Het Steam-dossier: regels, trajecten en verantwoordingsplicht

Bron: https://phishdestroy.io/steam_dossier/nl/index
CC0 1.0 Universal · 2026-09-30

Hoofdstuk 1 — Samenvatting van de zaak

De regel. Het record. De onbeantwoorde vragen.

Context en bronbeperkingen
Zes bevindingen, die elk zijn gekoppeld aan een gedateerd openbaar document. De gedetailleerde hoofdstukken volgen dezelfde volgorde: technisch dossier (deel A), regels en handhavingsdossier (deel B), wettelijke kaders (deel C), en vervolgens de bijlagen met de belangrijkste bewijsstukken.

Zes bevindingen. Elk daarvan koppelt een schriftelijke regel aan een gedateerd document en aan een vraag die aan de hand van het bewijsmateriaal kan worden getoetst.

1. Authentificatiehosts met afzonderlijke domeinen — 44 routes · 26 gesplitste paren
De gegevens in het live-register **44 platforms die zich authenticeren via een afzonderlijk registreerbaar domein**. Er zijn nog vijf routes die in afwachting van verificatie zijn en waarvoor nog geen RDAP-datum is vastgesteld; als deze worden toegevoegd, komt het totaal op 47. Ze zijn niet meegeteld in het aantal van 44 en komen niet voor in de leeftijdsgrafiek. — **27 met een gepubliceerd bewijsbestand per route** en 17 die handmatig zijn verzameld, apart vermeld. In **26 filter-split-paren** het hoofddomein is **GEBLOKKEERD** in het Steam Link Filter, terwijl de proxy die de inloggegevens bevat dat niet is. Dit zijn geen wegwerpdomeinen: csgogem.com wordt geblokkeerd, terwijl `api.csgem.com`, de host met de login Steam, is sinds maart 2014 geregistreerd — **12 jaar en 6 maanden**. Valve ontvangt die hostnaam bij elk OpenID-verzoek en toont deze aan de gebruiker op zijn eigen inlogpagina. De volledige tabel, de leeftijden per route en de herkomst zijn te vinden in paragraaf 3.

Volg de route →
2. 2016: het mechanisme kreeg een naam en de deadline werd vastgesteld
Op 13 juli 2016 heeft Valve openbaar beschreven hoe goksites gebruik maakten van Steam OpenID en geautomatiseerde handelsaccounts, en in de kennisgevingen van zijn raadsman van 20 juli 2016 werd een termijn van tien dagen gesteld. Sindsdien is er geen handhavingsrapport per exploitant meer gepubliceerd. Tien jaar na het verstrijken van die termijn wordt hetzelfde genoemde mechanisme nog steeds gebruikt op authenticatiehosts met afzonderlijke domeinen die op 2026-09-21 geen Link Filter-blokkering retourneerden.

Lees de open brief aan de WSGC →
3. Correlatie van apparaten, op briefpapier van de raadsman
In de hier weergegeven correspondentie beschreef de raadsman van Valve een correlatie op apparaatniveau waarbij één apparaat aan meerdere accounts wordt gekoppeld — een mogelijkheid waarvan de klantenservice van Steam gebruikers eerder had verteld dat deze technisch niet haalbaar was. De vraag is welke gegevens op apparaatniveau Valve in zijn bezit heeft en op welke gronden accounthouders de toegang daartoe wordt geweigerd.

Lees het memorandum →
4. Twee reacties op het verzoek om toegang. In het ene geval werden de gegevens niet vrijgegeven, in het andere geval werden ze gelekt.

oktober 2025: De raadsman van Valve reageerde op een verzoek op grond van artikel 15 met een bijlage van 830 pagina’s waarin de geschrapte passages over de tekst heen zijn geschreven in plaats van te worden verwijderd — **902,270 tekens** met een standaard extractietool weer naar buiten komen, inclusief de identificatiegegevens van derden die juist door die blokkades moesten worden achtergehouden. Artikel 15, lid 4, is de reden waarom die blokkades bestaan. **september 2026:** Ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB werd na drie dagen afgesloten met een link naar de zelfbedieningspagina ‘Accountgegevens’ — geen gegevens, geen vermelde rechtsgrondslag. De termijn van één maand krachtens artikel 12, lid 3, was op het moment van publicatie nog niet verstreken; het bezwaar heeft betrekking op de inhoud.

Lees de redactiecontrole → Lees het ticketdossier →

5. De markt boven het plafond van Steam

Steam beperkt de marktkapitalisatie tot ongeveer **$1,800**. Op vijf marktplaatsen in een verouderd momentopname (23 september 2026), **248 CS2-productcategorieën** door twee of meer van hen afzonderlijk boven die bovengrens worden geprijsd, en **alle 248 ontbreken in Steam**; een gloednieuwe Dragon Lore is verkrijgbaar vanaf **$10,941** over 389 exemplaren die op alle vijf platforms staan vermeld (het cijfer voor uitsluitend CSFloat in paragraaf 13, afkomstig uit de momentopname van 20 september, bedraagt $10,623.95 over 62 aanbiedingen). Om tegen die prijzen te verkopen is een extern platform nodig, terwijl de overdracht van items nog steeds via Steam verloopt.

Volg de koers en de overschrijving →

6. De regel is duidelijk; het audittraject is dat niet

De abonneeovereenkomst reserveert Steam voor persoonlijk, niet-commercieel gebruik, verbiedt commerciële exploitatie tenzij uitdrukkelijk toegestaan, verbiedt scripts en bots, en staat beëindiging van het account toe. Valve paste die bepalingen in 2016 toe op gokexploitanten. Los daarvan heeft Valve, volgens het technische account van CSFloat, de dienst gesloten `IEconItems_730/GetPlayerItems` in 2017, waarbij de openbare toegang tot de originele item-ID's werd opgeheven (er is geen changelog met Valve gevonden).

Plaats de regel naast het netwerk →

2016 / Schriftelijk verzoek **10 dagen**

Uiterste termijn in de kennisgevingen van Valve raadsman aan goksites van juli 2016. Open brief aan de WSGC: paragraaf 2.

2017 / Openbaar controlespoor **Toegang via ID geblokkeerd**

CSFloat registreert het verlies van originele item-ID’s.

Correspondentie met de raadsman **Correlatie tussen apparaten**

Eén apparaat dat in verband wordt gebracht met tientallen gestolen accounts.

Routeregister **Geblokkeerd, maar nog steeds aan het inloggen**

De regel: De verklaring van Valve uit 2016 verbiedt het exploiteren van een gokbedrijf via Steam OpenID. **Het verslag:** Er staan 26 hoofddomeinen in het Link Filter, terwijl de host waarop de Steam-login van elk domein draait, al — die van csgogem.com draait al 12 jaar en 6 maanden.

Paragraaf 2 — Open brief

Open brief aan de Kansspelcommissie van de staat Washington

Tien dagen werden tien jaar. De vraag die de Commissie in 2016 aan Valve stelde, is niet beantwoord met een overzicht per exploitant; in deze brief wordt de Commissie verzocht de zaak opnieuw in behandeling te nemen.

OMROEPBERICHT · COMMISSIE VOOR KANSSPELEN VAN DE STAAT WASHINGTON

Tien dagen werden tien jaar.*Open het dossier opnieuw.*

Aan de Kansspelcommissie van de staat Washington:

In 2016 vroeg directeur David Trujillo aan Valve om aan te tonen wat het had ondernomen om het gebruik van Steam-skins voor gokdoeleinden een halt toe te roepen. De toenmalige voorzitter Chris Stearns en de Commissie stonden tegenover een sector die was gebaseerd op door Valve uitgegeven items en Steam-overdrachten. Beide mannen hebben inmiddels hun functies bij de Commissie neergelegd. De vraag die zij aan Valve hebben gesteld, is nog steeds actueel.

De algemeen juridisch adviseur van Valve, Karl Quackenbush, gaf gokexploitanten tien dagen de tijd om het commerciële gebruik van Steam-accounts te staken. In zijn reactie aan uw Commissie in oktober ontkende Valve dat het gokken faciliteerde, verklaarde het dat het aan meer dan veertig websites sommatiebrieven had gestuurd en dat het de bijbehorende accounts had geblokkeerd. Het verdedigde tevens het behoud van Steam-transacties en OpenID, omdat deze diensten ten goede kwamen aan klanten en gameontwikkelaars. **Dat was een blijk van machtsuitoefening. Dat verdient een toetsing, geen blind vertrouwen.**

What this means — OpenID and openid.realm
OpenID is the sign-in standard behind the “Sign in with Steam” button: the site does not receive the password, Steam confirms the identity to it. **openid.realm** is the field carrying the address of the site asking for the sign-in, and **openid.return_to** the address Steam is to send the user back to. Steam receives both on every request and prints the realm on its own login page — which is why this dossier can name the host each platform authenticates through.

Section 3 — the observed routes →

Naar onze mening bleek uit het antwoord van Valve niet dat de gekozen handhavingsmaatregel in verhouding stond tot de omvang van het netwerk dat het beschreef. Een dreigbrief aan een exploitant is niet hetzelfde als een blijvende blokkering van de Steam-accounts, de handelsinfrastructuur en de authenticatieroutes die de bedrijfsvoering mogelijk maken. Volgens gerapporteerde schattingen bedraagt CS:GO Lounge alleen al was in 2016 goed voor meer dan $1 miljard aan inzet; dat is een externe schatting van de inzetbedragen, niet van de Valve-inkomsten, en de oorspronkelijke activiteit van de website op het gebied van weddenschappen op huidskleur werd later stopgezet. Gezien de omvang ervan was een controleerbare handhaving onontbeerlijk.

Vandaag, van Valve zelf Abonneeovereenkomst gearchiveerd 2026-09-21 ↗ beperkt commerciële exploitatie, behalve wanneer dit uitdrukkelijk is toegestaan, en verbiedt bovendien afzonderlijk bepaalde vormen van automatisering. Onze verouderd routeoverzicht records die als OpenID-return-hosts voor externe diensten zijn aangemerkt; `openid.realm` en `openid.return_to` zijn velden die naar Steam worden gestuurd, geen geheimen die ervoor verborgen worden gehouden. Onze Controles op linkfilters geeft voorbeelden weer waarbij voor een hoofdadres een waarschuwing werd gegeven, maar niet voor een bijbehorende inloghost. Een filterresultaat op zich kan niet aantonen dat Valve een aanmelding heeft toegestaan of dat een bepaalde bot een accountblokkering heeft omzeild. **Dit bewijst wel dat een waarschuwing op de startpagina niet als een volledig antwoord op de vraag over de toegankelijkheid kan worden beschouwd.**

Ook het bestaan van nuttige, rechtmatige Steam-handels- en OpenID-functies geeft geen antwoord op de vraag of verboden exploitanten daadwerkelijk werden uitgesloten. De eigen regels van Valve staan uitdrukkelijke uitzonderingen toe. Indien Valve zich op dat onderscheid beroept, dient de Commissie het bedrijf te verzoeken de vergunning, de accountcontroles en de handhavingscriteria te specificeren die van toepassing zijn op commerciële skin-bedrijven,

evenals de specifieke niet-gokgerelateerde toepassingen waarop het zich in 2016 heeft beroepen. De loutere mogelijkheid van rechtmatig gebruik is geen antwoord op gedocumenteerd verboden gebruik.

Wij verzoeken de Commissie haar dossier uit 2016 opnieuw te bekijken en per exploitant een overzicht te vragen: welke Steam-accounts en handelsbots zijn na de kennisgevingen van tien dagen uitgeschakeld; of gerelateerde accounts of return-hosts werden gecontroleerd; welke exploitanten later weer toegang kregen; welke uitzonderingen werden toegekend; en welke documenten de verklaring van Valve aan de Commissie staven. Maak openbaar wat volgens de wet door het publiek mag worden ingezien. Vergelijk die documenten met de huidige routes en met de latere ingrepen van Valve, waaronder OPSkins in 2018 gearchiveerd 2026-03-07 ↗.

In de kennisgeving werd in juli 2016 een termijn van tien dagen vastgesteld; tien jaar is lang genoeg om vast te stellen of dit is uitgevoerd. De Commissie zou de jaarrekening van Valve over 2016 moeten toetsen aan de infrastructuur die vandaag de dag nog waarneembaar is.

