lagere commissie, worden positief gerapporteerd, immers het saldo van de spelersrekening wordt hoger bij een lagere commissie.

Bij de inzet geldt hetzelfde; bij een hogere inzet rapporteert u een negatieve waarde, immers het saldo van de spelersrekening neemt af. Bij een lagere inzet rapporteert u een positieve waarde omdat het saldo van de spelersrekening toeneemt.

Rapportage in XAK-G

Wijzigingen of correcties van entry fee

Alle correcties en wijzigingen van (een eerder gerapporteerde) entry fee rapporteert u in de XAK-G in het veld "Bedrag overig totaal" <Other_total>. U gebruikt daarbij de spelsessie waarop de correctie of wijziging betrekking heeft.

Wanneer een entry fee lager wordt, rapporteert u een negatief bedrag, immers de grondslag voor de KSB wordt lager. Wanneer de entry fee door de wijziging hoger wordt, rapporteert u een positieve waarde.

In het veld Bedrag resultaat totaal <Result_total> rapporteert u niets als de spelsoort B of E is.

U geeft in het veld "Toelichting bedrag overig totaal" <Exp_Other_total> de reden van de correctie aan. Uit deze omschrijving moet blijken op welk bedrag (in dit geval entry fee) de correctie ziet.

Wijzigingen of correcties van commissie

Alle correcties en wijzigingen van (een eerder gerapporteerde) commissie rapporteert u in de XAK-G in het veld "Bedrag overig totaal" <Other_total>. U gebruikt daarbij de spelsessie waarop de correctie of wijziging betrekking heeft.

Wanneer een commissie lager wordt, rapporteert u een negatief bedrag, immers de grondslag voor de KSB wordt lager. Wanneer de commissie door de wijziging hoger wordt, rapporteert u een positieve waarde.

In het veld Bedrag resultaat totaal <Result_total> rapporteert u niets als de spelsoort C of E is.

U geeft in het veld "Toelichting bedrag overig totaal" <Exp_Other_total> de reden van de correctie aan. Uit deze omschrijving moet blijken op welk bedrag (in dit geval commissie) de correctie ziet.

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

Rapportage in XAK-A

Wijziging of annulering van een (reguliere) prijs

Als een prijs wijzigt of geheel vervalt, rapporteert u dat via mutatietype "R". Aangezien deze wijziging/annulering samenhangt met een eerder gerapporteerde spelsessie, neemt u de gegevens van het spel en de spelsessie op in het correctie-record.

Wijzigingen die zien op een hogere prijs, worden positief gerapporteerd, immers het saldo van de spelersrekening wordt hoger bij een hogere prijs. Wijzigingen die zien op een lagere prijs, worden negatief gerapporteerd, immers het saldo van de spelersrekening wordt lager bij een lagere prijs.

Wijziging of annulering van een jackpotprijs of prijs in natura

Als een jackpotprijs of een prijs in natura wijzigt of geheel vervalt, rapporteert u dat via mutatietype "O". Aangezien deze wijziging/annulering samenhangt met een eerder gerapporteerde spelsessie, neemt u de gegevens van het spel en de spelsessie op in het correctie-record.

Wijzigingen die zien op een hogere (waarde van de) prijs, worden positief gerapporteerd. Wijzigingen die zien op een lagere prijs, worden negatief gerapporteerd.

In het veld "Toelichting overig" <Explan_Other> neemt u de reden van de wijziging op. Uit deze omschrijving moet blijken op welk mutatietype (in dit geval jackpotprijs of prijs in natura) de correctie ziet.

Rapportage in XAK-G

Als een prijs¹⁵ wijzigt of geheel vervalt, rapporteert u dat in de XAK-G in het veld "Bedrag overig totaal" <Other_total> en in het veld "Bedrag resultaat totaal" <Result_total>. U geeft daarbij aan op welke spelsessie de correctie of wijziging betrekking heeft.

Wanneer een prijs lager wordt of vervalt, rapporteert u een positief bedrag, immers het BSR wordt lager. Wanneer de prijs door de wijziging hoger wordt, rapporteert u een negatieve waarde.

U geeft in het veld "Toelichting bedrag overig totaal" <Exp_Other_total> de reden van de correctie aan. Uit deze omschrijving moet blijken op welk bedrag (in dit geval de soort prijs) de correctie ziet.

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

Rapportage in XAK-A

Wijzigingen of correcties van een prijs

Wanneer een reeds gerapporteerde bruto prijs (mutatietype W), bij een niet-BSR spel gecorrigeerd/gewijzigd wordt, dan rapporteert u het gecorrigeerde bedrag (de delta) met mutatietype "N".

In het veld "Toelichting overig" <Explan_Other> neemt u de reden van de wijziging op. Uit deze omschrijving moet blijken op welk mutatietype (prijs) de wijziging betrekking heeft.

Aangezien deze wijziging/annulering samenhangt met een eerder gerapporteerde spelsessie, neemt u de gegevens van het spel en de spelsessie op in het correctie-record. Wijzigingen die zien op een hogere prijs, worden positief gerapporteerd, immers het saldo van de spelersrekening wordt hoger bij een hogere prijs. Wijzigingen die zien op een lagere prijs, worden negatief gerapporteerd, immers het saldo van de spelersrekening wordt lager bij een lagere prijs.

Wijzigingen of correcties van commissie over een prijs

Wanneer een reeds gerapporteerd commissiebedrag (mutatietype C) gecorrigeerd wordt, dan rapporteert u het gecorrigeerde commissie bedrag met mutatietype "O".

Zoals in de vorige alinea aangegeven rapporteert u de correctie van de bruto prijs met mutatietype "N".

Ook bij de correctie van de commissie rapporteert u de spelsessie waarop de correctie of wijziging betrekking heeft. In het veld "Toelichting overig" <Explan_Other> neemt u de

¹⁵ Dit kan een (on)voorwaardelijke geldprijs zijn, maar ook een jackpotprijs of prijs in natura.

reden van de wijziging op. Uit deze omschrijving moet blijken op welk mutatietype (commissie) de wijziging betrekking heeft.

Wijzigingen die zien op een hogere commissie, worden negatief gerapporteerd, immers het saldo van de spelersrekening wordt lager bij een hogere commissie. Wijzigingen die zien op een lagere commissie, worden positief gerapporteerd, immers het saldo van de spelersrekening wordt hoger bij een lagere commissie.

Rapportage in XAK-G

Wijzigingen of correcties van een prijs

Aangezien de prijs bij dit soort spellen de grondslag van de KSB niet beïnvloedt, hoeft u de gewijzigde prijs niet in de XAK-G te rapporteren.

Wijzigingen of correcties van commissie

Alle correcties en wijzigingen van een eerder gerapporteerde commissie rapporteert u in de XAK-G in het veld "Bedrag overig totaal" <Other_total>. U gebruikt daarbij de spelsessie waarop de correctie of wijziging betrekking heeft. U geeft in het veld "Toelichting bedrag overig totaal" <Exp_Other_total> de reden van de correctie aan. Uit deze omschrijving moet blijken op welk mutatietype (commissie) de wijziging betrekking heeft.

Wanneer een commissie lager wordt, rapporteert u een negatief bedrag, immers de grondslag voor de KSB wordt lager. Wanneer de commissie door de wijziging hoger wordt, rapporteert u een positieve waarde.

In het veld Bedrag resultaat totaal <Result_total> rapporteert u niets.

5.8 Andere correcties op gerapporteerde mutaties/transacties

Net als in versie 1.1 van de XAK's bestaat de mogelijkheid om correcties en wijzigingen aan te brengen met behulp van verwerkingscodes. Zowel de XAK-A als de XAK-G beschikken over het veld "Verwerking, code" <Processing_code>.

Vanaf versie 2.0 is het de bedoeling om deze verwerkingscodes alleen te gebruiken wanneer er correcties moeten plaatsvinden die niet in een van de eerder in dit hoofdstuk beschreven situaties passen. Daarnaast hebben we de werkwijze bij verwerkingscode 05 veranderd.

De waarde in veld "Verwerking, code" <Processing_code> geeft aan hoe de gegevens in een gegevensgroep verwerkt moeten worden. In de XAK-G gaat het om de gegevensgroep Spelsessie <Gamesession>; in de XAK-A gaat het om de gegevensgroep Mutatiegegevens <Transaction>.

De limitatieve opties zijn:

01	Nieuw	Voor nieuwe (originele) transacties/mutaties. Gegevens zijn nog niet eerder doorgegeven.
03	Vervallen	Voor (achteraf) geannuleerde transacties/mutaties. De gegevens waren eerder onterecht doorgegeven. Ze worden ingetrokken.
05	Correctie	Voor correcties die betrekking hebben op een verkeerd bedrag. De gegevens zijn eerder foutief in de XAK opgenomen. De nieuwe gegevens vervangen de oude gegevens.

Wanneer u een eerder gerapporteerde mutatie of transactie in zijn geheel wil laten vervallen, gebruikt u <Processing_code> "03". U rapporteert dan exact dezelfde gegevens als vermeld in de transacties zoals eerder gerapporteerd. Dit betekent dat de tijdstempels hetzelfde zijn. Bovendien rapporteert u hetzelfde bedrag (dus positieve bedragen blijven positief) dat met verwerkingscode 01 gerapporteerd is. Door verwerkingscode 03 is voldoende duidelijk dat het een geannuleerde transactie/mutatie is.

Wanneer u een eerder gerapporteerde mutatie of transactie wil wijzigen, rapporteert u (vanaf versie 2.0) dit in twee records.

U rapporteert eerst de gehele oude mutatie met <Processing_code> "03". Vervolgens rapporteert u de juiste/gecorrigeerde mutatie met <Processing_code> "05".

