

## Gokkasten en videoslot verslavingsrisico analyse

In dit document de uitleg van de berekening van de **verslavingsrisico score voor gokkasten en videoslot spellen** op basis van de ASTERIG® methode.

[Lees meer over de ASTERIG® methode op casino.nl](#)

Omdat er zowel online als offline varianten bestaan, en in sommige gevallen versies met of zonder jackpot of speciale spelelementen zijn, geven we per spel twee scores:

- Minimale score (min): deze gaat uit van de variant met het laagste risico. Dit is doorgaans een standaardversie in een landgebonden casino zonder speciale elementen.
- Maximale score (max): deze gaat uit van een variant met het hoogste risico. Dit is doorgaans een online variant met extra spelelementen zoals een jackpot.

[Leer meer over gokkasten en videoslot op Casino.nl](#)

Op de volgende pagina's vind je een tabel met de antwoorden, punten en scores.

Elk antwoord heeft een vast aantal punten, deze wordt vermenigvuldigd met een factor om vervolgens tot een score te komen.

Wil je zelf scores berekenen op basis van de ASTERIG® methode? Dat kan, we hebben een tool in Google Sheets gemaakt waarbij je per parameter zelf de antwoorden kan selecteren en de score wordt dan vervolgens automatisch uitgerekend en het risiconiveau bepaald. Je vindt de tool via deze [link](#).

Parameter	Beschrijving	factor	antwoord		punten		score	
			min	max	min	max	min	max
Gebeurtenis frequentie	Tijd tussen inzet, uitslag en volgende inzet mogelijkheid	8	> 5 seconden ≤ 15 seconden	≤ 5 seconden	8.75	10	70	80
Uitbetalings interval	Tijd tussen inzet en winstuitbetaling	6	> 5 seconden ≤ 15 seconden	≤ 5 seconden	8.75	10	52.5	60
Jackpot	Uitzonderlijke hoge prijs of één die progressief toeneemt	5	≥ €100.000 < €1.000.000	≥ €1.000.000	8.75	10	43.7 5	50
Speel continuïteit	Hoelang er aaneengesloten gespeeld kan worden.	8	> 3 uur continu gokken	> 3 uur continu gokken	10	10	80	80
Winst kans	De statistische winkans	6	> 0.5% ≤ 1%	> 0.5% ≤ 1%	4	4	24	24
Beschikbaarheid	Toegankelijkheid van deelname	7	Gokmogelijkheid en binnen een straal van > 100 km	Gokmogelijkheden thuis/werkplek	0	10	0	70
Simultane inzetmogelijkheden	Mogelijkheid tot inzetten van meerdere weddenschappen tegelijkertijd.	6	Meerdere speelmogelijkheden of meerdere inzetmogelijkheden	Meerdere speelmogelijkheden of meerdere inzetmogelijkheden	5	5	30	30
Inzet variatieit	Mate waarin er voor verschillende bedragen gewed kan worden.	6	Variabele inzet, beperkt inzetbedrag	Variabele inzet, beperkt inzetbedrag	5	5	30	30
Zintuigelijke prikkelingen	Visuele en auditieve elementen die de zintuigen prikkelen en daardoor een psychologisch effect hebben	4	Verbeterde auditieve en visuele effecten	Verbeterde auditieve en visuele effecten	10	10	40	40
Bijna winst gevoel	Uitkomsten waarbij de speler het gevoel krijg bijna gewonnen te hebben.	6	Opzettelijk gecreëerd door leverancier/productent, komt vaker voor dan toevallig	Opzettelijk gecreëerd door leverancier/productent, komt vaker voor dan toevallig	10	10	60	60
Score					<b>70.25</b>	<b>84</b>	<b>430.25</b>	<b>524</b>
Risico category							<b>D</b>	<b>E</b>

Laatst geupdate: 5 juli 2024.

**Gebeurtenis frequentie:** De tijd tussen inzet, uitslag en volgende inzetmogelijkheid bij slots is zeer kort, minder dan 5 seconden. Dit levert een score op van 8.75 tot 10 punten, met een totale score van 70 tot 80 punten wanneer de factor wordt toegepast.

**Uitbetalings interval:** De tijd tussen inzet en winstuitbetaling bij slots is ook zeer kort, minder dan 5 seconden. Dit geeft een score van 8.75 tot 10 punten, met een totale score van 52.5 tot 60 punten.

**Jackpot:** Slots kunnen aanzienlijke jackpots hebben, vaak tot €1.000.000 of meer. De score varieert daarom tussen 8.75 en 10 punten, met een totale score van 43.75 tot 50 punten.

**Speel continuïteit:** Slots kunnen in theorie onbeperkt gespeeld worden, zowel online als in fysieke casino's. Dit resulteert in een constante score van 10 punten, met een totale score van 80 punten.

**Winst kans:** De statistische winkans bij slots is meestal vrij laag, tussen 0.5% en 1%. Dit levert een score van 4 punten op, met een totale score van 24 punten.

**Beschikbaarheid:** Gokkasten zijn zeer toegankelijk, zowel online als in fysieke casino's. Zelfs in uitzonderlijke gevallen waarin iemand geen internetverbinding heeft en de dichtstbijzijnde gokkast meer dan 100 km ver weg is, zou dit in theorie een risicolabel D kunnen krijgen. Doorgaans scoren slots echter het hoogst op beschikbaarheid, met een score van 0 tot 10 punten, en een totale score van 0 tot 70 punten.

**Simultane inzetmogelijkheden:** Slots bieden vaak de mogelijkheid tot meerdere inzetlijnen tegelijkertijd. Dit levert een score van 5 punten op, met een totale score van 30 punten.

**Inzet variatieit:** Slots bieden variabele inzetmogelijkheden met beperkte inzetbedragen. Dit geeft een score van 5 punten, met een totale score van 30 punten.

**Zintuigelijke prikkelingen:** Slots bevatten visuele en auditieve elementen die de zintuigen prikkelen, wat een psychologisch effect kan hebben. Dit levert een score van 10 punten op, met een totale score van 40 punten.

**Bijna winst gevoel:** Slots creëren vaak het gevoel van een bijna-winst, wat bedoeld is om de speler te stimuleren. Dit levert een score van 10 punten op, met een totale score van 60 punten.

**Totale score:** Tellen we alle punten bij elkaar op dan komen we op een minimale score van 70.25 punten en een maximale score van 84 punten. Wanneer we de weegfactor toepassen, komt de totale score uit tussen 430.25 en 524, wat duidt op een hoog tot zeer hoog risiconiveau.

**Slots vallen in de categorie D: Hoog en E: Zeer hoog risiconiveau.**

Laatst geupdate: 5 juli 2024.