Het Steam Dossier-onderzoek · Openbare verklaring, 20 september 2026

Mededeling van de Commissie uit 2016 ↗ gearchiveerd 2026-05-20 ↗ · Het antwoord van Valve uit 2016 (kopie van het document) ↗ · De OpenID-verklaring van Valve uit 2016 ↗ gearchiveerd 2026-09-21 ↗ · Huidige Steam-overeenkomst ↗ gearchiveerd 2026-09-21 ↗ · Tijdlijn van de uitwisseling in 2016: Paragraaf 11 →

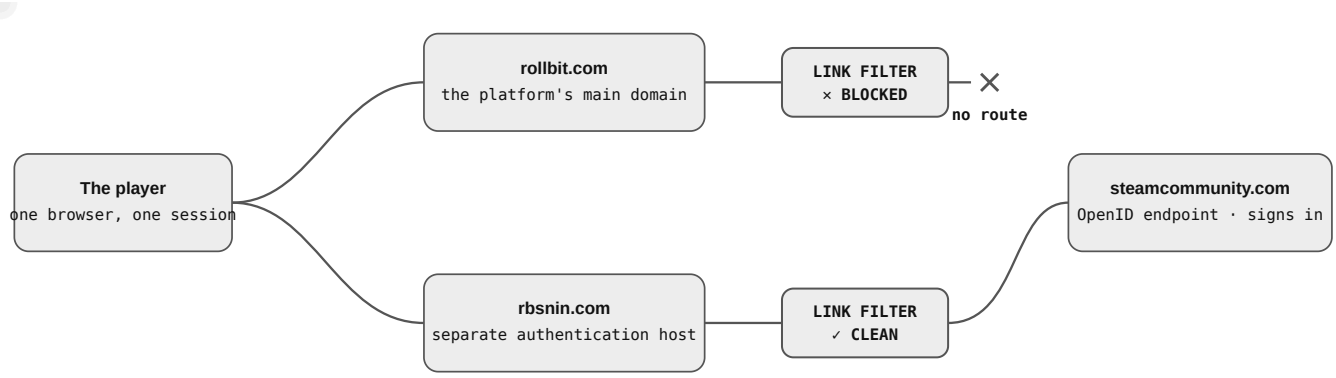
Deel A — Technisch dossier · Paragraaf 3

De website is geblokkeerd. De inlogpagina is dat niet.

26 geblokkeerde hoofddomeinen. De authenticatieproxy achter elk domein, en hoe lang deze al actief is. Deze afzonderlijke authenticatiehosts zijn geen bijkomstige tweede adressen — elk ervan is een **authenticatieproxy voor Steam**, die zich tussen het platform en het OpenID-eindpunt van Valve bevindt en de inloggegevens doorgeeft die het geblokkeerde domein niet langer openlijk kan doorgeven. Valve heeft de ‘voordeur’ op de Link Filter geplaatst. De aanmelding verliep nog steeds via de proxy: csgogem.com is geblokkeerd, en `api.csgem.com` is sinds maart 2014 geregistreerd — **twaalf en een half jaar**. Op al die dagen stuurde die host zijn eigen hostnaam naar het OpenID-eindpunt van Valve, en Steam gaf die direct weer aan de gebruiker op de inlogpagina. **Valve is de hoofdlijn waar al deze routes doorheen lopen; deze hoeft ze niet te vinden.** Dat is wat in dit hoofdstuk wordt gemeten: niet of er een waarschuwing is, maar hoeveel jaar het traject achter de waarschuwing open blijft. Er staan 44 routes met afzonderlijke domeinen in het register, waarvan er 27 voorzien zijn van een gepubliceerd bewijsdossier per route — zie de onderstaande tabel. Bekijk eerst één voorbeeld en meet vervolgens alle routes.

Figuur 3.1 — De twee routes, weergegeven.

Eén platform, één gebruiker, twee verzoeken die vanuit dezelfde browser worden verzonden. Het Link Filter van Valve is op beide van toepassing. Het blokkeert het verzoek dat een link bevat en laat het verzoek door dat de inloggegevens bevat. Alles wat in dit gedeelte wordt gemeten, is een telling van hoe lang de onderste route open blijft.



Link geplaatst op Steam — gestopt Inlogverzoek — toegangskaarten Bewaarde cheques van 19 en 21 september 2026

Beide verzoeken zijn zichtbaar voor Valve, maar er wordt slechts op één ervan gereageerd. Het Link Filter is een Valve-lijst, die wordt gecontroleerd door een Valve-service. Het OpenID-verzoek bevat de eigen naam van de authenticatiehost en stuurt deze naar het eindpunt van Valve, dat deze direct weergeeft op de inlogpagina. De hostnaam staat hoe dan ook in het verzoek — het verschil is of er iets mee wordt gedaan.

Eén platform. Twee verschillende routes. ROLLBIT / OPGESLAGEN WAARNEMINGEN
Stap 5 / 5

De aanvraag bereikt Steam. De waargenomen route leidde naar het inlogformulier van Steam. De auteurs hebben het inlogproces niet voltooid. Het blokkeren van de link naar het hoofddomein heeft deze waargenomen route naar het formulier niet geblokkeerd.

01 DE CONTROLE VAN HET LINKFILTER
BESTEMMING **rollbit.com** Het hoofddomein van het platform
STEAM LINK-FILTER **Controleert de link** Een afzonderlijk waarschuwingssysteem voor bestemmingen
OPGESLAGEN RESULTAAT **Link geblokkeerd** 19 en 21 september 2026
02 DE WAARGENOMEN AANMELDRUTE
OP HET PERRON **Aanmelden met Steam** Het platform start een OpenID-verzoek
APARTE AUTH-HOST **rbsnin.com** Geen 'Link Filter'-blok in de opgeslagen controle
STEAM **Inlogformulier weergegeven** De opgevraagde host komt voor in de melding van Steam

Controleer de oorspronkelijke vastleggingsnotities, de registratiedatum en de protocolgegevens
Hoe de handhaving van Valve eruitziet
Hoofddomein: geblokkeerd
Gebruiker
→
rollbit.com
(hoofddomein)
↓
STEAM LINK-FILTER — BLOKKEERD
"Link geblokkeerd!" — gemarkeerd als mogelijk schadelijk

rollbit.com heeft een Link Filter-blokkering gerapporteerd voor 2026-09-19 en 2026-09-21 (controle zonder authenticatie; onbewerkte HTML en SHA-256 opgeslagen). Een zichtbaar, controleerbaar verslag.

Wat er eigenlijk gebeurt — authenticatie

Auth-host: niet geblokkeerd

Gebruiker

→

rollbit.com

"Log in met Steam"

↓

Omleiden via een aparte authenticatiehost:

`rbsnin.com`Linkfilter: CLEAN

geregistreerd 2026-09-18T09:34:52Z (Verisign RDAP)

↓

Steam mededeling op de inlogpagina (2026-09-20):

`"Note that rbsnin.com is not affiliated with Steam or Valve"`

Steam geeft deze melding weer vanuit het openid.realm van het verzoek dat het heeft ontvangen.

↓

Steam inlogformulier dat voor de afzonderlijke host wordt aangeboden

De auteurs hebben het inlogproces niet voltooid; het proces werd gevolgd tot aan het Steam-formulier.

Valve ontvangt bij elk dergelijk verzoek de hostnaam return_to / realm. rbsnin.com heeft bij 2026-09-21 geen blokkering door de Link Filter geretourneerd.

Op verzoek

Als OpenID-provider ontvangt Steam bij elk authenticatieverzoek de auth-hostnaam: deze komt binnen op de eigen servers van Valve in de `openid.return_to` en `openid.realm` parameters.

Verzonden door de website

De authenticatiehost wordt niet via een scan gedetecteerd — het platform stuurt deze in elk verzoek naar Steam. Volgens OpenID 2.0 §9.1 `return_to` is formeel gezien optioneel, maar zonder dit kan Steam het inlogresultaat niet weergeven; voor een goed werkende Steam-inlogprocedure is het dus in feite verplicht. Steam geeft zelfs de hostnaam weer aan de gebruiker ("*<host> is niet gelieerd aan Steam of Valve*").

14 jaar

is de leeftijd van de oudste authenticatiehost die bij de 2026-09-21-controle nog steeds Steam aanmeldingen heeft (dota2.net, geregistreerd op 2011-10-29); de nieuwste is drie dagen oud (rbsnin.com). **Beschouw het cijfer „0 geblokkeerde authenticatiehosts“ niet als de conclusie.** Een geblokkeerde authenticatiehost zou de functie „Aanmelden met Steam” van het platform volledig onbruikbaar maken, dus een register dat is samengesteld op basis van werkende aanmeldingen kan alleen hosts bevatten die nooit zijn geblokkeerd. Het getal dat van belang is, is niet het aantal blokkeringen, maar het aantal jaren dat het hoofddomein op de Link Filter stond terwijl de inloggegevens ernaast bleven werken.

Authenticatiehosts met afzonderlijke domeinen: registratiedatum versus hoofddomein (30 routes: de 25 die in de 2026-09-21-browseraudit werden opgelost, plus 5 die op 2026-09-22 zijn toegevoegd)

Platform	Linkfilter: hoofdpagina	Auth-host	Linkfilter: auth host	Auth-host geregistreerd	Bron van de waarneming	Bewijsdossier
Rollbit rollbit.com · reg. 2014-11-08	GEBLOKKEERD 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`rbsnin.com`	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML (geen Wayback-momentopname)	2026-09-18 09:34:52Z, Verisign RDAP	Steam mededeling op de inlogpagina, 2026-09-20	rollbit.com.json
Skin.Club skin.club · reg. 2017-09-04	GEBLOKKEERD 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`sc-auth.net`	SCHOON 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2019-04-02 RDAP	Steam mededeling op de inlogpagina	skin.club.json
Howl.GG howl.gg · reg. 2017-03-16	GEBLOKKEERD 2026-09-18, 19-09, 21-09 · Wayback 2026-09-21	`howl.uno`	SCHOON 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2026-08-11 RDAP	Live browseropname + meegeleverde OpenID-URL	howl.gg.json
Duelbits duelbits.com · reg. 2020-02-03	GEBLOKKEERD 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`switchflips.com`	SCHOON 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2020-04-21 RDAP	Opgegeven OpenID-URL	duelbits.com.json
CSGOFast csgofast.com · reg. 2015-03-27	GEBLOKKEERD 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`steam-login.authtofast.com`	SCHOON authtofast.com, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2026-06-30 authtofast.com, RDAP	Live browseropname + meegeleverde OpenID-URL	csgofast.com.json
Farmskins farmskins.com · reg. 2016-03-23	GEBLOKKEERD 2026-09-19, 2026-09-21 · ruwe HTML	`steam.kobal.cc`	SCHOON 2026-09-19, 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2017-01-07 kobal.cc, RDAP	Live browseropname + meegeleverde OpenID-URL	farmskins.com.json
CobaltLab cobaltlab.tech	GEBLOKKEERD 2026-09-21 · onbewerkte HTML	`cobaltauth.com`	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2025-01-07 RDAP	Opgegeven OpenID-URL	cobaltlab.tech.json
CSGO.NET csgo.net · reg. 2012-07-22	GEBLOKKEERD 2026-09-21 · ruwe HTML	`cn2.easylot.net`	SCHOON 2026-09-21 · ruwe HTML	2016-09-03 easylot.net, RDAP	Live browseropname	csgo.net.json
GGDrop ggdrop.com	GEBLOKKEERD 2026-09-21 · onbewerkte HTML	`ggauth.com`	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2023-05-03 RDAP	Opgegeven OpenID-URL	ggdrop.com.json