Wanneer u de reeds gerapporteerde XAK-A bedragen wilt wijzigen met behulp van verwerkingscode 05, dan neemt u in het gecorrigeerde rapportagerecord o.a. de volgende, **eerder gerapporteerde**, gegevens op:

- Identificatie speler <Player_ID>
- Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ>
- Tijdstip mutatie <Trx_Datetime>

Indien sprake is van een spelgerelateerde mutatie, dan neemt u ook op:

- Identificatie spel <Game_ID>
- Identificatie spelsessie <GameSession_ID>

U neemt de **correcte** (gewijzigde) waarde op in het veld

- Bedrag totaal <Total_amount>

Wanneer u de reeds gerapporteerde XAK-G bedragen wilt wijzigen met behulp van verwerkingscode 05, dan neemt u in het gecorrigeerde rapportagerecord de volgende, **eerder gerapporteerde**, gegevens op:

- Identificatie speler <Player_ID>
- Identificatie spelsessie <GameSession_ID>
- Tijdstip start <Start>
- Tijdstip eind <End>¹⁶
- Aantal spelrondes <Game_rounds>

U neemt daarnaast de **correcte** (gewijzigde) waarden op in de velden:

- Bedrag inzet totaal <Stake_total>
- Bedrag inzet jackpot totaal <Stake_JP_total>
- Bedrag prijs totaal <Prize_total>
- Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total>
- Bedrag resultaat totaal <Result_total>
- Bedrag commissie totaal <Commiss_total>
- Bedrag entry-fee totaal <Entry_fee_total>
- Bedrag overig totaal

5.9 Transacties/mutaties die niet gerapporteerd waren

In het bijzondere geval dat de vergunninghouder achteraf vaststelt dat een of meer transacties ten onrechte niet in de XAK zijn opgenomen, dan kunnen die alsnog worden opgenomen door de transactie(s) alsnog (later) aan de XAK toe te voegen en daarbij de verwerkingscode voor nieuwe transactie (01) te gebruiken.

In zo'n geval neemt de vergunninghouder altijd contact op met de Belastingdienst (klantcoördinator) om (de impact van) de fout te melden en toe te lichten.

5.10 Onjuiste spelsoort

Wanneer achteraf blijkt dat de spelsoort een onjuiste waarde heeft gekregen, heeft dit gevolgen voor de grondslag voor de KSB voor alle voorliggende transacties.

De spelsoort is op een hoger niveau gedefinieerd dan de verwerkingscode, dit betekent dat wanneer de spelsoort achteraf onjuist blijkt, dat dit niet eenvoudig met behulp van correcties in de XAK te verwerken kan zijn.

Daarom neemt de vergunninghouder contact op met de Belastingdienst (klantcoördinator) om (de impact van) de foute spelsoort te melden en toe te lichten.

¹⁶ Het kan voorkomen dat het te corrigeren record geen eindtijd bevat omdat de spelsessie nog niet geëindigd was.

Daarbij wordt tevens aangegeven welke wijzigingen exact zijn doorgevoerd, dus welk kansspel(en) het betreft, wat de oude spelsoort was en wat de nieuwe is en vanaf welk moment de wijziging is doorgevoerd.

De correcties worden dus niet massaal met terugwerkende kracht in de XAK-datasets opgenomen. Wanneer onverhoopt een foute spelsoort wordt ontdekt en gecorrigeerd, worden vanaf dat moment de juiste gegevens in de XAK's opgenomen.

6. Aanmaak en beschikbaar stellen van datasets

De XAK's worden in de CDB geplaatst om daarmee te voldoen aan artikel 4.21 onderdeel b Regeling kansspelen op afstand.

De CDB moet zich fysiek in Nederland bevinden en op verzoek van de Belastingdienst digitaal toegankelijk zijn voor de uitvoering van het fiscale toezicht.

In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe gegevensbestanden kansspelbelasting (KSB) in de CDB moeten worden opgeslagen.

6.1 Opname in CDB

Volgens de toelichting op het Besluit KOA moeten de gegevens "near real time" in de CDB worden opgenomen. Voor de gegevenssets voor de Belastingdienst (XAK's) leggen we deze regel iets ruimer uit. Dat betekent dat de datasets XAK-A direct na het eind van een dag (middernacht NL tijd) worden aangemaakt en opgeslagen in de CDB. De XAK-G datasets mogen ook aan het eind van de dag aangemaakt worden. Daarnaast is het toegestaan om, bijvoorbeeld in verband met de omvang van de bestanden, deze al gedurende de dag aan te maken en beschikbaar te stellen.

6.2 Bestandsindeling en bestandsomvang

Gegevens moeten in XML worden opgeslagen.

De XML-bestanden moeten voldoen aan de XSD-schema's zoals die gepubliceerd zijn op de website van de Belastingdienst (<https://odb.belastingdienst.nl/>).

Een XML-bestand moet in UTF 8 zijn en bevat meerdere records.

XML-bestanden van beide typen moeten uiterlijk kort na middernacht (0:00 uur) worden aangemaakt en in de CDB worden opgeslagen. Een vergunninghouder mag ervoor kiezen gedurende de dag reeds XAK-G bestanden aan te maken, mits de gegevens volledig worden vastgelegd ende data in zo weinig mogelijk losse XML-bestanden worden gerapporteerd. Daarbij geldt een maximale omvang van 100 MB per bestand.

Omdat het lastig kan zijn de uiteindelijke bestandsgrootte vooraf te bepalen, mag als praktische richtlijn worden uitgegaan van XML-bestanden met ten minste 10.000 records. Daarbij wordt gestreefd naar een bestandsgrootte van minimaal 10 MB.

Het is niet toegestaan om groot aantal kleine XML-bestanden aan te maken, zoals bijvoorbeeld één bestand per minuut.

6.3 Bestandsnaam

Het gegevensbestand moet een naam krijgen in het volgende formaat:

[<Type_XML>][<Operator_ID>]_[<Data_Safe_ID>]_N_[yyyymmddhhmmss.xml]

Waarbij

- Type_XML heeft waarde A wanneer het de dataset voor de spelersrekening en de transacties van de spelersrekening betreft en waarde G voor de datasets betreffende het spel en de speltransacties;
- <Operator_ID> is het unieke nummer dat aan de vergunninghouder is toegekend door de Kansspelautoriteit (10 posities lang);
- <Data_Safe_ID> is de unieke identificatie van de CDB. De vergunninghouder bepaalt zelf het identificatienummer of de -naam. Hiervoor worden 3 posities gebruikt;
- N is een opeenvolgende teller van de XML, met voorloopnullen, 10 cijfers, die per soort XML (<Type_XML>, dus afzonderlijk voor A en G) en per aangiftetijdvak (kalendermaand) wordt bijgehouden. De nummering loopt door over eventuele meerdere datakluisen heen en dus niet per datakluis.

De teller wordt bij aanvang van elk nieuw aangiftetijdvak (de eerste dag van de kalendermaand, tijdzone Europe/Amsterdam) opnieuw ingesteld op 0000000001. *Ter verduidelijking: de indeling in maanden volgt het aangiftetijdvak, niet het aanmaak- of opslagmoment van het bestand;*

- Yyyymmddhhmmss is het tijdstempel van het moment waarop het bestand is gemaakt.

6.4 **Directory structuur**

De Belastingdienst stelt nu expliciete eisen aan een directorystructuur in de CDB. Indien sprake is van meerdere datakluizen, geldt de vaste directory structuur YYYY/MM/DD in elke datakluis.

Bestanden worden altijd geplaatst in de subdirectory van het aangiftetijdvak en dus niet op basis van het aanmaak- of opslagmoment. Hierbij is de Nederlandse tijd doorslaggevend.

Voorbeeld:

De gegevens die kort na middernacht (Nederlandse tijd) op 2 mei 2026 in XAK's gerapporteerd worden, hebben betrekking op de mutaties en transacties die op 1 mei 2026 hebben plaatsgevonden. Deze XAK's worden geplaatst in 2026/05/01.

Een vergunninghouder gebruikt maximaal twee datakluizen.

6.5 **Comprimeren zonder versleuteling**

Tot en met versie 1.1 mocht een vergunninghouder de XML's comprimeren en versleutelen met een wachtwoord. Vanaf versie 2.0 is comprimeren nog wel toegestaan, maar mag er geen encryptie meer worden toegepast. De keuze hiervoor is gemaakt omdat de CDB maar beperkt toegankelijk is en geen persoonsgegevens bevat.

De toegestane vormen van comprimeren zijn:

Format	Bestands extensie	Opmerking
7z	7z	
BZIP2	bz2 bzip2 tbz2 tbz	
GZIP	gz gzip tgz	
TAR	tar	
WIM	wim swm esd	
XZ	xz txz	
ZIP	zip zipx jar xpi odt ods docx xlsx epub	Alleen Zip64 extensie van een zip format en alleen de volgende compressiemethodes zijn toegestaan: 0 - Store 1 - Shrink (decompression only) 6 - Implode (decompression only) 8 - Deflate 9 - Deflate64 12 - BZip2 14 - LZMA 95 - xz (decompression only) 98 - PPMd 99 - WinZip AES

Mocht u toch een andere wijze van comprimeren willen toepassen, dan heeft u daar toestemming voor nodig. Neemt u dan contact op met de Belastingdienst via de servicedesk van het Team Ondersteuning Software Ontwikkelaars (OSWO), bereikbaar via het forum 'Vragen aan de servicedesk' op de Community Software Ontwikkeling via <https://odb.belastingdienst.nl/>.

6.6 Toegang tot de CDB

Wanneer de Belastingdienst geïnformeerd wordt over een nieuwe vergunninghouder, neemt de Belastingdienst contact op met de vergunninghouder om toegang tot zijn CDB te krijgen.

De toegang tot de CDB en de overdracht van de bestanden zal plaatsvinden via SFTP. Het IP-adres dat de Belastingdienst hiervoor gebruikt is 85.159.100.228. De vergunninghouder plaatst IP-adres op de whitelist.

De vergunninghouder verstrekt aan de Belastingdienst het IP-adres (dit mag ook een adres voor "acces by hostname" zijn) en poortnummer voor toegang tot de CDB. Daarnaast dient de vergunninghouder een userid en wachtwoord te verstrekken aan de Belastingdienst. Daarbij vragen we de vergunninghouder om aan de Belastingdienst jaarlijks een nieuw wachtwoord toe te kennen en wel elk jaar op 1 oktober.

6.7 Technische storing

De vergunninghouder moet passende maatregelen treffen die ervoor zorgen dat de gegevens in het geval van een technische storing, direct na het verhelpen van deze storing, alsnog in de CDB worden opgenomen. De vergunninghouder zorgt er voor dat vertraging in de verzending als gevolg van storingen tot een minimum wordt beperkt. Verstoringen die langer dan 72 uur duren moeten gemeld worden bij de betreffende contactpersoon van de vergunninghouder (de aangewezen klantcoördinator) bij de Belastingdienst.

7. Validatie van de XAK's

7.1 Validatie Test Service

Bij OSWO is een validatie test service (VTS) beschikbaar.

Als u zich aanmeldt bij <https://odb.belastingdienst.nl/> en u zich abonneert op de XML Auditfile Kansspelen op afstand (XAK), ontvangt u per separate email automatisch de inloggegevens voor de testservice.

Hiermee test u of uw test-XAK's voldoen aan de geldende specificaties. Voor u de rapportage op basis van de specificaties versie 2.0 invoert, moet u een geslaagde test uitgevoerd hebben.

Het testbericht wordt in de VTS aan de volgende controles onderworpen:

- Encoding en karakterset.
- Wellformed-controle: voldoet het bericht aan de XML-standaarden.
- Syntaxcontrole: voldoet het bericht aan het XSD-schema.

Direct na de test krijgt u het resultaat op uw beeldscherm.

Daarnaast kan beperkt de consistentie gecontroleerd worden: voldoen de gegevens in het bericht aan de onderlinge samenhang en toegestane waarden?

De controles die in de VTS worden uitgevoerd zijn per element vermeld in hoofdstuk 8 en 9 en daarnaast afzonderlijk opgenomen in bijlage 2.

7.2 Testset en testresultaat

De testset heeft een maximale omvang van 5 Mb en bevat testgegevens, dus geen productiedata. De Belastingdienst kan nadere eisen stellen aan de testset.

Bij de testresultaten worden eventuele fouten aangegeven onder vermelding van een 4-cijferig nummer. In bijlage 2 kunt u terugvinden bij welke controle dit hoort.

Het aantal fouten dat in de VTS gemeld wordt is maximaal 100 per bericht.

Mocht het aantal fouten hoger zijn dan 100, dan verschijnt de melding dat er meer dan 100 fouten zijn geconstateerd, zodat de tester weet dat er meer fout is dan de aangegeven fouten.

De vergunninghouder stelt met behulp van de VTS vast of de door hem samengestelde datasets voldoen aan de condities die vooraf getest kunnen worden. De vergunninghouder dient op beide XAK's een geslaagde VTS te hebben uitgevoerd vóór hij daadwerkelijk de rapportage op basis van versie 2.0 start.

Voor nieuwe vergunninghouders geldt dat zij op beide XAK's een geslaagde VTS hebben uitgevoerd vóór ze starten met het aanbieden van kansspelen op afstand.

De Belastingdienst zal hiervoor nog richtlijnen uitwerken.

Omdat de testset en testresultaten alleen gebruikt worden in de VTS omgeving, beschikt de contactpersoon bij de Belastingdienst (klantcoördinator) niet automatisch over deze gegevens. De vergunninghouder verstrekt daarom voordat de rapportage op basis van versie 2.0 bij hem wordt ingevoerd, aan de Belastingdienst (klantcoördinator) een afdruk (printscreen) van de resultaten van de positieve test.

De testresultaten geven alleen aan of de gegevens in de testset aan de beschreven condities (bijlage 3) voldoen. Het is geen waardeoordeel met betrekking tot de toekomstige datasets of de aangiften KSB.

Wanneer blijkt dat een vergunninghouder in de CDB niet de gevraagde gegevens aanlevert, zal de Belastingdienst dit als probleem aankaarten bij de KSA.

7.3 Consistentiecontroles op de XAK's door vergunninghouder

Via de VTS kunnen alleen controles binnen hetzelfde bestand worden uitgevoerd. We verwachten dat de vergunninghouder zelf aanvullende controles uitvoert; in ieder geval periodiek en ook tussen meerdere bestanden. Een aantal van de mogelijke consistentie controles zijn:

- Vaststellen dat de verantwoorde spelmutaties (XAK-G) zoals bijvoorbeeld inzet en prijs aansluiten op de vergelijkbare mutaties op de spelersrekeningen (XAK-A).
- Een controle op de juistheid en volledigheid van de opgenomen mutaties per spelersrekening in de XAK-A met het begin- en eindsaldo van die rekening.
De vergunninghouder kan vast stellen dat
 - het beginsaldo (is eindsaldo van t-1),
 - vermeerderd met de mutaties die het saldo van de spelersrekening verhogen (zoals een gewonnen prijs),
 - verminderd met de mutaties die het saldo van de spelersrekening verlagen (zoals een inzet),
 - resulteren in het gerapporteerde eindsaldo
- Vaststellen dat de details in de XAK's aansluiten bij de grondslag in de aangifte KSB, onderdeel KOA voor de betreffende periode.
- Een inzet (of andere speltransactie) die geannuleerd wordt, moet eerder gerapporteerd zijn.

Bij de uitoefening van zijn toezicht is het mogelijk dat de Belastingdienst nog aanvullende controles uitvoert.

Voorbeelden van deze consistentiecontroles zijn verder uitgewerkt in het document "Q&A XAK".

8. Berichtspecificatie XAK-A (spelersrekening)

In dit hoofdstuk is de berichtspecificatie voor de XAK met spelersrekeninggegevens en de mutaties op de deze rekeningen opgenomen.

Een toelichting op de gebruikte notatie is opgenomen in hoofdstuk 10.

BERICHT ALGEMEEN

1..1, R

BERICHT ALGEMEEN

xml tag: MessHeader

Berichttype

R a1

domain: TypeXML

xml tag: Type_XML

Om aan te geven welk type XML-bestand dit is.

XSD:

[0001]: Verplicht

[0002]: Waarde uit codelijst is gebruikt

code list: TypeXML (subset selected)

A Spelersrekeninggegevens

Identificatie bericht

R an..25

domain: Text25

xml tag: Record_ID

Uniek opeenvolgend nummer van dit type XML-bestand. In de volgende structuur: YYYY gevolgd door een uniek opeenvolgend nummer per jaar van dit type.

G respectievelijk A XML-bestanden worden apart genummerd.

XSD:

[0003]: Verplicht

Conditie:

[0004]: Eerste 4 posities van Identificatie bericht <Record_ID> komen overeen met het huidige jaar of het vorige jaar

Tijdstip aanmaak

R an..25

domain: DateTime

xml tag: Creation_XML

Tijdstip van aanmaak van onderhavig XML-bestand.

XSD:

[0005]: Verplicht

Aangifte tijdvak

R n..6

domain: NumberMin1

xml tag: Taxreturn

Identificatie van het aangifte tijdvak waarop de records in deze dataset betrekking hebben in de structuur YYYYMM.

XSD:

[0090]: Verplicht

SPELER

1..10000, R

SPELER

xml tag: Player

Per speler wordt per dag een record opgenomen met daarin het saldo van (de verschillende onderdelen van) de spelersrekening.

Identificatie speler

R

an..50

domain: Text50

xml tag: Player_ID

Identificatie speler <Player_ID> is het unieke nummer dat een vergunninghouder aan een speler heeft toegekend. Identificatie speler <Player_ID> is uniek en verwijst slechts naar één speler, ook in de tijd. Dat betekent dat de waarden voor Identificatie speler <Player_ID> niet (na verloop van tijd) hergebruikt kunnen worden.

Via Identificatie speler <Player_ID> mag het niet mogelijk zijn de bijbehorende natuurlijke persoon te achterhalen, ook niet in combinatie met andere gegevens. De gegevens moeten gepseudonimiseerd zijn.

XSD:

[0009]: Verplicht

Conditie:

[0010]: Elke waarde mag per dataset maximaal één keer voorkomen.

Bedrag saldo spelersrekening

R

n..12,2

domain: Amount12Digits2Decimals

xml tag: Balance_eod

Het saldo van de 'echt geld' wallet als onderdeel van de spelersrekening om 00:00 uur (NL-tijd) aan het eind van de dag waarover gerapporteerd wordt.

XSD:

[0011]: Verplicht

Conditie:

[0091]: [Bedrag saldo spelersrekening <Balance_eod> >= 0.00]

Waarde bonus wallet

O

n..12,2

domain: Amount12Digits2Decimals

xml tag: Bal_eod_bonus

De (totale) waarde van de bonus wallet(s) als onderdeel van de spelersrekening om 00:00 uur (NL-tijd) aan het eind van de dag waarover gerapporteerd wordt.

Verplicht rapporteren indien de vergunninghouder werkt met voorwaardelijke bonussen, free bets, free spins, free chips etc. De verplicht te rapporteren waarde ook € 0,00 zijn.

Wanneer een vergunninghouder helemaal nooit voorwaardelijke bonussen, free bets, free spins, free chips etc. verstrekt aan de spelers, hoeft dit veld niet gerapporteerd te worden.

XSD:

[0092]: Optioneel

Conditie:

[0093]: [Waarde bonus wallet <Bal_eod_bonus> >= 0.00]

Waarde voorwaardelijke prijzen wallet

O

n..12,2

domain: Amount12Digits2Decimals

xml tag: Bal_eod_pending

De (totale) waarde van de voorwaardelijke prijs wallet(s) als onderdeel van de spelersrekening om 00:00 uur (NL-tijd) aan het eind van de dag waarover gerapporteerd wordt.

Verplicht rapporteren indien de vergunninghouder werkt met voorwaardelijke prijzen.

De verplicht te rapporteren waarde ook € 0,00 zijn.

Wanneer een vergunninghouder helemaal nooit voorwaardelijke prijzen verstrekt aan de spelers, hoeft dit veld niet gerapporteerd te worden.