Platform	Linkfilter: hoofdpagina	Auth-host	Linkfilter: auth host	Auth-host geregistreerd	Bron van de waarneming	Bewijsdossier
RustChance rustchance.com	GEBLOKKEERD 2026-09-21 · onbewerkte HTML	`hgfuihd.com`	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2019-01-27 RDAP	Opgegeven OpenID-URL	rustchance.com.json
Skin.Fans skin.fans	GEBLOKKEERD 2026-09-21 · onbewerkte HTML	`auth.skinfans.com`	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2018-07-16 skinfans.com, RDAP	Opgegeven OpenID-URL	skin.fans.json
Skinport skinport.com · reg. 2018-09-05	GEBLOKKEERD 2026-09-21 · ruwe HTML	`skinport.app`	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2020-06-20 RDAP	Live browseropname + meegeleverde OpenID-URL	skinport.com.json
Skins.Cash skins.cash	GEBLOKKEERD 2026-09-21 · onbewerkte HTML	`skinscash.live`	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2019-12-05 RDAP	Opgegeven OpenID-URL	skins.cash.json
TF2Hunt tf2hunt.com · reg. 2018-01-13	GEBLOKKEERD 2026-09-21 · onbewerkte HTML	`rstspcl.com`	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2020-08-08 RDAP	Live browseropname + meegeleverde OpenID-URL	tf2hunt.com.json
CSGOGem csgogem.com · reg. 2016-10-16	GEBLOKKEERD 2026-09-22 · onbewerkte HTML	`api.csgem.com` csgem.com — afzonderlijk registreerbaar domein	SCHOON 2026-09-22 · onbewerkte HTML	2014-03-08 csgem.com, RDAP — oudste in het register	Handmatige verzameling + vastleggen via Link Filter	linkfilter-2026-09-22.json
Gamdom gamdom.com · reg. 2016-07-29	GEBLOKKEERD 2026-09-22 · ruwe HTML	`login.gambldom.com` gambldom.com — één letter verschil met het merk	SCHOON 2026-09-22 · onbewerkte HTML	2017-09-24 gambldom.com, RDAP	Handmatige verzameling + vastleggen via Link Filter	linkfilter-2026-09-22.json
12CS 12cs.fail · reg. 2026-03-24	GEBLOKKEERD 2026-09-22 · ruwe HTML	`fail.games`	SCHOON 2026-09-22 · ruwe HTML	2021-08-24 fail.games, RDAP	Handmatige verzameling + vastleggen via Link Filter	linkfilter-2026-09-22.json
CSGOEmpire csgoempire.com · reg. 2015-06-10	SCHOON 2026-09-19, 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	`csgoempirelogin4.com` een van de tien genummerde domeinen login1–10	SCHOON 2026-09-21 · Wayback 2026-09-21	2020-07-20 05:49:17Z, Verisign RDAP	Live-opname via de browser	csgoempire.com.json

Platform	Linkfilter: hoofdpagina	Auth-host	Linkfilter: auth host	Auth-host geregistreerd	Bron van de waarneming	Bewijsdossier
CS.MONEY cs.money	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	`auth.dota.trade`	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2016-07-15 dota.trade, RDAP	Steam mededeling op de inlogpagina	cs.money.json
CSFloat csfloat.com · reg. 2021-07-11	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	`csgofloat.com` het vroegere merkdomein van de exploitant; een afzonderlijk registreerbaar domein, geen aanwijzing voor ontduiking	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2015-09-29 RDAP	Live browseropname	csfloat.com.json
G4Skins g4skins.com	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	`auth.g4s.to`	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2021-05-30 g4s.to, RDAP	Opgegeven OpenID-URL	g4skins.com.json
Juice.GG juice.gg	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	`letmeinjuice.com`	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2024-04-15 RDAP	Opgegeven OpenID-URL	juice.gg.json
Markt.CSGO market.csgo.com	SCHOON 2026-09-21 · ruwe HTML	`dota2.net`	SCHOON 2026-09-21 · ruwe HTML	2011-10-29 RDAP	Live browseropname + meegeleverde OpenID-URL	market.csgo.com.json
Rust.TM rust.tm	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	`dota2.net`	SCHOON 2026-09-21 · ruwe HTML	2011-10-29 RDAP	Opgegeven OpenID-URL	rust.tm.json
CSGOLounge csgolounge.com · reg. 2013-08-14	SCHOON 2026-09-22 · onbewerkte HTML	`dota2.net` derde front-end op deze authenticatie host	SCHOON 2026-09-22 · onbewerkte HTML	2011-10-29 dota2.net, RDAP	Handmatige verzameling + vastlegging via Link Filter	linkfilter-2026-09-22.json
Dota2Lounge dota2lounge.com · geregistreerd 2012-08-10	SCHOON 2026-09-22 · onbewerkte HTML	`dota2.net` vierde front-end op deze authenticatie host	SCHOON 2026-09-22 · onbewerkte HTML	2011-10-29 dota2.net, RDAP	Handmatige verzameling + vastleggen via Link Filter	linkfilter-2026-09-22.json
SkinBaron skinbaron.de	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	`skinbaron.com` hetzelfde merk, andere TLD	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2015-12-22 RDAP	Opgegeven OpenID-URL	skinbaron.de.json

Platform	Linkfilter: hoofdpagina	Auth-host	Linkfilter: auth host	Auth-host geregistreerd	Bron van de waarneming	Bewijsdossier
TF2Royal tf2royal.com · reg. 2022-08-17	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	`tf2auth.com`	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2021-07-27 RDAP	Live browseropname + meegeleverde OpenID-URL	tf2royal.com.json
Tradeit tradeit.gg	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	`connect-tradeit.com`	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2022-02-23 RDAP	Opgegeven OpenID-URL	tradeit.gg.json
Upgrader upgrader.pro	SCHOON 2026-09-21 · ruwe HTML	`upgauth.space`	SCHOON 2026-09-21 · onbewerkte HTML	2026-08-14 RDAP	Opgegeven OpenID-URL	upgrader.pro.json

Bron: steamcommunity.com/linkfilter, GET zonder authenticatie, 2026-09-21, 53 hosts, interval van 3 s; steam_tos_assets/linkfilter-recheck-2026-09-21.json; onbewerkte HTML in `steam_tos_assets/linkfilter-raw/`. Inschrijfdata: RDAP, steam_tos_assets/domain-registration.json. · Eerdere controle van 2026-09-19 in linkfilter-all-results.json · routegegevens invoeren in auth-route-audit.json · Wayback Machine-momentopnames van de Link Filter-pagina's, 2026-09-21, vermeld in wayback-snapshots.json (er is geen snapshot beschikbaar voor rbsnin.com; het lokale raw-bestand is het enige bestand).

Inschrijfdata: RDAP (`steam_tos_assets/domain-registry/`). De "opgegeven OpenID-URL" bepaalt de verzoekparameters, niet dat de aanmelding is voltooid. De auteurs hebben op geen enkel platform een aanmelding voltooid. Een afzonderlijk domein is op zichzelf geen bewijs van omzeiling. Evenmin is „0 geblokkeerde authenticatiehosts“ een op zichzelf staande bevinding: het blokkeren van één ervan zou de Steam-aanmelding van dat platform onmogelijk maken, dus een register dat is samengesteld uit werkende aanmeldingen kan geen geblokkeerde authenticatiehost bevatten. De observatie die zwaar weegt, is de koppeling en de duur ervan — een hoofddomein op het Link Filter naast een inlogdomein dat al jaren actief is. Deze tabel bevat 30 rijen: 25 van de 27 routes met een bewijsbestand per route, plus vijf toegevoegd op 2026-09-22 waarvan de splitsing in het Link Filter is vastgelegd in linkfilter-2026-09-22.json ook al is het domein zelf handmatig verzameld — dat staat in de bronkolom bij de rijen vermeld. De twee routes voor bewijsbestanden die niet worden weergegeven, zijn skinsnipe.com (auth host `pricing.tradeupspy.com`, geregistreerd 2020-03-11) en csgobig.com (auth host `letmeinbig.com`, geregistreerd 2023-01-20); beide gaven bij de controle van 2026-09-22 de status BLOCKED main / CLEAN auth host weer, vastgelegd met SHA-256 in linkfilter-2026-09-22c.json, maar de ruwe HTML-code voor die batch zit niet in de gepubliceerde set, dus worden ze hier bij naam genoemd in plaats van dat ze een rij krijgen die elke andere regel in deze tabel kan staven. De overige 12 met de hand verzamelde routes in het register worden als zodanig aangeduid in master_registry.json onder `realm_src: user`.

Primaire empirische controle · Meerjarig tijdsbestek

De valkuil van het grote geheel: Link Filter is slechts schijnmaatregelen, geen bescherming

In desktopbrowsers worden gebruikers beschermd door externe beveiligingsmaatregelen: Google Safe Browsing en Microsoft SmartScreen onderscheppen bekende phishing-pogingen met rode waarschuwingen die het volledige scherm vullen. **In de Big Picture-modus van Steam, de in-game-overlay (Shift+Tab) en het Steam-deck (SteamOS) zijn die**

beveiligingen niet aanwezig. De ingebouwde browser ondersteunt geen enkele extensie, schakelt externe Safe Browsing-engines uit en biedt de gebruiker precies één beschermingslaag: die van Valve `linkfilter` interstitieel.

Veeg om alle vier resultaten te vergelijken →

92.5%
2025–2026: geavanceerde phishing **zonder fouten geslaagd** (37/40)
77.5%
Phishing in het CS2-tijdperk 2023–2024 **zonder fouten geslaagd** (31/40)
70.0%
Oude phishing-aanvallen uit 2021–2022 **zonder fouten geslaagd** (28/40)
7 / 7
goknetwerken geblokkeerd (positieve controle)
Meerjarig longitudinaal onderzoek: 120 pure Steam phishingdomeinen live getest (24 september 2026)
Om te onderzoeken of het filter van Valve nieuwe bedreigingen gewoon traag registreert of er fundamenteel blind voor is, hebben we een audit uitgevoerd op **120 bevestigde Steam-specifieke phishingdomeinen** over drie historische cohorten, vergeleken met `steamcommunity.com/linkfilter`:

- **Cohort 1: 2021–2022 (klassieke ruilaanbiedingen en itemdrops) — 70.0% Clean Pass (28/40).** Zelfs 4 tot 5 jaar nadat ze door internetwaakhonden in kaart zijn gebracht, zijn 7 van de 10 oude phishing-hosts nog steeds zonder enige blokkering bereikbaar.
- **Cohort 2: 2023–2024 (CS2 Beta-hype & valse ondersteuningsverzoeken) — 77.5% Zonder fouten geslaagd (31/40).** Campagnes die zich voordoen als aankondigingen van Counter-Strike 2 en valse oproepen aan de community (bijv. `cs2-steam.com`, `appealsteamcommunity.help`) gaan er dwars doorheen.
- **Cohort 3: 2025–2026 (serverloze edge-implementaties & favicon-klonen) — 92.5% Volledig geslaagd (37/40).** Moderne phishing-kits die worden ingezet op EdgeOne, Vercel en Cloudflare Pages (bijv. `steamgifter.online`, `steam-dp4lt5b8fnez.edgeone.dev`) vrijwel ongehinderd doorkomen.

Telemetrie & aansprakelijkheidsdekking, geen bescherming. Waarom bestaat het Link Filter dan, als het 70% tot 92.5% van pure Steam-phishing doorlaat? Het fungeert als een aansprakelijkheidsverklaring voor het bedrijf en als een sensor voor telemetrie van uitgaande klikken. Door een beleefde *"Je verlaat Steam"* melding met een klikbare groene knop ‘Doorgaan’, Valve legt de juridische aansprakelijkheid bij het slachtoffer op grond van de Steam Abonneeovereenkomst (*"de gebruiker is vrijwillig buiten Steam terechtgekomen"*). Valve verzamelt de telemetriegegevens van de klik, maar blokkeert de diefstal niet.

Het Favicon Hash-bewijs: geen opname van dreigingsfeeds. Onafhankelijke platforms voor dreigingsinformatie (urlscan.io, Shodan, Censys) sporen actieve Steam-phishingkits op door simpelweg te zoeken naar de officiële favicon-hash van Steam (`page.favicon.hash:9f890a9debcdfccc339149a7943be9aff9e4c9203c2fa37d5671a5b2c88503ad NOT domain:*.steampowered.com`). Deze eenvoudige geautomatiseerde controle brengt actieve phishingclusters binnen enkele seconden aan het licht. Valve synchroniseert niet met externe feeds, voert geen op hashwaarden gebaseerde dreigingsdetectie uit en grijpt alleen handmatig in wanneer dit door toezichthouders wordt opgelegd (het WSGC-besluit inzake kansspelen uit 2016) of om zijn geregistreerde domeinnamen te beschermen.

Belangrijkste auditbewijsmiddelen: Longitudinaal meerjarig onderzoek met 120 domeinen: longitudinal-steam-phishing-audit.json · 100 specifieke Steam phishing-voorbeelden: linkfilter-steam-phishing-100.json · Uitgebreid onderzoek naar de voeding (n=250): linkfilter-coverage-

2026-09-22.json.