XSD:

[0094]: Optioneel

Conditie:

[0095]: [Waarde voorwaardelijke prijzen wallet <Bal_eod_pending> >= 0.00]

MUTATIEGEGEVENS

0..10000, O

SPELER - MUTATIEGEGEVENS

xml tag: Transaction

Voor elke speler rapporteert u het mutatietype met het bedrag. Welke bedragen per dag als totaal gerapporteerd mogen worden, hangt af van het mutatietype.

Voor spelgerelateerde mutaties rapporteert u dagelijkse totaalbedragen per spelsessie, per mutatietype en per dag Dit betreft de speltypen S, W, E, C, J, K, R en X.

Voor niet-spelgerelateerde mutaties waarbij u geen verdere verduidelijking of reden hoeft te vermelden in het veld "Toelichting overig" <Explan_Other> rapporteert u dagelijkse totaalbedrag per mutatietype. Dit betreft mutatietypen D, P, en Y.

Voor de mutatietypen waarbij u wel een verduidelijking of reden moet vermelden in het veld "Toelichting overig" <Explan_Other> rapporteert u dagelijkse totaalbedrag per unieke reden of verduidelijking. Dit betreft mutatietypen O, N, B, F, U en Z. Voor voorbeelden zie o.a. 4.11 en document "Q&A XAK".

Verwerking, code

R

an..2

domain: ProcessingCode

xml tag: Processing_code

Wijze waarop de gegevens verwerkt moeten worden.

XSD:

[0012]: Verplicht

[0013]: Waarde uit codelijst is gebruikt

code list: Verwerkingscode (subset selected)

01 Nieuw

03 Vervallen

05 Correctie

Type mutatie spelersrekening

R

a1

domain: MutationType

xml tag: Transaction_Typ

Hier wordt het type van de mutatie op de spelersrekening aangeduid, dat aangeeft welk mutatie-totaal in dit record is opgenomen.

Het totaal van alle mutaties (in bedragen) op de spelersrekening moet dagelijks gerapporteerd worden in de XAK.

XSD:

[0014]: Verplicht

[0015]: Waarde uit codelijst is gebruikt

code list: MutatieType / Mutationtype (all selected)

- B Bonus met voorwaarden.
De totale waarde die kansspel onafhankelijk op initiatief van de vergunninghouder aan een speler wordt toegekend en door de speler wordt geaccepteerd. Bijvoorbeeld stortingsbonus, free spin, free bet, free token, free chips.
Hierbij zijn voorwaarden van toepassing voordat een speler deze waarde kan opnemen in geld. De waarde van deze bonussen wordt verwerkt op de bonus wallet. Indien geen voorwaarden van toepassing zijn gebruikt u "F".
- C Commissie/Rake
Het (afgesplitste) totaalbedrag dat een speler betaald heeft om deel te nemen aan een spelsessie. Een speler kan commissie verschuldigd zijn over de inzet of over de prijs; beide soorten commissiebedragen worden hier gerapporteerd.
- D Inleg
Het totaal van het bedrag dat van een andere (bank)rekening wordt bijgeschreven op de spelersrekening.
- E Entry fee
Het (afgesplitste) totaalbedrag dat een speler betaald heeft om toegang te krijgen tot een spelsessie.
- F Bonus zonder voorwaarden.
Toegekende waarde (bijvoorbeeld bonus) zonder voorwaarden. Gerapporteerd wordt de totale waarde die kansspel onafhankelijk op initiatief van de vergunninghouder aan een speler wordt toegekend en door de speler wordt geaccepteerd. Hierbij zijn geen voorwaarden van toepassing. Een speler kan deze waarde direct opnemen in geld.
De waarde van deze bonussen wordt verwerkt op de 'echt geld' wallet.
- J Jackpotprijs
Het totale netto prijzengeld uit een jackpot dat een speler in een spelsessie heeft behaald.
- K Prijs in natura
De waarde in het economisch verkeer van een prijs die in natura die aan de speler in een spelsessie is toegekend.

N	Overig, niet KSB relevant Het totaal van alle mutaties dat op een dag op een spelersrekening wordt bij- of afgeschreven en dat niet past binnen de andere mutatietypen. Deze mutaties hebben geen invloed op de grondslag voor de KSB.
O	Overig, KSB relevant Het totaal van alle mutaties dat op een dag op een spelersrekening wordt bij- of afgeschreven en dat niet past binnen de andere mutatietypen. Deze mutaties hebben wel invloed op de grondslag voor de KSB.
P	Uitkering Het totaal van het bedrag dat wordt afgeschreven op de spelersrekening, bijvoorbeeld naar een andere (bank)rekening, en dat weer ter beschikking komt van de speler buiten de omgeving van de vergunninghouder.
R	Resettlement Een wijziging van de hoogte van de prijs. Een prijs kan ook geheel vervallen. In geval van hogere prijzen rapporteert u de verhoging (het verschil) positief. In geval van lagere of vervallende prijzen, rapporteert u de verlaging (het verschil) negatief.
S	Inzet De totale inzet van een speler in een spelsessie. Exclusief eventueel verschuldigde entry fee en/of verschuldigde commissie over de inzet. Inclusief een eventuele jackpot-bijdrage.
U	Vrijgespeeld saldo bonus wallet Het totaal van het bedrag dat wordt afgeschreven van de bonus wallet en bijgeschreven op de 'echt geld' wallet, omdat is voldaan aan de voorwaarden en de speler vrij kan beschikken over het bedrag. Dit mutatietype zorgt voor een verlaging van het saldo van de bonus wallet en tegelijk een verhoging van het saldo op zijn 'echt geld' wallet. Deze code is niet bedoeld om inzetten vanuit een bonus te rapporteren.
W	Prijs Het totale prijzengeld dat een speler in een spelsessie heeft behaald, exclusief een eventuele jackpot. In het geval dat een commissie over de prijs van toepassing is, wordt hier het bruto prijzengeld wordt opgenomen, dus inclusief de eventueel te betalen commissie ¹⁷ aan de vergunninghouder.
X	Annulering inzet Het totale inzetbedrag dat een speler in een spelsessie geannuleerd heeft vóór het spel is gestart . Alleen voor spellen met het BSR als (deel van) de grondslag voor de KSB (spelsoort is A of D). Dit bedrag wordt positief gerapporteerd. Wanneer het annulering van inzet in speler-tegen speler kansspelen betreft, gebruikt u deze code niet.
Y	Afboeking voorwaardelijke prijzen Het totaal van het bedrag dat wordt afgeboekt van de voorwaardelijke prijzen wallet, anders dan vrijval

¹⁷ Overal waar commissie staat wordt tevens 'rake' en soortgelijke vergoedingen bedoeld.

wegens het voldoen aan de voorwaarden of een reguliere inzet uit deze wallet. Het gaat hier dus bijvoorbeeld om een afboeking wegens het verstrijken van de termijn van de voorwaarden, door een actie van de back-office of op verzoek van een speler die aangeeft af te zien van het (verder) vrijspelen van de bedragen.

Dit mutatietype heeft geen invloed op het saldo van de 'echt geld' wallet.

Z

Afboeking bonus, etc. met voorwaarden.

Het totaal van het bedrag dat wordt afgeboekt van de bonus wallet, anders dan vrijval wegens het voldoen aan de voorwaarden of een reguliere inzet uit deze wallet. Het gaat hier dus om bonussen etc. die waren toegekend onder voorwaarden.

U rapporteert hier bijvoorbeeld een afboeking wegens het verstrijken van de termijn van de voorwaarden, door een actie van de back-office of op verzoek van een speler die aangeeft af te zien van het (verder) vrijspelen van de bedragen.

Dit mutatietype heeft geen invloed op het saldo van de 'echt geld' wallet.

Deze code is niet bedoeld om inzetten vanuit een bonus te rapporteren.

Toelichting overig

O

an..50

domain: Text50

xml tag: Explan_Other

Bevat een omschrijving ter specificering van de gekozen waarde Overig of een van de mutatietypen m.b.t. bonussen.

Wanneer mutatietype B, F, U of Z gebruikt wordt, rapporteert u in dit veld wordt de volgende informatie, steeds gescheiden door "|":

- Soort bonus (zoals deposit, free spin, free bet, free chip, free token)
- Voorwaarde: aantal keren rond te spelen, of typering andere voorwaarde
- 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"
- Bij een spelgebonden bonus, zoals een free-spin neemt u het <Game_ID> op van het spel waar de free spin gebruikt kan worden.

De eerste drie elementen zijn verplicht, het vierde element hoeft alleen gevuld te worden bij bonussen (met name free spins) die alleen in een specifiek spel gebruikt kunnen worden.

Zie 4.11 voor voorbeelden

XSD:

[0016]: Optioneel

Conditie:

[0097]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = O (Overig, KSB relevant), N (Overig, niet KSB relevant), B (Bonus met voorwaarden) F (Bonus zonder voorwaarden), U (Vrijgespeeld saldo bonus wallet) of Z (Afboeking bonus, etc. met voorwaarden)] DAN [Toelichting overig <Explan_Other> = Verplicht]

Identificatie spel**O****an..50***domain:* Text50*xml tag:* Game_ID

Unieke identificatie van het spel waar de transactie mee te maken heeft, voor zover de transactie spelgerelateerd is.

Voor mutatietypen die niet bij een spel horen (zoals inleg en uitkering) hoeft Identificatie spel <Game_ID> dus niet gevuld te worden.

Veld moet gebruikt kunnen worden om een relatie met de speltransacties te leggen.

XSD:

[0018]: Optioneel

Conditie:

[0098]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = S (Inzet), E (Entry fee), C (Commissie) , X (Annulering inzet), W (Prijs), J (Jackpotprijs), K (Prijs in natura), of R (Resettlement)]
DAN [Identificatie spel <Game_ID> = Verplicht]

Identificatie spelsessie**O****an..50***domain:* Text50*xml tag:* GameSession_ID

Dit is het unieke kenmerk ter identificatie van een spelsessie die gespeeld wordt. "Identificatie spelsessie" <GameSession_ID>

moet (ook in de tijd) uniek zijn voor de spelsessie. Een

"Identificatie spelsessie" <GameSession_ID> komt meerdere keren voor in de XAK wanneer meerdere spelers deelnemen aan dezelfde spelsessie.