CSGOEmpire — batchregistratie van tien genummerde auth-domeinen
Op **2020-07-20** tien genummerde domeinen, `csgoempirelogin1.com` via `csgoempirelogin10.com`, werden geregistreerd. Voor alle tien zijn Verisign RDAP-tijdstempels vastgelegd: login1 05:49:06Z, login5 05:49:08Z, login2 05:49:11Z, login3 05:49:14Z, login4 05:49:17Z, login6 05:49:20Z, login7 05:49:23Z, login8 05:49:26Z, login9 05:49:28Z — **negen domeinen in 22 seconden** — en login10 om 05:56:03Z, zeven minuten later. Het tijdsverschil wijst erop dat het om één bulkbewerking door de registrar gaat.

Het patroon komt overeen met vooraf ingestelde fallback-hosts; alleen `login4` is waargenomen in een live OpenID-verzoek. csgoempire.com en csgoempirelogin4.com leverden beide de status „CLEAN“ op in het Link Filter op 2026-09-21; CSGOEmpire behoorde niet tot de sites die in persberichten over de kennisgevingen van juli 2016 werden genoemd.

DNS — alle 10 actief (september 2026)
Oké csgoempirelogin1.com 172.67.129.43
Oké csgoempirelogin2.com 172.67.175.168
Oké csgoempirelogin3.com 188.114.96.3
Oké csgoempirelogin4.com 188.114.96.11 ← in OpenID-verkeer
Oké csgoempirelogin5.com 172.67.160.194
Oké csgoempirelogin6–10.com IP-adressen van Cloudflare
NXDOMAIN: csgoempirelogin11.com
Alle 10 geregistreerd 2020-07-20; alle 10 voorzien van een RDAP-tijdstempel (steam_tos_assets/domain-registry/csgoempireloginN.com.rdap.json)
Conclusie voor regelgevende instanties

Als het hoofddomein wordt geblokkeerd terwijl de auth-host niet wordt geblokkeerd, blijft de inlogroute open — en dat blijft jarenlang zo.

Het Link Filter-blok op het hoofddomein is een verifieerbaar, openbaar record. De authenticatiehost verwerkt het „Aanmelden met Steam”-verkeer en komt voor in de eigen OpenID-verzoekparameters van Valve. Bij controles op 2026-09-21 en 2026-09-22 leverde het hoofddomein in 26 filter-split-paren een Link Filter-blok op, terwijl de proxy die de aanmelding verwerkte er geen opleverde. Het bovenstaande register meet de andere helft daarvan: deze hosts zijn geen kortstondige wegwerpdomeinen. Verschillende waren op de datum van de controle al meer dan een decennium geregistreerd, en elk van die dagen is een dag waarop Valve de hostnaam in zijn eigen verzoekparameters ontving. Valve heeft geen handhavingsgegevens per operator gepubliceerd, dus of er andere maatregelen op deze hosts zijn toegepast, kan niet worden vastgesteld aan de hand van openbare gegevens.

12 jaar en 6 maanden
csgogem.com wordt geblokkeerd in de Linkfilter.
De inloghost `api.csgem.com` is
is geregistreerd sinds 2014-03-08 en is dat niet.

Samenvatting in begrijpelijke taal — Voor toezichthouders en rechtbanken (uitvouwen)
Samenvatting in begrijpelijke taal — voor toezichthouders

Achtergrond: Wat Steam is en waarom het hier van belang is

Steam is een softwareplatform dat wordt beheerd door Valve Corporation (Bellevue, Washington, VS). Steam fungeert als een aanbieder van digitale identiteit: gok- en gamingwebsites op het internet maken gebruik van een systeem genaamd „Aanmelden met Steam“ — een knop waarmee een website kan verifiëren of een bezoeker een echt Steam-account heeft. Dit is vergelijkbaar met „Inloggen met Google“ of een identiteitscontrole door

middel van een door de overheid uitgegeven identiteitskaart: de website stuurt de gebruiker door naar de servers van Steam, Steam verifieert wie de gebruiker is, en Steam stuurt de gebruiker terug naar de website. **Valve beheert het authenticatiesysteem. Elke aanmelding via „Aanmelden met Steam“ verloopt via de eigen servers van Valve.**

Wat Valve deed: de domeinblokkering

In juli 2016 stuurde de raadsman van Valve, naar aanleiding van druk vanuit de media en de juridische wereld inzake ‘skin gambling’, kennisgevingen naar ongeveer 23 bij naam genoemde goksites (volgens persberichten van 21 juli 2016); in oktober 2016 liet Valve aan de Washington State Gambling Commission weten dat het contact had opgenomen met meer dan veertig sites. Sommige gokdomeinen komen voor in de **Steam Linkfilter** — een lijst waardoor bij elke link naar deze pagina's die binnen Steam wordt geplaatst (in de chat, op een profielpagina, in de winkel) een waarschuwingspagina wordt weergegeven: *"Link geblokkeerd!"* Het Link Filter is de enige handhavingsmaatregel waarvan het effect van buiten Valve kan worden waargenomen.

Voorbeeld: Een link naar `rollbit.com` binnen Steam verschijnt de waarschuwingspagina van het Link Filter (2026-09-19 en 2026-09-21 aangevinkt). Op papier is de goksite geblokkeerd.

Wat een proxy-domein is

A **Een authenticatiehost met een apart domein is een authenticatieproxy**: een tweede websiteadres, op een ander registreerbaar domein, dat dezelfde exploitant tussen zijn gebruikers en Steam plaatst, uitsluitend met het doel de stap „Aanmelden met Steam” uit te voeren. Het fungeert als proxy voor het inloggen. De gebruiker denkt dat hij inlogt op het platform; het verzoek dat Valve bereikt, bevat de hostnaam van de proxy, niet die van het platform. Het heeft doorgaans geen publiekelijk zichtbare koppeling met de goksite, en het is het adres waar gebruikers naartoe worden teruggestuurd nadat Steam hun identiteit heeft bevestigd.

Voorbeeld: Rollbit opereert onder `rollbit.com`, dat door het Link Filter wordt geblokkeerd. Voor Steam-authenticatie maakte de op 2026-09-20 waargenomen datastroom gebruik van een apart adres: `rbsnin.com`, geregistreerd 2026-09-18. Dit adres leverde het volgende resultaat op **geen 'Link Filter'-blok** op 2026-09-21. De goksite bleef actief en de Steam-inlogprocedure verliep via de niet-geblokkeerde host.

Het kritieke punt: de Auth Host wordt bij elk verzoek naar Steam verzonden

Valve hoeft niet te scannen of te crawlen om te achterhalen welke authenticatiehosts in gebruik zijn. Steam is de **OpenID-identiteitsprovider** voor deze sites, en elke klik op „Aanmelden met Steam“ verstuurt een GET-verzoek naar de eigen servers van Valve, waarin de authenticatiehostnaam in leesbare tekst is opgenomen. Volgens OpenID 2.0 §9.1 is de `return_to` Dit veld is formeel gezien optioneel, maar zonder dit veld kan Steam het inlogresultaat niet weergeven; voor een succesvolle Steam-inlogprocedure is het dus in feite verplicht. Steam geeft zelf de hostnaam weer op de inlogpagina ("*<host> is niet gelieerd aan Steam of Valve*").

— Vorm van het verzoek Steam ontvangt (host zoals waargenomen voor Rollbit op 2026-09-20): —
GET steamcommunity.com/openid/login
&openid.mode=checkid_setup
&openid.return_to= https://rbsnin.com/… ← in feite vereist; komt voor in het logboek van Valve
&openid.realm= https://rbsnin.com ← door de website zelf aangegeven; weergegeven op de inlogpagina van Steam

Als de website gebruikmaakt van server-naar-server-verificatie (check_authentication), wordt in het logboek van Valve ook het IP-adres van de server van het platform en het hostingnetwerk vastgelegd.
Het achterhalen van de hostnaam uit dit verzoek is een standaardhandeling. Het handhavingsverslag — welke hosts wel en welke niet zijn aangepakt, en op basis van welke criteria — bevindt zich uitsluitend in de infrastructuur van Valve en is niet openbaar gemaakt.

Wat dit aantoont

1. Het blok ‘Link Filter’ is van toepassing op links, niet op aanmeldingen. Het hoofddomein blokkeren (bijvoorbeeld `rollbit.com`) toont een waarschuwing aan gebruikers die binnen Steam op links naar deze site klikken. Dit belemmert de werking van de site niet, noch het gebruik van de eigen OpenID-dienst van Valve via een ander adres.

2. De geteste authenticatiehosts werden niet geblokkeerd. De bovenstaande tabel toont authenticatiehosts met afzonderlijke domeinen die tussen 2011 en september 2026 zijn geregistreerd, waarvan een aantal pas jaren na de kennisgevingen van juli 2016. Bij 26 paren leverde het hoofddomein een Link Filter-blokkering op, terwijl de proxy die de aanmelding doorgeeft dat niet deed (niet-geverifieerde controles, 2026-09-21 en 2026-09-22; ruwe reacties en SHA-256 opgeslagen). Die proxy zou ophouden met werken op de dag dat Valve deze weigerde; daarom is de maatstaf hier hoe lang deze heeft gedraaid, en niet of deze in de lijst staat. Valve ontvangt deze hostnamen in zijn eigen OpenID-verzoeken. Of er naast het Link Filter nog andere maatregelen zijn toegepast, kan niet worden vastgesteld aan de hand van openbare gegevens, omdat Valve geen handhavingsgegevens per operator heeft gepubliceerd.

3. De websites bleven zich authenticeren via de infrastructuur van Valve. "Aanmelden met Steam" is een dienst van Valve; elke authenticatie via deze dienst is een verzoek dat Valve ontvangt en verwerkt. Valve genereert ook inkomsten uit case keys, en de Steam Community Market brengt een gecombineerde vergoeding van ongeveer 15% in rekening voor transacties die binnen de Market worden voltooid (niet voor externe transacties). De actie „Link Filter“ heeft een openbaar record aangemaakt; dit heeft de authenticatierelatie niet onderbroken.

Zou het blokkeren hebben gewerkt?
Ter vergelijking: toen de gratis domeinregistrar Freenom in 2023 zijn activiteiten stopzette, werden phishingcampagnes die afhankelijk waren van zijn domeinen verstoord. De bedrijfscontinuïteit hangt af van de stabiliteit van de infrastructuur.

Hetzelfde geldt hier. Als een authenticatiehost zou worden geweigerd tijdens de OpenID-verwerking van Steam, zou de functie „Aanmelden met Steam” van het platform niet werken totdat er een nieuwe host is geregistreerd, certificaten zijn uitgegeven en de DNS-wijzigingen zijn doorgevoerd. Gedurende die periode: downtime.

Rotatie maakt blokkeren niet zinloos. Hierdoor wordt het blokkeren een operationele kostenpost. Aangezien nieuwe hosts bij het eerste gebruik in de eigen verzoeklogboeken van Valve verschijnen, zou een reactie even lang kunnen duren als dat eerste gebruik.

Batchregistratie is op zich al een signaal: De accounts login1–login10 van CSGOEmpire werden op 2020-07-20 geregistreerd, waarvan negen binnen 22 seconden (Verisign RDAP). Een reactie hoeft niet per domein te zijn; een opeenvolgende reeks uit één registrarsessie kan als een reeks worden aangemerkt.

Uit de openbare gegevens blijkt niet dat er een poging is gedaan om geauthenticeerde hosts te blokkeren die door rotatie is verijdeld.
Hieruit blijkt welke belangrijke domeinen werden geblokkeerd terwijl de proxy die de betreffende aanmelding verwerkte, bleef draaien — 26 paren per 2026-09-22, waarbij de oudste geregistreerde authenticatiehost 12 jaar en 6 maanden oud was — en dat er voor geen

enkele operator een openbaar gemaakt handhavingsverslag bestaat.
De vraag voor de toezichthouder luidt dan ook: welke handhavingsmaatregelen heeft Valve eventueel toegepast op de geauthenticeerde hosts die het in zijn eigen OpenID-verzoeken ontvangt?
Wat Valve deed — en waarom dit het Auth-pad niet onderbrak
In de onderstaande tabel wordt voor elke openbaar gedocumenteerde actie van Valve aangegeven of deze invloed had op het toegangspunt voor OpenID-authenticatie. De conclusie is niet dat „Valve niets heeft gedaan“ — het is dat geen van de openbaar gedocumenteerde acties betrekking had op het punt waar aanmeldingen bij gokplatforms via de servers van Valve verlopen.