Een "Identificatie spelsessie" <GameSession_ID> komt meerdere keren voor in de CDB wanneer een spelsessie zich over meerdere dagen uitstrekt.

Een spelsessie kan uit meerdere speelrondes bestaan, zoals pokertoernooien, maar kan ook uit slechts één speelronde bestaan. Voor spellen met korte, uniforme rondes (zoals fruitautomaten, roulette en blackjack) rapporteert u meerdere rondes samen in één spelsessie-record per speler.

Voor mutatietypen die niet binnen een spelsessie horen (zoals bijvoorbeeld inleg, uitkering en bonus) hoeft de spelsessie niet gevuld te worden.

XSD:

[0021]: Optioneel

Conditie:

[0099]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = S (Inzet), E (Entry fee), C (Commissie) , X (Annulering inzet), W (Prijs), J (Jackpotprijs), K (Prijs in natura), of R (Resettlement)]
DAN [Identificatie spelsessie <GameSession_ID> = Verplicht]

Tijdstip mutatie**R****an..25***domain:* DateTime*xml tag:* Trx_Datetime

De datum en tijd waarop de spelsessie is afgelopen, waarop het gerapporteerde totaal bedrag betrekking heeft. Wanneer op het moment van rapporteren de spelsessie nog niet geëindigd is, rapporteert u voor de tijd "23:59:59".

Voor mutatietypen die niet binnen een spelsessie horen (zoals inleg en uitkering) wordt de datum en tijd van de laatste mutatie gebruikt.

XSD:

[0023]: Verplicht

Bedrag totaal**R****n..12,2***domain:* Amount12Digits2Decimals*xml tag:* Total_amount

Het "Bedrag totaal" wordt berekend door de bedragen te totaliseren per spelsessie (en eventueel per dag wanneer de spelsessie langer dan de dag duurt) en per mutatietype.

Voor mutatietypen die niet bij een spel(sessie) horen (zoals inleg en uitkering) worden totaalbedragen opgenomen per speler, per mutatietype, per dag. Bij mutatietypen N, O, B, F, U en Z wordt het bedrag per reden gerapporteerd.

Het totaal van alle mutaties (in bedragen) op de spelersrekening moet gerapporteerd worden in de XAK.

XSD:

[0025]: Verplicht

Conditie:

[0100]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ><>

O (Overig, KSB relevant, N (Overig, niet KSB relevant) of R (Resettlement)]

DAN [Bedrag totaal <Total_amount> >= 0.00]

9. Berichtspecificatie XAK-G (speltransacties)

In dit hoofdstuk is de berichtspecificatie voor de XAK met spelgegevens en speltransacties opgenomen. Een toelichting op de gebruikte notatie is opgenomen in hoofdstuk 10.

BERICHT ALGEMEEN

1..1, R

BERICHT ALGEMEEN

xml tag: MessHeader

Berichttype

R a1

domain: TypeXML

xml tag: Type_XML

Om aan te geven welk type XML-bestand dit is.

XSD:

[0027]: Verplicht

[0028]: Waarde uit codelijst is gebruikt

code list: TypeXML (subset selected)

G Speltransacties

Identificatie bericht

R an..25

domain: Text25

xml tag: Record_ID

Uniek opeenvolgend nummer van dit type XML-bestand. In de volgende structuur: YYYY gevolgd door een uniek opeenvolgend nummer per jaar van dit type. G respectievelijk A XML-bestanden worden apart genummerd.

XSD:

[0029]: Verplicht

Conditie:

[0030]: Eerste 4 posities van Identificatie bericht <Record_ID> komen overeen met het huidige jaar of het vorige jaar

Tijdstip aanmaak

R an..25

domain: DateTime

xml tag: Creation_XML

Tijdstip van aanmaak van onderhavig XML-bestand.

XSD:

[0031]: Verplicht

Aangifte tijdvak

R n..6

domain: NumberMin1

xml tag: Taxreturn

Identificatie van het aangifte tijdvak waarop de records in deze dataset betrekking hebben in de structuur YYYYMM.

XSD:

[0101]: Verplicht

SPEL

1..10000, R

SPEL

xml tag: Game

Per spel dat gespeeld is, wordt minimaal een keer per dag een record opgenomen met daarin de gegevens van het spel en daarbij de transacties in de speelsessie(s).

Identificatie spel

R

an..50

domain: Text50

xml tag: Game_ID

Unieke identificatie van het spel bepaald door de vergunninghouder. Bij weddenschappen bevat dit het betslipnummer.

XSD:

[0035]: Verplicht

Conditie:

[0036]: Elke waarde mag per dataset maximaal één keer voorkomen

Spelsoort, code

R

a1

domain: GameCategory

xml tag: Game_category

Spelsoort, code <Game_category> geeft aan hoe de grondslag voor de KSB bepaald moet worden.

XSD:

[0037]: Verplicht

[0038]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Condities:

[0102]: ALS [Bedrag resultaat <Result_total> is gevuld]

DAN [Spelsoort, code <Game_category> = A (Speler speelt tegen vergunninghouder) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding)]

[0040]: ALS [Bedrag entry-fee <Entry_fee> is gevuld]

DAN [Spelsoort, code <Game_category> = B (Onderling met entry fee) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

[0103]: ALS [Bedrag commissie totaal <Commiss_Total> is gevuld]

DAN [Spelsoort, code <Game_category> = C (Onderling met commissie) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

code list: Spelsoort / Gamecategory (all selected)

A Speler speelt tegen vergunninghouder
Speler is geen entry fee en geen commissie verschuldigd.

B Onderling met entry fee
Spelers spelen tegen elkaar, vergunninghouder krijgt alleen een entry fee.

C Onderling met commissie
Spelers spelen tegen elkaar, vergunninghouder krijgt alleen een commissie.

- D Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding
Speler is ook entry fee en/of commissie verschuldigd.
- E Onderling met entry fee en commissie
Spelers spelen tegen elkaar, vergunninghouder krijgt
zowel entry fee als een commissie.

Type spel, code

R

a2

domain: GameType

xml tag: Game_Type

Om goed zicht te krijgen op de typen spellen die een vergunninghouder aanbiedt, vragen we om naast de spelsoort ook het type spel in te vullen.

Sommige speltypen kunnen op meerdere manieren georganiseerd en gespeeld worden en dus gecombineerd worden met meerdere spelsoorten. Per spel is alleen één combinatie van spelsoort en type spel mogelijk.

XSD:

[0042]: Verplicht

[0043]: Waarde uit codelijst is gebruikt

code list: TypeSpel / Gametype (all selected)

BI	Bingo
BJ	Blackjack
CG	Overige kaartspellen
FA	Fruit automaat
LG	Live games
MO	Manager game overig
MS	Manager game sport
OV	Overig
PC	Poker cash game
PO	Poolgame overig
PS	Poolgame sport
PT	Poker toernooi
RO	Roulette
WO	Weddenschap overig
WS	Weddenschap sport

Toelichting overig

O

an..50

domain: Text50

xml tag: Explan_Other

Bevat een omschrijving ter specificering van de gekozen waarde Overig.

XSD:

[0044]: Optioneel

Conditie:

[0045]: ALS [Type spel, code <Game_Type> = OV (Overig)]

DAN [Toelichting overig <Explan_Other> = verplicht]

Naam spel <i>domain:</i> Text50 <i>xml tag:</i> Game_name Naam van het spel vermelden zoals het bekend is voor de spelers in de omgeving van de vergunninghouder. XSD: [0046]: Verplicht	R	an..50
Indicatie open spel <i>domain:</i> Boolean <i>xml tag:</i> Open Aangeven of het spel ook toegankelijk is voor spelers die niet geregistreerd zijn bij het vergunde platform van de vergunninghouder. Deze waarde wordt gevuld zowel voor spellen die op het vergunde platform van de vergunninghouder kunnen worden gespeeld door externen, als voor ook spellen die op een ander platform of bij een andere provider gespeeld worden, vanuit een spelersrekening die op het vergunde platform geregistreerd is. XSD: [0047]: Verplicht [0048]: Waarde is 0 (Nee) of 1 (Ja)	R	n1
Webadres platform <i>domain:</i> Text50 <i>xml tag:</i> Platform URL van het platform waarop het spel gespeeld wordt. Dit kan het vergunde platform van een vergunninghouder zijn, maar ook een ander platform waarop de spelers via hun op het vergunde platform geregistreerde spelersrekening kunnen spelen. XSD: [0049]: Verplicht	R	an..50
Organisator spel <i>domain:</i> Text25 <i>xml tag:</i> Provider De naam van de provider van het spel wordt door de vergunninghouder gerapporteerd als de provider (een deel van) het BSR, de commissie en/of de entry fee krijgt. Als de vergunninghouder vooraf of achteraf (op basis van het gebruik) een vergoeding aan de provider betaalt voor het laten spelen van een spel, dan hoeft de naam van de provider niet gerapporteerd te worden. XSD: [0096]: Optioneel	O	an..25
Bedrag entry-fee <i>domain:</i> Amount12Digits2Decimals <i>xml tag:</i> Entry_fee Is het (af te zonderen) bedrag dat een speler betaalt voor deelname aan kansspel. Wanneer de spelsoort B, D of E is; dan verplicht opnemen.	O	n..12,2

Met de entry fee wordt het bedrag bedoeld dat de speler verschuldigd is om mee te mogen doen aan een spel, dit bedrag blijft de gehele spelsessie gelijk. Het bedrag in het veld "Bedrag entry-fee totaal" <Entry_fee_total> kan per dag (bij meerdaagse spelsessies) verschillend zijn.

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 het bedrag gesplitst worden in een deel dat gezien wordt als entry fee en een deel dat beschouwd wordt als (eerste) inzet.