Datum	**Valve Actie**	**Getroffen** `openid.return_to` **pad?**
juli 2016	Openbare verklaring van 13 juli 2016; kennisgevingen van de raadsman aan ~23 genoemde locaties (pers, 21 juli 2016); >40 locaties benaderd naar aanleiding van de brief van Valve aan WSGC van oktober 2016	Nee. De meldingen en het linkfilter hebben betrekking op operatoren en links; het OpenID-verzoekpad is niet gewijzigd.
2017	Sluiting van `IEconItems_730/GetPlayerItems` (volgens het technische account van CSFloat; er is geen changelog met Valve gevonden)	Nee. Dit had alleen invloed op de zichtbaarheid van de geschiedenis van openbare items. De OpenID-authenticatie is niet gewijzigd.
2018-03-29	7-daagse handelsblokkering voor CS:GO aangekondigd (blog.counter-strike.net)	Nee. De verwerking van items is vertraagd; het OpenID-verzoekpad is niet gewijzigd.
2022-05-10	Eindpunten voor het annuleren van transacties verwijderd uit de openbare Web API (opgemerkt door een gebruiker; geen Valve changelog — node-steam-tradeoffer-manager #325)	Nee. De tooling voor het uitwisselen van aanbiedingen is gesloten; de OpenID-authenticatie is niet gewijzigd.
2023-12-04	Voor het aanmaken van een API-sleutel is nu een bevestiging via de mobiele telefoon vereist (steamcommunity.com/dev/apikey; geen changelog)	Nee. Het belangrijkste eindpunt is beveiligd; de hier beschreven authenticatiehosts waren niet getroffen.
2026-09-19 / 21-09	Steam Link: de toestand van het filter zoals waargenomen door de auteurs	Nr. 14 hoofddomeinen leverden een blok op bij de opgeslagen 2026-09-21-hercontrole — 26 gesplitste paren in het register met 2026-09-22 — terwijl de proxy die elke aanmelding verwerkte, bleef draaien.

Bronnen: Valve verklaring van 13 juli 2016 (store.steampowered.com/oldnews/22883, gearchiveerd 2026-09-21) · Technisch verslag van CSFloat over de sluiting in 2017 (blog.csfloat.com, gearchiveerd 2026-09-21) · Status van het linkfilter: linkfilter-recheck-2026-09-21.json.

Deze bevinding kan worden weerlegd door één enkel gepubliceerd geval waarin Valve een OpenID-verzoek heeft afgewezen omdat `openid.return_to` verwees naar een host met een vergunning voor kansspelen. In het openbare register is geen dergelijke instantie gevonden. De twee meest recente registraties van auth-hosts

howl.uno werd geregistreerd op 2026-08-11 (RDAP), 41 dagen vóór 2026-09-21; howl.gg gaf een Link Filter-blokkering weer op 2026-09-18, 2026-09-19 en 2026-09-21. Of de blokkering voorafging aan de registratie is niet vastgesteld.
rbsnin.com werd geregistreerd als 2026-09-18T09:34:52Z (Verisign RDAP) en werd waargenomen in de Steam-inlogprocedure van Rollbit op 2026-09-20 via de mededeling op de eigen inlogpagina van Steam; rollbit.com gaf op 2026-09-19 en 2026-09-21 een Link Filter-blokkering terug, rbsnin.com niet.
Elke host in de bovenstaande tabel wordt naar de authenticatieservers van Valve verzonden als `openid.realm` bij elke inlogpoging.
Volledige gegevens per route en beoordelingen van Link Filter: de tabel in paragraaf 3 hierboven; ruwe resultaten in linkfilter-recheck-2026-09-21.json en linkfilter-all-results.json.
Methodologie — Hoe de tellingen voor de route- en linkfilters tot stand zijn gekomen
1. Domeinresolutie
De 2026-09-21-audit heeft 78 van de 189 aangevraagde platforms afgehandeld: **33 authenticeren op hun eigen hostnaam en 20 op hun eigen subdomein — directe authenticatie, en geen van deze wordt geteld als routes met een afzonderlijk domein.** De overige **25. authenticeren via een apart registreerbaar domein**, verdeeld over 24 verschillende hostnamen (dota2.net wordt gedeeld door market.csgo.com en rust.tm): 10 vastgesteld via live browseropnames, 3 via de melding op de inlogpagina van Steam zelf, 12 via een opgegeven OpenID-URL. Het live register (master_registry.json, 2026-09-22) breidt dat uit tot **44 routes met afzonderlijke domeinen**: 26 filter-split-paren (hoofddomein BLOCKED, authenticatiehost CLEAN) plus 18 andere routes zonder hoofddomeinsplit. Van de 44, **27: een bewijsdossier per route bijhouden**; de overige 17 zijn met de hand verzameld en zijn gemerkt `realm_src: user` in het register. Vijf van die zeventien — csgogem.com, gamdom.com, 12cs.fail, csgolounge.com en dota2lounge.com — zijn op 2026-09-22 toegevoegd met een Link Filter-registratie van beide hosts (ruwe HTML + SHA-256 in linkfilter-2026-09-22.json), dus de splitsing zelf is aantoonbaar, ook al is het domein handmatig verzameld; ze staan in de bovenstaande tabel vermeld naast de routes uit het bewijsbestand. `tfauth.com` (tf2easy.com) is om 2026-09-22 uit het register geschrapt: net als bij arena.fragnet.net is er geen enkele verifieerbare link die het aan de oorspronkelijke site koppelt. Het aantal kan opnieuw worden afgeleid uit de gepubliceerde auth-route-audit.json (reeks van 2026-09-21) volgens één regel: een platform telt alleen mee als de waargenomen Steam OpenID-host op een ander registreerbaar domein staat dan het platform zelf.
2. Steam Status van het linkfilter
Getest via `steamcommunity.com/linkfilter/?url=https://[domain]`, niet-geverifieerd, op 2026-09-19 en 2026-09-21; onbewerkte HTML opgeslagen met SHA-256. Status afzonderlijk vastgelegd voor het hoofddomein en de authenticatiehost. Een classificatiesysteem maakt onderscheid tussen de algemene melding „U verlaat Steam“ (CLEAN) en de pagina „Link geblokkeerd! ... gemarkeerd als mogelijk schadelijk“ (BLOCKED); een controle via google.com bevestigt dat de twee niet door elkaar worden gehaald. Een eerdere, geauthenticeerde variant van deze test werd terzijde geschoven nadat deze voor elk domein, inclusief die controle, „geblokkeerd” rapporteerde — dit bleek te wijten te zijn aan een ongeldige sessiecookie in het testscript, en was dus geen echt resultaat.
3. Controle van de authenticatiehost
Live-opname: een Playwright-browser navigeerde naar de aanmeldingsprocedure van elk platform en de `openid.return_to` De hostnaam is uit het onderschepte verzoek gehaald. Opmerking op de inlogpagina: de hostnaam is uit Steam’s eigen " gehaald *<host> is niet gelieerd aan Steam of Valve*" tekst, die Steam weergeeft vanuit `openid.realm` (rbsnin.com, sc-auth.net, auth.dota.trade). Aangeleverde URL: een Steam-inlog-URL die aan de auteurs is verstrekt; deze URL bepaalt de verzoekparameters, maar houdt geen voltooide aanmelding in. Op geen enkel platform is een aanmelding voltooid.

4. Dekking — wat er niet is opgelost, en waarom dat van belang is
Van de 189 perrons, **110 leverde geen vaste route op** en één was niet van toepassing (189 − 78 − 1). In dit dossier wordt geen van deze meegeteld. De uitsplitsing van de 110, uit het auditbestand: 22 bot-uitdagingen, 14 time-outs, 12 HTTP-fouten en 10 navigatiefouten — de waarnemer kon de inlogstroom niet bereiken, hoewel de meeste van deze sites normaal openen in een gewone browser; 20 vertoonden geen Steam inlogcontrole op de landingspagina; 16 kwamen bij een inlogprocedure die niet naar een host kon worden omgezet; 11 domeinen konden niet via DNS worden omgezet; 5 strandden bij een toestemmingsscherm. Het onderstaande overzicht verdeelt dezelfde 110 op een andere manier: de 11 die niet in DNS konden worden omgezet, worden apart vermeld als *Verwijderd · NXDOMAIN*, en de ene niet-toepasselijke vermelding wordt bij de rest gevoegd. 189 platforms gecontroleerd, 11 verwijderd na een definitieve NXDOMAIN-melding van beide resolvers, **178 behouden** (platform-audit.json, platforms-removed.json). **137 authenticatiedomeinen die het grootboek op basis van het naamgevingspatroon had geraden, werden uit de gegevens op 2026-09-19 verwijderd — nooit waargenomen, dus ook nooit bewijs.**
Drie van de gissingen werden weerlegd door de verstrekte OpenID-URL's: buff.163.com, gamerpay.gg en csgoluck.com voeren rechtstreeks authenticatie uit, terwijl er werd gegist naar buffauthproxy.163.com, gamerpayredirect.io en lucklogin.app. De verwijderingen staan vermeld in het gepubliceerde auditbestand.
Het getal 25 is een ondergrens, geen bovengrens. Van de 78 platforms die wel konden worden geïdentificeerd, maakten er 25 gebruik van een apart domein en 53 niet. Uit die verhouding worden geen conclusies getrokken over de 110 niet-geïdentificeerde platforms, en nergens in dit dossier wordt op basis daarvan een prognose gegeven. Elk platform kan worden opgelost door iemand die de site opent en op „Aanmelden met Steam“ klikt: de hostnaam voor de authenticatie staat in de URL van de Steam-pagina die wordt geladen.
Het doel van dit hoofdstuk: Een onafhankelijke waarnemer heeft een browser en veel geduld nodig om 189 platforms te identificeren, en kwam uit op 78. Voor Valve is een databasequery nodig. Elk platform dat gebruikmaakt van „Aanmelden met Steam“ — zowel geïdentificeerde als niet-geïdentificeerde — stuurt `openid.realm` naar het authenticatie-eindpunt van Valve bij elke aanmelding. De leemte in deze tabel is te wijten aan het feit dat de auteurs zich buiten het systeem bevinden. Voor Valve is er geen sprake van een dergelijke leemte.
De waargenomen proxy-hostnamen staan in auth-route-audit.json. Registratiedata van domeinnamen afkomstig van RDAP (Verisign) / IP2WHOIS. De resultaten van de linkfilter zijn: linkfilter-all-results.json.
Een analogie ter verduidelijking
Stel je voor dat een erkend taxibedrijf van de toezichthouders te horen krijgt dat het niet langer mag opereren vanuit zijn geregistreerde adres aan Main Street. Het bedrijf verwijdert het bord aan Main Street. Het verwijderen van dat bord wordt vastgelegd. Hetzelfde bedrijf opent echter een vestiging aan Side Street — geregistreerd onder een andere naam — en zet zijn activiteiten van daaruit voort. De toezichthouders beheren het centrale dispatching-systeem dat door alle taxi’s van beide adressen wordt gebruikt. Bij elke ritverzoek staat „ophalen vanaf Side Street“. De toezichthouders trekken de vergunning voor Side Street nooit in. **Het verwijderen van het bord met de tekst „Main Street” was de enige handhavingsmaatregel die werd genomen. Het taxibedrijf is altijd blijven draaien.**

Deel A — Technisch dossier · Paragraaf 3.1

In Steam is de lijst van Valve de enige lijst.

Een link waarop in de Steam-client, de in-game-overlay of de Big Picture-modus wordt geklikt, wordt niet in de browser van de gebruiker geopend. De link wordt weergegeven in de eigen ingebouwde browser van Steam — waar de waarschuwingslagen die een browser zou

toepassen, niet aanwezig zijn. **Het Link Filter is niet slechts één van de vele veiligheidsmaatregelen. Het is de enige veiligheidsmaatregel.**

In een gewone browser Drie onafhankelijke lagen

1. **Google Veilig surfen**Een paginagrote tussenpagina voor websites die op de phishing- en malwarelijsten van Google staan, die voortdurend wordt bijgewerkt en onafhankelijk is van de bezochte website.
2. **De antivirus-browserextensie**De meeste eindgebruikersproducten worden geleverd met een browser-add-on die de bestemming vergelijkt met de reputatielijst van de leverancier.
3. **HTTPS-inspectie op eindpunten**Wanneer het product een TLS-controle uitvoert, wordt de inhoud van de pagina gescand voordat deze de gebruiker bereikt.

In de Steam-client, overlay en Big PictureEén laag

1. **Google Veilig surfen**Niet aanwezig. Voor de controle zijn Google API-sleutels vereist die niet zijn ingesteld in ingebouwde Chromium-builds; wanneer deze ontbreken, wordt in de ontwerpdocumentatie van Chromium vermeld dat de Safe Browsing-handler simpelweg nooit aan de verzoekketen wordt toegevoegd.
2. **De antivirus-browserextensie**Niet aanwezig. De renderer van Steam is niet de browser van de gebruiker en laadt geen extensies uit het browserprofiel van de gebruiker, dus er wordt geen add-on uitgevoerd op de pagina.
3. **HTTPS-inspectie op eindpunten**Afhankelijk van het product. Het verkeer wordt beëindigd binnen een met een code ondertekend Valve-proces in plaats van in een herkende browser, en een aantal eindpuntproducten sluiten ondertekende applicaties uit van TLS-inspectie.
4. **Het Steam-linkfilter**De eigen blokkeerlijst van Valve, die wordt geraadpleegd wanneer een link het Steam-ecosysteem verlaat. Dit is de enige controle die wordt uitgevoerd — en in de bovenstaande tabel staat vermeld wat deze controle oplevert voor de authenticatiehosts die in dit hoofdstuk worden beschreven.

Een test die elke lezer kan uitvoeren, en als de test mislukt, is de conclusie ongeldig
Open een van de door Google gepubliceerde test-URL's voor Veilig surfen (`testsafebrowsing.appspot.com`) in Chrome: er verschijnt een rode interstitial die de hele pagina vult. Open dezelfde URL vanuit een Steam-chatbericht, zodat deze wordt weergegeven in de Steam-client of de overlay: er verschijnt geen interstitial. De enige waarschuwing die Steam kan genereren, is zijn eigen Link Filter-pagina, en alleen voor hosts op de lijst van Valve.

Het eigen bug-bounty-record van Valve **Dat ene nummer is al eens omzeild — op het eigen album van Valve**
Als het Link Filter de enige controle is die binnen de client wordt uitgevoerd, zijn de eigen storingsmodi ervan geen bijzaak. Twee meldingen in het HackerOne-programma van Valve, beide geaccepteerd, beide opgelost en beide inmiddels volledig openbaar gemaakt:

1. #291750 gearchiveerd 2025-11-16 ↗ Open Redirect · medium

   Omzeiling van de linkfilterbeveiliging

   Gemeld op 19 november 2017, opgelost, bekendgemaakt op 9 mei 2018. De eigen proof of concept van het rapport: het vervangen van de ideografische punt 。 (`%E3%80%82`) voor de punt in een hostnaam — ‘Het is mogelijk om de blokkering te omzeilen.’ De tussenpagina waar dit gedeelte over gaat, is niet verschenen.

2. #1079561 gearchiveerd 2026-09-24 ↗ Openbaarmaking van informatie · hoog

De webbrowser Big Picture laat inlogcookies lekken en maakt gevoelige informatie openbaar (wat kan leiden tot het overnemen van accounts)

Gemeld op 15 januari 2021, opgelost, openbaar gemaakt op 21 september 2021. De ernstclassificatie van Valve zelf is hoog, en de titel geeft de gevolgen aan. Het openbaar gemaakte record bevat de titel, de ernstbeoordeling en de datums; de technische beschrijving is niet opgenomen in de gepubliceerde payload, dus er wordt hier verder niets uit geciteerd.

De interpretatie van de auteurs, en geen conclusie uit een van beide rapporten: De twee staan aan weerszijden van dezelfde poort. De ene is de waarschuwing die niet verschijnt voordat de bestemming wordt geopend; de andere is het feit dat de sessie de client verlaat zodra er een pagina binnen die sessie wordt geopend. De reeks gebeurtenissen die volgt op een gestolen sessie — een sleutel die zonder vraag wordt geregistreerd, de echte transactie die wordt geannuleerd, een duplicaat dat naar een kloon wordt verzonden — is het patroon dat wordt beschreven in Paragraaf 5 naar Paragraaf 8. Beide meldingen zijn afgesloten; geen van beide wordt nog als actieve kwetsbaarheid aangemerkt. Wat hieruit blijkt, is beperkter maar volstaat: de enige overgebleven beveiligingslaag is, volgens de eigen gegevens van Valve, in het verleden al vaker omzeild.

Bron: het HackerOne-openbaarmakingsdossier voor elk rapport, opgehaald op 2026-09-22 — nummer, titel, team, kwetsbaarheid, ernst, rapport- en openbaarmakingsdata en status zoals gepubliceerd door HackerOne. Opvraagdossier: hackerone-reports.json. Er wordt hier geen bedrag van de beloning vermeld; ook in het opgevraagde openbare dossier komt er geen voor.

Veldobservatie · PhishDestroy **Detecties die normaal gesproken een einde maken aan een campagne, hebben deze niet beëindigd**
We zagen hoe phishing-hosts verkeer bleven genereren terwijl ze **20 of meer gedetecteerde leveranciers**. Als een campagne in die toestand via het web of e-mail wordt verzonden, is ze binnen enkele dagen ten dode opgeschreven — zowel de browser als het antivirusprogramma handelen op basis van die beoordelingen. Binnen Steam gebeurt dat niet. De beoordelingen waren er al die tijd al. Er is nooit iets in de client gevraagd.

Wat dit betekent voor een minderjarige die een antivirusprogramma heeft geïnstalleerd

Hij negeert geen enkele waarschuwing en schakelt niets uit. Er komt een bericht binnen in Steam — een gratis mes, een stem voor het team van een vriend — en de pagina wordt geopend in Steam. Hij opent nooit een browser, dus de browser beschermt hem nooit. Zijn antivirusprogramma draait en beschouwt dat domein misschien al als schadelijk; het wordt nooit om toestemming gevraagd. **Elke waarschuwing die hem had kunnen tegenhouden, bestaat al. Maar geen enkele dringt tot hem door.** Hij gelooft dat hij Steam nooit heeft verlaten, en dat is ook zo.

De weggeefactie is geen uitvinding van de phisher — gratis Valve artikelen zijn de manier waarop huidverzorgings- en goksites reclame maken, en dat is precies waarom het bericht zo onschuldig overkomt. Klachten: het handhavingsarchief. Gegevens over leeftijd en kinderen: Artikel 17.

Bronnen: Steam geeft webinhoud weer via het Chromium Embedded Framework in de `steamwebhelper` proces — zie Technische analyse van DARKNAVY van 27 juni 2024 ↗ en die van Valve zelf Steam Beta-forum voor klanten ↗ gearchiveerd 2025-08-04 ↗. Er wordt geen gebruik gemaakt van een CEF-versie: het ingebouwde Chromium is geen Chrome en bevat geen van de Google-services van Chrome. Veilig surfen zonder API-sleutels: Ontwerpdocument Chromium ↗ gearchiveerd 2026-08-21 ↗, Chromium API-sleutels ↗ gearchiveerd 2026-08-30 ↗ (“Veel van

de Google-API’s die door Chrome worden gebruikt, zijn specifiek voor Google en niet bedoeld voor gebruik in afgeleide producten”), en hetzelfde effect in andere builds zonder sleutel — Homebrew-vat nr. 193814 ↗. Test-URL's: testsafebrowsing.appspot.com ↗.

Twee verschillende klokken

De leeftijd van het domein.De datum van de waarneming.

De registratiedatum geeft aan wanneer een domein is geregistreerd. Een gedateerd OpenID-record geeft de retourhost in dat record aan. De eerste kan de jaren vóór de tweede niet invullen.

Het volledige register maakt onderscheid tussen een afzonderlijk registreerbaar domein, het eigen subdomein van een website en een directe route. Elke rij bevat een link naar de bron en het resultaat van DNS.

Bekijk het domeinregister → · Registratiedata downloaden ↗ · Download observation data ↗

Deel A — Technisch dossier · Paragraaf 4

Een eindpunt is gesloten. Bij het openbare traceren is een sleutel verloren gegaan.

Context en bronbeperkingen
Steam heeft wijzigingen doorgevoerd waardoor de Asset-ID’s van artikelen niet langer openbaar zichtbaar waren en de toegang tot de voorraad via de API werd beperkt. Het gevolg: het werd onmogelijk om een specifiek artikel aan de hand van de oorspronkelijke Asset-ID te traceren via openbare gegevens. Hieronder volgt wat voorheen mogelijk was, wat daarna niet meer mogelijk was, en wat dat kost voor een slachtoffer dat probeert te bewijzen waar zijn eigendom is gebleven. Volgens het engineeringaccount van CSFloat is de datum 2017; er is geen changelog van Valve gevonden. De volgorde van gebeurtenissen — ruwweg een jaar na de verklaring over gokken van juli 2016 — is de vraag waarop het onderzoek zich richt, niet een bevinding. De itemgegevens zelf bevinden zich nog steeds in de systemen van Valve; externe onderzoekers hebben de toegang tot de keten van originele ID’s verloren, terwijl float-, seed- en paint-identificatoren slechts gedeeltelijke vergelijking mogelijk maken.

De regel Valve geldt: Steam De klantenservice kan geen items terugzetten die uit je account zijn verdwenen, en het is aan jou om aan te tonen wat er is gebeurd. **Het verslag:** In 2017 heeft Valve het eindpunt gesloten dat de oorspronkelijke item-ID's bevatte. Voor die tijd kon iedereen een gestolen skin volgen vanaf het account van het slachtoffer naar een marktplaatsbot. Sindsdien kan niemand buiten Valve dat meer. **Het bewijs dat van het slachtoffer wordt gevraagd, is het bewijs dat was uitgeschakeld** — en het bestaat nog steeds, binnen Valve.

Het tijdperk vóór de stroomstoring

Van oudsher had elk virtueel item dat op Steam werd gegenereerd een wereldwijd uniek, onveranderlijk Asset-ID. OSINT-databases van derden zouden deze ID’s kunnen indexeren. Als een gebruiker een item zou laten kapen, zouden onderzoekers de herkomst van dat specifieke item kunnen traceren terwijl het van de tussenrekening van de kaper naar de opslagrekeningen van een marktplaats of goksite wordt overgeheveld.

VOORHEEN: kon iedereen aan de hand van openbare gegevens een transactie volgen vanaf de rekening van het slachtoffer via tussenrekeningen naar een marktplaats of een opslagbot van een casino.

Na de wijziging

Volgens het technische account van CSFloat heeft Valve het eindpunt in 2017 gesloten en waren de oorspronkelijke item-ID’s niet langer beschikbaar voor externe partijen. Er is geen Valve verklaring gevonden over de reden voor deze wijziging. In dezelfde periode zijn er evenmin gepubliceerde maatregelen gevonden tegen de commerciële botaccounts die op grote schaal items verplaatsten.

Wat de reden er ook voor mag zijn, deze wijziging heeft de openbare bewijsketen verbroken. Een slachtoffer kan de oorspronkelijke ID-keten niet langer reconstrueren aan de hand van openbare gegevens om aan te tonen dat een specifiek gestolen voorwerp via een specifieke marktplaats of een specifiek casino is verkocht. De gegevens over het voorwerp bestaan nog steeds in de systemen van Valve; het publiek, onderzoekers en wetshandhavers die werken op basis van openbare gegevens hebben er echter geen toegang toe.