XSD:

[0054]: Optioneel

Conditie:

[0055]: ALS [Spelsoort, code <Game_category> = B (Onderling met entry fee) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Bedrag entry-fee <Entry_fee> = verplicht]

[0075]: Bedrag entry-fee <Entry_fee> >= 0.00

SPELSESSIE

1..10000, R

spel - SPELSESSIE

xml tag: Gamesession

Hier worden aparte records opgenomen voor de gegevens per spelsessie en per dag (als een spelsessie langer dan een dag duurt). Deze records worden dus per spel opgenomen.

Verwerking, code

R

an..2

domain: ProcessingCode

xml tag: Processing_code

Wijze waarop de gegevens verwerkt moeten worden.

XSD:

[0056]: Verplicht

[0057]: Waarde uit codelijst is gebruikt

code list: Verwerkingscode (subset selected)

01 Nieuw

03 Vervallen

05 Correctie

Identificatie speler

R

an..50

domain: Text50

xml tag: Player_ID

Dit is het unieke nummer dat een vergunninghouder aan een speler heeft toegekend. Identificatie speler <Player_ID> is uniek en verwijst slechts naar één speler, ook in de tijd. Dat betekent dat de waarden voor Identificatie speler <Player_ID> niet (na verloop van tijd) hergebruikt kunnen worden.

Via een Identificatie speler <Player_ID> mag het niet mogelijk zijn de bijbehorende natuurlijke persoon te achterhalen, ook niet in combinatie met andere gegevens. De gegevens moeten gepseudonimiseerd zijn.

Wanneer sprake is van een 'Open' spel en een speler geen spelersrekening heeft bij de vergunninghouder, wordt dit veld gevuld met "EXTERN".

XSD:
[0104]: Verplicht

Identificatie spelsessie

R an..50

domain: Text50

xml tag: GameSession_ID

Dit is het unieke kenmerk ter identificatie van een spelsessie die gespeeld wordt. "Identificatie spelsessie" <GameSession_ID> moet (ook in de tijd) uniek zijn voor de spelsessie. Een Identificatie spelsessie <GameSession_ID> komt meerdere keren voor in de XAK wanneer meerdere spelers deelnemen aan dezelfde spelsessie. Bijvoorbeeld bij toernooien krijgen alle deelnemende spelers dezelfde <GameSession_ID> binnen hetzelfde spel. Een "Identificatie spelsessie" <GameSession_ID> komt bovendien meerdere keren voor in de CDB wanneer een spelsessie zich over meerdere dagen uitstrekt.

Een spelsessie kan uit meerdere speelrondes bestaan, zoals pokertoernooien, maar kan ook uit slechts één speelronde bestaan. Voor spellen met korte, uniforme rondes (zoals fruitautomaten, roulette en blackjack) rapporteert u meerdere rondes samen in één spelsessie-record per speler.

Voor weddenschappen met meerdere weddenschappen op één betslip, rapporteert u in <GameSession_ID> het beslipnummer en het volgnummer van de weddenschap.

XSD:
[0059]: Verplicht

Tijdstip start

R an..25

domain: DateTime

xml tag: Start

Start is de combinatie van datum en tijd dat de spelsessie gestart is.

XSD:
[0060]: Verplicht

Tijdstip eind

O an..25

domain: DateTime

xml tag: End

Eind is de combinatie van datum en tijd dat de spelsessie geëindigd is.

Als op het moment van rapporteren de spelsessie nog niet geëindigd is, laat u dit veld leeg.

XSD:
[0061]: Optioneel

Conditie:
[0062]: Tijdstip eind <End> >= Tijdstip start <Start>

<p>Aantal spelrondes</p> <p><i>domain:</i> NumberMin1</p> <p><i>xml tag:</i> Game_rounds</p> <p>Hier moet het aantal spelrondes worden opgenomen dat een speler gedurende de spelsessie heeft gespeeld.</p> <p>XSD:</p> <p>[0063]: Verplicht</p> <p>[0064]: Aantal spelrondes <Game_rounds> >= 1</p>	R	n..6
<p>Bedrag inzet totaal</p> <p><i>domain:</i> Amount12Digits2Decimals</p> <p><i>xml tag:</i> Stake_total</p> <p>Totale inzet in euro's per spelsessie. Wanneer een spelsessie over de dag heen loopt, worden de gegevens per dag getotaliseerd en opgenomen in de XAK als aparte transactie.</p> <p>Eventuele toedelingen aan een jackpot worden meegeteld in Bedrag inzet totaal <Stake_total>. Daarnaast worden ze ook apart gerapporteerd in Bedrag inzet jackpot totaal <Stake_JP_total>. Het bedrag dat als inzet totaal wordt gerapporteerd is dus het bedrag vóór toerekening aan de jackpot.</p> <p>Wanneer een bedrag dat de speler betaalt bij deelname aan een spel een combinatie is van entry fee en (eerste) inzet, dan wordt hier alleen het gedeelte dat ziet op de (eerste) inzet meegeteld.</p> <p>Wanneer een speler commissie verschuldigd is over zijn inzet, dan wordt hier het netto inzetbedrag opgenomen, dus na aftrek van de commissie.</p> <p>XSD:</p> <p>[0065]: Verplicht</p> <p>Conditie:</p> <p>[0067]: Bedrag inzet totaal <Stake_total> >= 0.00</p>	R	n..12,2
<p>Bedrag inzet jackpot totaal</p> <p><i>domain:</i> Amount12Digits2Decimals</p> <p><i>xml tag:</i> Stake_JP_total</p> <p>Het totaal bedrag in euro's per spelsessie dat aan een jackpot wordt toegedeeld.</p> <p>Wanneer een spelsessie over de dag heen loopt, worden de gegevens per dag getotaliseerd en opgenomen in de XAK als aparte transactie.</p> <p>XSD:</p> <p>[0068]: Optioneel</p> <p>Conditie:</p> <p>[0105]: Bedrag inzet jackpot totaal <Stake_JP_total> > 0.00</p>	O	n..12,2

Bedrag prijs totaal <i>domain:</i> Amount12Digits2Decimals <i>xml tag:</i> Prize_total Totaal van de prijzen per spelsessie, per dag (bij spelsessie over meerdere dagen). Gerapporteerd worden de bruto prijzen, dus inclusief eventuele commissie. Een gewonnen jackpot wordt niet meegenomen in dit veld, maar apart gerapporteerd in Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total>.	R	n..12,2
XSD: [0071]: Verplicht		
Conditie: [0073]: Bedrag prijs totaal <Prize_total> >= 0.00		
Bedrag gewonnen jackpot totaal <i>domain:</i> Amount12Digits2Decimals <i>xml tag:</i> Jackpot_total Totaal van de gewonnen jackpot per spelsessie, per dag (bij spelsessie over meerdere dagen).	O	n..12,2
XSD: [0074]: Optioneel		
Conditie: [0106]: Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total> > 0.00		
Bedrag resultaat totaal <i>domain:</i> Amount12Digits2Decimals <i>xml tag:</i> Result_total Totaal van resultaat (voor vergunninghouder) per spelsessie, per dag (bij spelsessie over meerdere dagen) in euro's. Dit bedrag kan ook negatief zijn. Het veld Bedrag resultaat totaal <Result_total> alleen vullen bij spelsoort A of D met de BSR als grondslag voor KSB. Als er sprake is van uitkering uit een jackpot, wordt dit bedrag wel meegenomen in de berekening van het "Bedrag resultaat totaal".	O	n..12,2
XSD: [0109]: Optioneel		
Conditie: [0107]: ALS [Spelsoort, code <Game_category> = A (Speler speelt tegen vergunninghouder) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding)] DAN [Bedrag resultaat totaal <Result_total> = verplicht] [0108]: Bedrag resultaat totaal <Result_total> = Bedrag inzet totaal <Stake_total> - Bedrag prijs totaal <Prize_total> - Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total> + Bedrag overig totaal <Other_total>		
Bedrag commissie totaal <i>domain:</i> Amount12Digits2Decimals <i>xml tag:</i> Commiss_total Totaal van commissie die de speler betaalt per spelsessie, per dag (bij spelsessie over meerdere dagen) in euro's.	O	n..12,2

Zowel een commissie over de inzet als ook een commissie over de prijs wordt in dit veld gerapporteerd.

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

XSD:

[0080]: Optioneel

Conditie:

[0081]: ALS [Spelsoort, code <Game_category> = C (Onderling met commissie) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Bedrag commissie totaal <Commiss_total> = verplicht]

[0082]: Bedrag commissie totaal <Commiss_total> >= 0.00

Bedrag entry-fee totaal

O

n..12,2

domain: Amount12Digits2Decimals

xml tag: Entry_fee_total

Totaal van entry fee die de speler betaalt per spelsessie, per dag (bij spelsessie over meerdere dagen) in euro's.

Bij meerdaagse spelsessies wordt de entry fee toegerekend aan de dag waarop de entry fee betaald is.

Het kan voorkomen dat een speler een bedrag moeten betalen waarin zowel een entry fee als de (eerste) inzet is begrepen.

Wanneer dat het geval is, moet voor de rapportage het bedrag gesplitst worden in een deel dat gezien wordt als entry fee en een deel dat beschouwd wordt als (eerste) inzet.

XSD:

[0083]: Optioneel

Conditie:

[0089] ALS [Spelsoort, code <Game_category> = B (Onderling met entry fee) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Bedrag entry-fee totaal <Entry_fee_total> = verplicht]

[0084]: Bedrag entry-fee totaal <Entry_fee_total> >= 0.00

Bedrag overig totaal

O

n..12,2

domain: Amount12Digits2Decimals

xml tag: Other_total

In dit veld wordt alleen een waarde gevuld (per spelsessie, per dag) voor zover er een (geld) transactie in het spel heeft plaatsgevonden en het een voor de KSB relevant bedrag betreft, dat niet thuis hoort in de eerder genoemde totaal bedragvelden.

Grondslag verhogende bedragen worden positief opgenomen.

Grondslag verlagende bedragen worden negatief opgenomen.

XSD:

[0085]: Optioneel

Toelichting bedrag overig totaal**O****an..50***domain:* Text50*xml tag:* Exp_Other_total

Wanneer Bedrag overig totaal <Other_total> is gevuld, wordt hier een omschrijving opgenomen van de reden(en) van de betreffende mutatie(s). In dit veld mogen meerdere redenen gecombineerd worden; er is immers maar één veld "Bedrag overig totaal".

XSD:

[0086]: Optioneel

Conditie:

[0087]: ALS [Bedrag overig totaal <Other_total> is gevuld]

DAN [Toelichting bedrag overig totaal <Exp_Other_total> = verplicht]

10. Toelichting op berichtspecificatie

De XAK is een standaard voor het aanmaken van de twee XML-bestanden die een vergunninghouder in zijn CDB moet opslaan. Een XML-bestand (XAK-G) bevat speltransacties, het andere (XAK-A) spelersrekeninggegevens. Beide bestanden bevatten zowel stamgegevens als detailgegevens van kansspelen, respectievelijk spelersrekeningen die binnen een bepaalde periode hebben plaatsgevonden.

Naast deze documentatie worden gepubliceerd:

- XML-Schema's: XAKSpelersrekening2026.xsd
XAKSpeltransacties2026.xsd

10.1 Verklaring van in deze berichtdocumentatie gebruikte notatie

Het aantal keren dat een herhaling van een entiteit mag voorkomen in een bericht: n..m, waarbij n = minimaal aantal voorkomens en m is maximaal aantal voorkomens.

Aanduiding voor het verplicht of optioneel aanwezig zijn van een entiteit en een attribuut binnen een entiteit: R en O, waarbij R = Verplicht, O = Optioneel.

Formaat en lengte van een attribuut:

n	numeriek
an	alfanumeriek
a	alfabetisch
..	Variabele lengte aanduiding (..) dan wel Vaste lengte (geen tussenliggende punten)
999	Lengte van het attribuut
,9	Aantal decimalen

Voorbeelden:

an..20	Variabel alfanumeriek gegeven, maximaal 20 lang.
n3	Numeriek gegeven met vaste lengte van 3.
n..15	Numeriek gegeven met variabele lengte van 15.
n..99,6	Numeriek, variabele lengte 99 en max. 6 cijfers achter de decimale punt.
an17	Alfanumeriek gegeven met vaste lengte van 17.
an..999	Variabel alfanumeriek gegeven, onbeperkte lengte.

10.2 Element namen

De namen van de XML elementen zijn in het Engels gesteld.

10.3 Datum en tijd

Voor het noteren van datum en tijd worden de W3C standaarden gebruikt en zijn van het type DateTime (bijvoorbeeld 2001-12-17T09:30:47-05:00). Hierbij is het verplicht de tijdzone toe te voegen. Het is verplicht de Nederlandse tijd te gebruiken.

10.4 Getallen

Voor het noteren van getallen wordt XML Schema type Decimal gebruikt. Een Decimal bestaat uit decimalen van willekeurige lengte, met een punt als decimaal scheidingsteken. Duizendtal scheidingstekens (komma) en spaties zijn niet toegestaan. Voorbeeld: 123.45 of +123.4567 of -123

Niet toegestaan zijn: 123.456,12 of + 123 (spatie na +)

10.5 Speciale tekens

Het gebruik van tekens die binnen de XML-syntax niet zijn toegestaan mogen niet voorkomen in tekstvelden. Dit zijn de tekens <, >, &, ' en ". Deze tekens kunnen bijvoorbeeld voorkomen in Naam spel <Game_name>, Identificatie speler <Player_ID> of Toelichting overig <Explan_Other>. Aanbevolen wordt deze tekens als volgt door te geven: <, >, &, ' en ".

Zie <http://www.w3.org/TR/REC-xml/#dt-escape>

10.6 Namespaces

De namespace die gebruikt wordt voor alle elementen van de XAK is:

<http://www.odt.belastingdienst.nl/Belastingdienst/CDB/0.2/structures/XAKSpelersrekening2026>

<http://www.odt.belastingdienst.nl/Belastingdienst/CDB/0.2/structures/XAKSpeltransacties2026>

Hierbij verwijst 2026 naar de huidige versie van het bericht.

10.7 Domein specificaties

A

Name : **Amount12Digits2Decimals**
Datatype : Signed Fixed Decimals, total digits 12, decimals 2
Format : n..12,2

B

Name : **Boolean**
Datatype : Boolean, length 1 (fixed length)
Format : n1

D

Name : **DateTime**
Datatype : Alpha Numeric, maximum length 25 (variable length)
Format : an..25

G

Name : **GameCategory**
Datatype : Alpha, length 1 (fixed length)
Format : a1

Name : **GameType**
Datatype : Alpha, length 2 (fixed length)
Format : a2

M

Name : **MutationType**
Datatype : Alpha, length 1 (fixed length)
Format : a1

N

Name : **NumberMin1**
Datatype : Unsigned Integer, total digits 6
Min Value : 1
Format : n..6

P

Name : **Percentage**
Datatype : Signed Fixed Decimals, total digits 6, decimals 4
Format : n..6,4

Name : **ProcessingCode**
Datatype : Alpha Numeric, maximum length 2 (variable length)
Format : an..2

T

Name : **Text25**
Datatype : Alpha Numeric, maximum length 25 (variable length)
Format : an..25

Name : **Text50**
Datatype : Alpha Numeric, maximum length 50 (variable length)
Format : an..50

Name : **TypeXML**
Datatype : Alpha, length 1 (fixed length)
Format : a1

Bijlage 1 Verschillen datamodel versie 1.1 en 2.0

Dataset met speltransacties (XAK-G)

Onderstaand is een tabel opgenomen met daarin de groepen en de veldnamen zoals die in versie 1.1 van de XAK-G bestanden en de groepen en veldnamen in versie 2.0.

XSD2021 (versie 1.1)	XSD2026 (versie 2.0)
MessHeader	MessHeader
- Type_XML	- Type_XML
- Record_ID	- Record_ID
- Creation_XML	- Creation_XML
- Operator_ID	
- Data_Safe_ID	
	- Taxreturn
Game	Game
- Game_ID	- Game_ID
- Game_category	- Game_category
- Game_Type	- Game_Type
- Explan_Other	- Explan_Other
- Game_name	- Game_name
- Open	- Open
- Platform	- Platform
- Commiss_Prize	
- Commiss_Stake	
	- Provider
- Entry_fee	- Entry_fee
Gamesession	Gamesession
- Processing_code	- Processing_code
- Player_ID	- Player_ID
- GameSession_ID	- GameSession_ID
- Start	- Start
- End	- End
- Game_rounds	- Game_rounds
- Stake_total	- Stake_total
- Stake_JP_total	- Stake_JP_total
- Prize_total	- Prize_total
- Jackpot_total	- Jackpot_total
- GGR_total	- Result_total
- Commiss_total	- Commiss_total
- Entry_fee_total	- Entry_fee_total
- Other_total	- Other_total
- Exp_Other_total	- Exp_Other_total

In onderstaande tabel voor de duidelijkheid nog de verklaring van type spel <Game_Type>. Dit is een limitatieve lijst.

XSD2021 (versie 1.1)	XSD2026 (versie 2.0)	
Game_Type	Game_Type	
BI	BI	Bingo
BJ	BJ	Blackjack
	CG	Overige kaartspellen / Card games
FA	FA	Fruitautomaat / Slotgame
	LG	Live games
MS	MS	Manager game overig / other
MO	MO	Manager game sport
PC	PC	Poker cash game
PT	PT	Poker toernooi / tournemant
PS	PS	Poolgame overig
PO	PO	Poolgame sport
RO	RO	Roulette
WS	WS	Weddenschap sport / sports bet
WO	WO	Weddenschap overig / other bet
OV	OV	Overig / Other

Dataset met spelersrekeninggegevens (XAK-A)

Onderstaand is een tabel opgenomen met daarin de groepen en de veldnamen zoals die in versie 1.1 van de XAK-A bestanden en de groepen en veldnamen in versie 2.0.

XSD2021 (versie 1.1)	XSD2026 (versie 2.0)
MessHeader	MessHeader
- Type_XML	- Type_XML
- Record_ID	- Record_ID
- Creation_XML	- Creation_XML
- Operator_ID	
- Data_Safe_ID	
	- Taxreturn
Player	Player
- Player_ID	- Player_ID
- Balance_eod	- Balance_eod
	- Bal_eod_bonus
	- Bal_eod_pending
Transaction	Transaction
- Processing_code	- Processing_code
- Transaction_Typ	- Transaction_Typ
- Explan_Other	- Explan_Other
- Game_ID	- Game_ID
- GameSession_ID	- GameSession_ID
- Trx_Datetime	- Trx_Datetime
- Total_amount	- Total_amount

In onderstaande tabel voor de duidelijkheid nog de toelichting van de mutatietypen die gerapporteerd moeten worden voor alle mutaties op de spelersrekening. Dit betreft een limitatieve lijst:

XSD2021 (versie 1.1)	XSD2026 (versie 2.0)	Toelichting inclusief eventuele wijziging/bedoeling
Transaction_Typ		
B	B	Het totaal van het bedrag dat kansspel onafhankelijk op initiatief van de vergunninghouder aan een speler wordt toegekend. Betekenis is gewijzigd; is nu bedoeld voor toegekende voorwaardelijke bonussen, free spins, free bets etc.
	C	Commissie ¹⁸ die een speler verschuldigd is.
D	D	Inleg. Het totaal van het bedrag dat van een andere (bank)rekening wordt bijgeschreven op de spelersrekening
E	E	Het (afgesplitste) totaal bedrag dat een speler betaald heeft om toegang te krijgen tot een spelsessie.
	F	Toegekende bonus zonder voorwaarden
J	J	Het totale prijzengeld uit een jackpot dat een speler in een spelsessie heeft behaald.
	K	Waarde van een prijs in natura.
	N	Het totaal van alle mutaties dat op een dag op een spelersrekening wordt bij- of afgeschreven en dat niet past binnen de andere mutatietypen en niet relevant is voor de grondslag KSB
O	O	Het totaal van alle mutaties dat op een dag op een spelersrekening wordt bij- of afgeschreven en dat niet past binnen de andere mutatietypen maar wel relevant is voor de grondslag KSB
P	P	Het totaal van het bedrag dat wordt afgeschreven op de spelersrekening, bijvoorbeeld naar een andere (bank)rekening, en dat weer ter beschikking komt van de speler buiten de omgeving van de vergunninghouder.
	R	Resettlement van de prijs/uitkomst. U rapporteert het verschil.
S	S	Inzet. De totale inzet van een speler in een spelsessie. Indien van toepassing bedrag exclusief entry fee en/of commissie, maar inclusief eventuele jackpot inzet.
	U	Vrijgespeeld saldo van de bonus wallet
W	W	Prijs. Het totale prijzengeld dat een speler in een spelsessie heeft behaald, exclusief een eventuele jackpot. Het bruto prijzengeld wordt opgenomen, dus inclusief de eventueel te betalen commissie aan de vergunninghouder. In versie 1.1 werd bij commissie de netto prijs gerapporteerd exclusief commissie.
	X	Annulering van (deel van) de inzet. Alleen voor BSR-spellen wanneer het spel nog niet is gestart .
	Y	Afboeking saldo voorwaardelijke prijzen wallet bijvoorbeeld bij niet voldoen aan voorwaarden of op verzoek van de speler.
	Z	Afboeking saldo bonus wallet bijvoorbeeld bij niet voldoen aan voorwaarden of op verzoek van de speler.