NA: het is niet langer mogelijk om een specifiek item aan de hand van zijn oorspronkelijke Asset-ID te traceren op basis van openbare gegevens. De keten van bewaring van de oorspronkelijke ID voor een item dat na 2017 is verplaatst, bestaat alleen binnen de infrastructuur van Valve; er is geen dergelijk overzicht openbaar gemaakt. Float-, seed- en paint-identificatiegegevens maken slechts een gedeeltelijke, probabilistische koppeling mogelijk.
IEconItems_730
GET `/IEconItems_730/GetPlayerItems/v1/`
Traceerbare payload (vóór de patch)

```
"id": "14892281934",
"original_id": "11829910211",
```

Status: Het slachtoffer kan de herkomst van het item volgen via verschillende bot-accounts.
Verborgen payload (na de patch)
Huidig

```
"id": "HIDDEN_BY_PRIVACY_SETTINGS",
"original_id": "NULL",
```

Status: externe partijen kunnen de herkomst van een item niet langer traceren aan de hand van de oorspronkelijke Asset-ID op basis van openbare gegevens.
Gevolgen voor het bewijsmateriaal: Na de wijziging waren de openbare gegevens die nodig waren om een specifiek item aan de hand van zijn oorspronkelijke Asset-ID te volgen – van de account van een slachtoffer naar een marktplaats of casinobot – niet langer beschikbaar. De interne gegevens bestaan nog steeds bij Valve; een slachtoffer, onderzoeker of rechercheur die op basis van openbare gegevens werkt, kan de oorspronkelijke ID-keten niet reproduceren (float-, seed- en paint-identificatoren maken slechts gedeeltelijke overeenstemming mogelijk).
Bron: Verslag van CSFloat Engineering over de sluiting in 2017 van `IEconItems_730/GetPlayerItems` — blog.csfloat.com/how-floatdb-tracks-items (gearchiveerd 2026-09-21) · de weergegeven payloads dienen ter illustratie van de veldstructuur en zijn geen vastgelegde reacties · er is geen Valve changelog voor de closure gevonden.

Deel A — Technisch dossier · Paragraaf 5

Eén sessie. Meer toegang dan de gebruiker ziet.

Context en bronbeperkingen
De API-sleutelarchitectuur van Valve, zoals die vóór de wijzigingen van 2023 bestond, week af van de gangbare industrienormen (OWASP ASVS, NIST SP 800-63B) en is het mechanisme dat wordt beschreven in de geautomatiseerde klachten over inventarisdiefstal die zijn bewaard in

het bewijsarchief (paragrafen 6–8).

De regel Valve werd toegepast: de rekeninghouder heeft de sleutel aangemaakt, de voorwaarden aanvaard en draagt het verlies — dat is het antwoord in de gearchiveerde afwijzingen. **Het verslag:** tot december 2023 kon die sleutel al worden geregistreerd met alleen een gestolen sessiecookie. Geen wachtwoord. Geen Steam Guard. Geen melding aan de eigenaar van het account. **De gebruiker had de sleutel niet aangemaakt, kon deze niet zien, maar kreeg te horen dat hij dat wel had gedaan.** De mobiele bevestiging werd toegevoegd op 2023-12-04 — ongeveer zeven jaar na de verklaring uit 2016 en ruwweg zes jaar na de oplichtingspanelen die in het archief zijn bewaard. Die jaren werden niet betaald door Valve. Ze werden betaald uit de rekeningen die in de tussentijd waren leeggehaald, waarvan een deel van kinderen was.

OWASP ASVS 2.8 / NIST SP 800-63B ERNST: KRITIEK

1. Onvoldoende versterkte authenticatie

Steam maakte het mogelijk om API-sleutels met zeer uitgebreide rechten en een lange geldigheidsduur te genereren met alleen een sessiecookie. Er was geen 2FA (Steam Guard) of extra authenticatiecontrole vereist bij het instellen of wijzigen van een API-sleutel voor ontwikkelaars, waardoor de mobiele bevestiging Steam Guard — de enige tweede factor die Steam biedt — deze stap niet beschermde. (In 2016 werd in de eigen tracker van Valve gevraagd om een hardware-tweede factor en de issue is nog steeds open: Bijlage D, GH-01.)

Status: niet gepatcht vóór 2023. Hierdoor kon een script met een gestolen cookie een sleutel registreren zonder dat de gebruiker daar iets voor hoefde te doen.
OWASP A01:2021 / Principe van minimale rechten ERNST: KRITIEK

2. Het ontbreken van het beginsel van minimale rechten

De Steam Web API beschikte niet over op rollen gebaseerde autorisatiebereiken. Een API-sleutel voor ontwikkelaars die was uitgegeven voor de „alleen-lezen”-status van de voorraad, beschikte over volledige „schrijfrechten” — waaronder de mogelijkheid om bestaande transacties te wijzigen, nieuwe transacties te initiëren, webhooks te registreren en geldige, in behandeling zijnde transacties af te wijzen.

Status: systemische ontwerpfout. Eén sleutel = volledige lees- en schrijftoegang tot de voorraad en transacties van de rekening.
OWASP A07:2021 / Sessies ERNST: HOOG

3. Defecte sessiebeheerfunctie

Gebruikers hebben gemeld dat gekaapte websessies die afkomstig zijn van IP-reeksen van serverhosting, blijven bestaan. Het is gebruikelijk om sessies te beëindigen bij geografische afwijkingen en bij het wijzigen van het wachtwoord; uit gebruikersmeldingen in het archief blijkt dat er sessies waren die na een wachtwoordwijziging actief bleven.

Status: gemeld gedrag (klachten van gebruikers in het archief). Sessies konden API-sleutels genereren zonder herauthenticatie.
Blokkering op domeinniveau was technisch haalbaar HAALBAARHEID VAN HANDHAVING

4. Het blokkeren van authenticatiehosts op domeinniveau was technisch haalbaar

Valve hanteert al een domeinlijst (de Link Filter) en ontvangt al elke authenticatiehostnaam in zijn eigen OpenID-verzoeken. De twee mechanismen zijn op geen enkele manier met elkaar verbonden die van buitenaf zichtbaar is: vanaf 2026-09-22 stond in 26 gevallen het hoofddomein op de filter, terwijl de proxy die de aanmelding verwerkte dat niet was.

Het koppelen ervan is een eenvoudige technische klus: lees de `openid.realm` de hostnaam van elk binnenkomend verzoek controleren, deze vergelijken met een lijst en het verzoek weigeren of markeren. De afbeelding rechts toont de opbouw van een dergelijke routine. Het weigeren van de authenticatiehost — in plaats van alleen de openbare startpagina — zou de stap „Aanmelden met Steam” onderbreken, waar deze platforms van afhankelijk zijn.

Er is geen openbaar bewijs dat Valve een dergelijke controle uitvoert. De gecombineerde vergoeding van de Steam Community Market van ongeveer 15% geldt voor verkopen die binnen de Market worden afgerond; deze wordt niet geheven op transacties buiten deze platforms.

block_auth_hosts.py ILLUSTRATIE
// Lees de host Steam die al signalen ontvangt — geen scan
def on_openid_request(request):
host = parse_openid_realm(request)
als gastheer in geblokkeerde_domeinen:
afwijzen (verzoek)
Opmerking: Pseudocode, uitsluitend ter illustratie. Beide delen bestaan al op Valve — de hostnaam van de auteur wordt in het verzoek meegeleverd en de domeinlijst is het Link Filter. Er is geen openbaar document waarin wordt uitgelegd waarom ze niet met elkaar in verband staan.

Paragraaf 5.1 — De normen waren niet geheim

Valve compileert elke dag volgens deze regels. Hier is dat niet gelukt.

Steam is beschikbaar in de App Store en op Google Play, verkoopt via de grote creditcardverwerkers en maakt gebruik van API’s van derden, net als elk ander groot platform. Aan elk van deze relaties zijn gepubliceerde, gedateerde beveiligingseisen verbonden waaraan Valve moet voldoen om te kunnen blijven functioneren. Vergelijk de data van die vereisten met de data waarop de eigen web-API van Steam dezelfde beveiligingsmaatregelen heeft geïmplementeerd. **Niets van het onderstaande is een interne norm, een interne memo of een bedrijfsgeheim: elke rij is een openbaar document met een publicatiedatum.**

Gepubliceerde externe beveiligingseisen, met vermelding van de bijbehorende data, afgezet tegen de datum waarop de Steam Web API de gelijkwaardige beveiligingsmaatregel heeft ingevoerd

De gepubliceerde norm en de datum waarop deze van kracht werd	De Steam Web API over dezelfde vraag
Bepaalde machtigingOAuth 2.0 — RFC 6749, oktober 2012. In paragraaf 3.3 wordt gedefinieerd `scope` **zodat een client alleen de toegang krijgt waar hij om vraagt. Dit is sindsdien de standaardinstelling van elke API van een groot platform.**	**De gedetailleerde scopes zijn verschenen op 16 januari 2026.**Voorheen gaf één enkele Steam Web API-sleutel volledige lees- en schrijftoegang tot alle transacties van de rekening, ongeacht de reden waarom deze was uitgegeven. **Dertien jaar en drie maanden** na de specificatie waarin de besturing wordt gedefinieerd.
Een sleutel is geen machtigingDe eigen Cloud-documentatie van Google: ‘Een standaard API-sleutel is niet voldoende om een entiteit te authenticeren’, en voor API’s die bronnen aanmaken of beheren, ‘Gebruik geen autorisatiesleutels in de productieomgeving.’	**De Steam Web API-sleutel was precies dat.**Een toonhouderstring, toegewezen aan een account, die op zichzelf voldoende is om de inventaris te lezen, een lopende transactie te annuleren en een nieuwe te verzenden. Op het moment van gebruik werd geen opdrachtgever geverifieerd.

De gepubliceerde norm en de datum waarop deze van kracht werd	De Steam Web API over dezelfde vraag
Meervoudige authenticatie bij bevoorrechte toegangPCI DSS 3.2, vereiste 8.3 — verplicht vanaf 1 februari 2018 voor alle niet-consolegebaseerde beheertaken en alle externe toegang tot de omgeving met kaartgegevens. Apple eiste vervolgens tweefactorauthenticatie van elke houder van een Developer Program-account vanaf 27 februari 2019: ‘Ontwikkelaars met de rol ‘Accounthouder’ in een ontwikkelaarsprogramma moeten tweefactorauthenticatie inschakelen om zich aan te melden.’	**Er was nog een tweede factor nodig om een API-sleutel aan te maken vanuit 4 december 2023.**Tot dan volstond een gestolen sessiecookie, zonder dat er een melding op de telefoon van de accounthouder verscheen en zonder dat er achteraf een melding werd verstuurd. **Vier jaar en negen maanden** nadat Apple Valve zelf had ingevoerd dat er een tweede verificatiemethode nodig was, alleen al om in te loggen op een ontwikkelaarsportaal.
Levenscyclus en intrekking van certificatenTwitch stelt aan elke applicatie van derden de volgende eisen: ‘Je app moet het OAuth-token bij het opstarten en daarna elk uur valideren’, en geeft aan dat het applicaties controleert die hier niet aan voldoen. De verouderde v5-API is op 28 februari 2022 volgens een gepubliceerd schema.	**Er is geen overzicht van de levenscyclus van de sleutel gepubliceerd.**De wijziging van 2023 zorgde voor bescherming van het aanmaak-eindpunt. Er is geen bijbehorende Valve-verklaring gevonden waarin reeds geregistreerde sleutels worden behandeld, en er was helemaal geen changelog bij de wijziging gevoegd. Of sleutels die vóór deze wijziging waren aangemaakt ongeldig zijn geworden, kan niet worden vastgesteld aan de hand van openbare gegevens — en dat is juist de vraag waarop een betrokkene een antwoord nodig heeft om te weten of een sleutel die jaren eerder op zijn of haar account is aangemaakt nog steeds actief is.

Architecturale benchmark // Token Architecture

GitHub: gedetailleerde bereiken versus Valve Steam Web API

Valve ontwikkelaars beheren dagelijks open-source-software op GitHub met behulp van gedetailleerde tokens op basis van het ‘minimale-toegangsrechten’-principe. Vergelijk dat eens met de monolithische sleutel die aan 130 miljoen Steam spelers is verstrekt.

GitHub-token met gedetailleerde instellingen
Gebruikt door Valve op GitHub
Een fijnmazig token met isolatie binnen een bepaald bereik en verplichte handhaving van de levenscyclus.

Toegang tot de repository: Alleen geselecteerde repos (1 repo)
Toegangsrechten toekennen: Alleen-lezen [✓]
Code & Geheimen: Geen toegang [✕]
Vervaldatum: 30 dagen (verplichte TTL)
Auditlogboek: IP, User-Agent en tijdstempel
Beveiligingsstatus: Een token met minimale rechten beperkt de schade tot één enkele bron die alleen-lezen is.
! Valve Steam Web-API-sleutel
Uitgegeven aan 130 miljoen gebruikers
Een enkele master-string van 32 tekens die de alles-of-niets-bevoegdheid voor transacties en voorraad bevat.