¹⁸ Overall waar commissie staat wordt tevens 'rake' en soortgelijke vergoedingen bedoeld.

Bijlage 2 Consistentie controles in VTS

In deze bijlage zijn per XAK alle controles, XAK alle controles, zowel de controles in de XSD als de consistentiecontroles in de validatie test service opgenomen.

XAK Spelersrekening

Berichttype <Type XML>

XSD:

[0001]: Verplicht

[0002]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Identificatie bericht <Record ID>

XSD:

[0003]: Verplicht

Conditie:

[0004]: Eerste 4 posities van Identificatie bericht <Record_ID> komen overeen met het huidige jaar of het vorige jaar.

Tijdstip aanmaak <Creation XML>

XSD:

[0005]: Verplicht

Aangifte tijdvak <Taxreturn>

XSD:

[0090]: Verplicht

Identificatie speler <Player ID>

XSD:

[0009]: Verplicht

Conditie:

[0010]: Elke waarde mag per dataset maximaal één keer voorkomen.

Bedrag saldo spelersrekening <Balance_eod>

XSD:

[0011]: Verplicht

Conditie:

[0091]: [Bedrag saldo spelersrekening <Balance_eod> >= 0.00]

Waarde bonus wallet <Bal_eod_bonus>

XSD:

[0092]: Optioneel

Conditie:

[0093]: [Waarde bonus wallet <Bal_eod_bonus> >= 0.00]

Waarde voorwaardelijke prijzen wallet <Bal_eod_pending>

XSD:

[0094]: Optioneel

Conditie:

[0095]: [Waarde voorwaardelijke prijzen wallet <Bal_eod_pending> >= 0.00]

Verwerking, code <Processingcode>

XSD:

[0012]: Verplicht

[0013]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ>

XSD:

[0014]: Verplicht

[0015]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Toelichting overig <Explan_Other>

XSD:

[0016]: Optioneel

Conditie:

[0097]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = O (Overig, KSB relevant), N (Overig, niet KSB relevant), B (Bonus met voorwaarden) F (Bonus zonder voorwaarden), U (Vrijgespeeld saldo bonus wallet) of Z (Afboeking bonus, etc. met voorwaarden)]

DAN [Toelichting overig <Explan_Other> = Verplicht]

Identificatie spel <Game_ID>

XSD:

[0018]: Optioneel

Conditie:

[0098]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = S (Inzet), E (Entry fee), C (Commissie) , X (Annulering inzet), W (Prijs), J (Jackpotprijs), K (Prijs in natura), of R (Resettlement)]

DAN [Identificatie spel <Game_ID> = Verplicht]

Identificatie spelsessie <GameSession_ID>

XSD:

[0021]: Optioneel

Conditie:

[0099]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ> = S (Inzet), E (Entry fee), C (Commissie) , X (Annulering inzet), W (Prijs), J (Jackpotprijs), K (Prijs in natura), of R (Resettlement)]

DAN [Identificatie spelsessie <GameSession_ID> = Verplicht]

Tijdstip mutatie <Trx_Datetime>

XSD:

[0023]: Verplicht

Bedrag totaal <Total_amount>

XSD:

[0025]: Verplicht

Conditie:

[0100]: ALS [Type mutatie spelersrekening <Transaction_Typ><> O (Overig, KSB relevant, N (Overig, niet KSB relevant) of R (Resettlement)]

DAN [Bedrag totaal <Total_amount> >= 0.00]

XAK Speltransacties

Berichttype <Type XML>

XSD:

[0027]: Verplicht

[0028]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Identificatie bericht <Record ID>

XSD:

[0029]: Verplicht

Conditie:

[0030]: Eerste 4 posities van Identificatie bericht <Record_ID> komen overeen met het huidige jaar of het vorige jaar.

Tijdstip aanmaak <Creation XML>

XSD:

[0031]: Verplicht

Aangifte tijdvak <Taxreturn>

XSD:

[0101]: Verplicht

Identificatie Spel <Game ID>

XSD:

[0035]: Verplicht

Conditie:

[0036]: Elke waarde mag per dataset maximaal één keer voorkomen

Spelsoort, code <Game category>

XSD:

[0037]: Verplicht

[0038]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Conditie:

[0102]: ALS [Bedrag resultaat <Result_total> is gevuld]

DAN [Spelsoort, code <Game_category> = A (Speler speelt tegen vergunninghouder) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding)]

[0040]: ALS [Bedrag entry-fee <Entry_fee> is gevuld]

DAN [Spelsoort, code <Game_category> = B (Onderling met entry fee) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

[0103]: ALS [Bedrag commissie totaal <Commiss_Total> is gevuld]

DAN [Spelsoort, code <Game_category> = C (Onderling met commissie) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

Type spel, code <Game Type>

XSD:

[0042]: Verplicht

[0043]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Toelichting overig <Explan Other>

XSD:

[0044]: Optioneel

Conditie:

[0045]: ALS [Type spel, code <Game_Type> = OV (Overig)]

DAN [Toelichting overig <Explan_Other> = verplicht]

Naam spel <Game_name>

XSD:

[0046]: Verplicht

Indicatie open spel <Open>

XSD:

[0047]: Verplicht

[0048]: Waarde is 0 (Nee) of 1 (Ja)

Webadres platform <Platform>

XSD:

[0049]: Verplicht

Organisator spel <Provider>

XSD:

[0096]: Optioneel

Bedrag entry-fee <Entry_fee>

XSD:

[0054]: Optioneel

Conditie:

[0055]: ALS [Spelsoort, code <Game_category> = B (Onderling met entry fee) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Bedrag entry-fee <Entry_fee> = verplicht]

[0075]: Bedrag entry-fee <Entry_fee> >= 0.00

Verwerking, code <Processing_code>

XSD:

[0056]: Verplicht

[0057]: Waarde uit codelijst is gebruikt

Identificatie speler <Player_ID>

XSD:

[0104]: Verplicht

Identificatie spelsessie <GameSession_ID>

XSD:

[0059]: Verplicht

Tijdstip start <Start>

XSD:

[0060]: Verplicht

Tijdstip eind <End>

XSD:

[0061]: Optioneel

Conditie:

[0062]: Tijdstip eind <End> >= Tijdstip start <Start>

Aantal spelrondes <Game_rounds>

XSD:

[0063]: Verplicht

[0064]: Aantal spelrondes <Game_rounds> >= 1

Bedrag inzet totaal <Stake_total>

XSD:

[0065]: Verplicht

Conditie:

[0067]: Bedrag inzet totaal <Stake_total> >= 0.00

Bedrag inzet jackpot totaal <Stake_JP_total>

XSD:

[0068]: Optioneel

Conditie:

[0105]: Bedrag inzet jackpot totaal <Stake_JP_total> > 0.00

Bedrag prijs totaal <Prize_total>

XSD:

[0071]: Verplicht

Conditie:

[0073]: Bedrag prijs totaal <Prize_total> >= 0.00

Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total>

XSD:

[0074]: Optioneel

Conditie:

[0106]: Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total> > 0.00

Bedrag resultaat totaal <Result_total>

XSD:

[0109]: Optioneel

Conditie:

[0107]: ALS [Spelsoort, code <Game_category> = A (Speler speelt tegen vergunninghouder) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding)]

DAN [Bedrag resultaat totaal <Result_total> = verplicht]

[0108]: Bedrag resultaat totaal <Result_total> = Bedrag inzet totaal <Stake_total> -
Bedrag prijs totaal <Prize_total> - Bedrag gewonnen jackpot totaal <Jackpot_total> +
Bedrag overig totaal <Other_total>

Bedrag commissie totaal <Commiss_total>

XSD:

[0080]: Optioneel

Conditie:

[0081]: ALS [Spelsoort, code <Game_category> = C (Onderling met commissie) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Bedrag commissie totaal <Commiss_total> = verplicht]

[0082]: Bedrag commissie totaal <Commiss_total> >= 0.00

Bedrag entry-fee totaal <Entry_fee_total>

XSD:

[0083]: Optioneel

Conditie:

[0089] ALS [Spelsoort, code <Game_category> = B (Onderling met entry fee) of D (Speler tegen vergunninghouder, extra vergoeding) of E (Onderling met entry fee en commissie)]

DAN [Bedrag entry-fee totaal <Entry_fee_total> = verplicht]

[0084]: Bedrag entry-fee totaal <Entry_fee_total> >= 0.00

Bedrag overig totaal <Other_total>

XSD:

[0085]: Optioneel

Toelichting bedrag overig totaal <Exp_Other_total>

XSD:

[0086]: Optioneel

Conditie:

[0087]: ALS [Bedrag overig totaal <Other_total> is gevuld]

DAN [Toelichting bedrag overig totaal <Exp_Other_total> = verplicht]