Toegang tot de account: VOLLEDIGE ACCOUNT (monolithisch)
Handelsbeheer: Lezen, Annuleren, Weigeren [!]
Granulaire toepassingsgebieden: GEEN (Aangekomen in 2026, 13 jaar te laat)

Vervaldatum: NOOIT (Geldig voor onbepaalde tijd)
Auditlogboek: GEEN (Geen IP-geschiedenis voor deze gebruiker)
Kwetsbaarheid: Met een gestolen sleutel kunnen alle uitgaande handelsvoorstellen onopgemerkt worden onderschept.
De norm die in één richting wordt toegepast
Stel dat een leverancier Valve — een cloudprovider, een betalingsverwerker of een CDN — een eindpunt voor inloggegevens zonder tweede authenticatiefactor heeft achtergelaten, en dat maanden later de bedrijfsgegevens van Valve via een sleutel die op dat eindpunt was gegenereerd, zijn gelekt. Zou Valve accepteren dat de schuld ligt bij degene die op de link heeft geklikt? De gearchiveerde afwijzingen die in dit dossier zijn bewaard, beantwoorden de spiegelbeeldvraag voor de gebruiker: het standpunt is dat de accounthouder de sleutel heeft aangemaakt en het verlies draagt. **Deze architectuur wordt gekenmerkt doordat de leverancier in het ene opzicht tekortschiet en de gebruiker in het andere opzicht verantwoordelijk is.** Of dat zo is, is geen technische vraag, en het is ook geen vraag die in dit onderzoek kan worden beantwoord — dat is aan een rechtbank of een toezichthoudende autoriteit om te beslissen.

Illustratie, geen bewijs — de norm omgekeerd geïnterpreteerd

- Een betalingsverwerker die het mogelijk maakte dat een script van een derde partij uitsluitend op basis van een browsercookie een transactie-inloggegeven met volledige rechten kon genereren, zonder dat de rekeninghouder hierom werd gevraagd.
- Een identiteitsprovider die het beveiligingslek heeft gedicht waardoor zijn tokens waren uitgegeven, en die geen informatie heeft gepubliceerd over de tokens die al waren uitgegeven.
- Een bank die op een betwiste overschrijving reageerde met de opmerking dat de gebruikte inloggegevens op de eigen rekening van de klant waren geregistreerd, en de zaak afsloot.

Dit wordt in geen enkel geval bedoeld als een conclusie over een specifiek bedrijf. Het gaat om dezelfde ontwerpbeslissingen, maar dan toegepast op een context waarin de reactie van de toezichthouder goed gedocumenteerd is — en dat is precies de vergelijking die van een toezichthouder wordt gevraagd.

Wat uit het dossier blijkt: De controles die ontbraken in de Steam Web API waren openbaar, verouderd en in verschillende gevallen voorwaarden Valve waaraan moest worden voldaan om de levering van de eigen producten te kunnen voortzetten. Het tijdsinterval tussen elke norm en de overeenkomstige Steam wijziging is meetbaar en wordt hierboven uiteengezet. **Wat hiermee niet duidelijk wordt, is waarom.** Er is geen Valve motivering voor deze intervallen gevonden, en hier wordt er ook geen verondersteld; dat document bevindt zich in Valve en is niet gepubliceerd.

Bronnen, stuk voor stuk openbare documenten: OAuth 2.0 — RFC 6749, oktober 2012 ↗ · Google Cloud — Documentatie over API-sleutels ↗ · PCI DSS 3.2, vereiste 8.3 — PCI SSC-informatiegids ↗ · Apple — Aankomende verplichting tot tweefactorauthenticatie voor accounthouders, 20 februari 2019 ↗ gearchiveerd 2025-05-06 ↗ · Twitch — vereiste voor tokenvalidatie ↗ en de Kennisgeving over het stopzetten van v5 ↗ gearchiveerd 2025-01-27 ↗. De data van Steam zijn die in het updateverslag in dit gedeelte; de vermeldingen voor 2023 en 2026 zijn de versies die Valve zonder changelog heeft uitgebracht. Opgehaald op 2026-09-22.

Valve's eigen updateregister — gedateerd, afkomstig uit openbare bronnen

Datum	Valve wijziging	Aangekondigd?	Wat er gesloten was	Vertraging: mechanisme openbaar → opgelost	Bron
2026-09-01	Automatische signalering van verdachte chatberichten	Ja	Gevaarlijke links / patronen in groepschats	—	nieuws ↗
2026-01-16	Gedetailleerde toepassingsgebieden van de Steamworks Web API	Ja	Toepassingsgebieden met minimale rechten voor ontwikkelaarsleutels	—	aankondiging ↗
2025-07-15	CS2 Handelsbescherming & terugdraaiingsperiode	Ja	**Niets.** Dit is geen beveiligingsoplossing die de onderliggende oorzaak aanpakt. De toegang tot accountherstel via de helpdesk blijft ongewijzigd. Het in gang zetten van een terugboeking leidt automatisch tot een handelsblokkering van 30 dagen (Skinvault ↗), terwijl een schok op de contante markt leidde tot een daling van de marktkapitalisatie met $104M (-25%) in 24 uur (CSMarketCap ↗). In 2026 werden de timers per artikel ingesteld (Skin.land ↗).	—	Veelgestelde vragen ↗
2025-05-14	Mededeling over accountbeveiliging	Ja	Richtlijnen voor Stealer / sessiekaping	—	aankondiging ↗

Datum	Valve wijziging	Aangekondigd?	Wat er gesloten was	Vertraging: mechanisme openbaar → opgelost	Bron
2024-10-02	CS2 'The Armory' 7 dagen vasthouden	Ja	Wacht even met het ruilen/verkopen van Armory-items	—	aankondiging ↗
2024-09-18	Handelsbeperking bij het inloggen met een nieuw apparaat	Ja	Handelsbeperking van 2–7 dagen op nieuwe apparaten	—	Veelgestelde vragen ↗
2024-02-14	Wachtstand voor het wijzigen van profielnaam en avatar	Ja	Na het wijzigen van de naam geldt een wachttijd van 2–4 uur voor transacties	—	bericht ↗
2023-12-04	Bevestiging via mobiel voor API-sleutels	Geen wijzigingenlogboek	Stille sleutelregistratie uitsluitend via cookies	≈6 jaar na de panelen uit de periode 2017	dev-pagina ↗
2023-10-24	SMS-MFA voor het publiceren van game-builds	Ja	Steamworks: builds publiceren	—	aankondiging ↗
2023-07-12	Waarschuwing inzake aangepaste biografische inhoud	Ja	Phishing-links in biografieën	—	forum ↗
2023-01-25	Profiel {LINK VERWIJDERD} & afkoelperiode	Ja	Links in de profieltekst	—	Veelgestelde vragen ↗
2022-10-24	Herziening van het inlogproces en inkorting van cookies	Geen wijzigingslogboek	Oneindig veel gestolen sessies	— (Migratie van IAuthenticationService-tokens)	nieuws ↗
2022-10-12	Mobiele app 3.0: inloggen via QR-code	Ja	Paneel voor het intrekken van sessieautorisatie	—	nieuws ↗
2022-05-10	Eindpunten voor het annuleren van transacties verwijderd	Geen wijzigingenlogboek	Aanbod-swap (annuleren en opnieuw verzenden)	≈5 jaar na de panelen uit de periode 2017	nummer 325 ↗
2020-05-25	Dota 2: 7-daagse handelsblokkering	Ja	Snel doorverkopen van artikelen	—	blog ↗

Datum	Valve wijziging	Aangekondigd?	Wat er gesloten was	Vertraging: mechanisme openbaar → opgelost	Bron
2018-03-29	CS:GO 7-daagse handelsblokkering	Ja	Onmiddellijke witwassen via bots	≈20 maanden na de verklaring van juli 2016	blog ↗ gearchiveerd 2025-02-26 ↗

Bronnen: de gelinkte Valve berichten, helppagina's en GitHub-issues, zoals aangegeven. Drie cruciale fixes die zonder changelog zijn uitgebracht (mei 2022, oktober 2022, december 2023) en door gebruikers werden ontdekt, niet aangekondigd door Valve — die asymmetrie maakt deel uit van het handhavingsverslag. Vertragingen worden alleen berekend wanneer de datering van het dossier zelf (verklaring van juli 2016; oplichtingspanels uit 2017) het startpunt aangeeft; „—" betekent dat hier geen dergelijk startpunt is vastgesteld.

Deel A — Technisch dossier · Paragraaf 6

Interactieve simulator voor exploits en kapingen

Context en bronbeperkingen
Een weergave van het traject vanaf het phishingbericht tot aan de registratie van de sleutel aan de serverzijde en de uitvoering van de transactie. Vóór 2023 kon een op een account geregistreerde Web API-sleutel de voorraad van dat account inzien, een lopend transactieaanbod annuleren en een nieuw aanbod aanmaken, zonder dat de accounthouder bij geen van deze handelingen een bevestigingsscherm te zien kreeg. Dat is het ontbreken van het 'least privilege'-principe (OWASP A01:2021). De tijdsduur in deze simulatie is ter illustratie en betreft geen live metingen van het huidige platform.

Doorloop de gereconstrueerde kaping stap voor stap. Bij elke fase wordt weergegeven wat de accounthouder ziet en, daarnaast, het telefoontje Steam dat op datzelfde moment binnenkomt. **Al die oproepen zijn correct geverifieerd.** Geen enkel onderdeel van de reeks hoeft te mislukken vanwege de authenticatie door Steam — het is juist nodig dat de sleutel die het uitgeeft geen toepassingsgebied heeft (OWASP A01:2021).

Wat de speler ziet. Wat er daarachter verandert. STAP-VOOR-STAP-SIMULATOR
Stap 5 / 5
De aanval is voltooid. In de verwachting dat er een melding op zijn mobiel verschijnt voor de oorspronkelijke transactie, keurt het slachtoffer de vervangende transactie goed. Dit is een geïntegreerde forensische simulatie die laat zien hoe het ontbreken van het 'Least Privilege'-principe (OWASP A01:2021) geautomatiseerde kaping van bedrijfsmiddelen binnen een fractie van een seconde mogelijk maakt.

01 / HET CHAT-AAS **Een vriend vraagt of ik wil stemmen** Het slachtoffer ontvangt een bericht met een link.
02 / DE AANMELDING **Een portaal voor lookalikes** Het slachtoffer voert zijn inloggegevens in.
03 / DE TOEGANG **Het aanmaken van een Silent Web API** De aanvaller registreert een ontwikkelaarsleutel.
04 / DE OVERGANG **Legitieme handel werd vervangen door** De Clone-bot maakt een kopie van de beoogde ontvanger.
05 / BEVESTIGING **Namaak goedgekeurd** Verkeerde aanbieding goedgekeurd op de mobiele telefoon.
Dezelfde stap, gezien vanuit het netwerk Reconstructie van het patroon van vóór 2023 · illustratieve belvormen
SlachtofferKeurt de mobiele melding goed die voor de oorspronkelijke transactie was verwacht.

AanvallerOntvangt de artikelen op de kloonrekening.
Steam ziet Een overschrijving die door de rekeninghouder op een geregistreerd apparaat is bevestigd.

```
Confirmation genuine — made by the account holder
Recipient the clone bot, not the intended counterparty
The confirmation is authentic. The offer it confirms is not the one the user initiated.
```

Het nalatenschap: een transactie die de gebruiker heeft goedgekeurd. Dat is het record Steam dat Support leest wanneer de klacht binnenkomt, en de reden waarom de gearchiveerde klachten als ‘gebruikersfout’ zijn afgesloten. De klachten staan in het handhavingsarchief.

Deel A — Technisch dossier · Paragraaf 7

De eindpunten achter de reeks.

Context en bronbeperkingen
Dit zijn de Steam Web API-eindpunten die de gemelde kapingsscripts gebruikten om transacties te onderscheppen zonder de bevestigingsstappen aan de browserzijde te doorlopen.

Vier gedocumenteerde eindpunten volstaan. Geen van alle is een kwetsbaarheid, en bij geen enkel punt hoefde misbruik te worden gemaakt — een geldige sleutel roept ze aan en Steam geeft antwoord. **De sleutel is het enige wat de aanvaller hoefde te stelen.**

IEconService / GetTradeOffers / v1 ENQUÊTE
Wordt gebruikt om de handelsaanbiedingen van de account bij te houden. Scripts pollen dit eindpunt herhaaldelijk met de gehackte API-sleutel; het retourneert de details van nieuw aangemaakte, in behandeling zijnde of gewijzigde handelsaanbiedingen. De polling-intervallen worden hier niet gemeten.

Bedreigingsvector: Geeft de ID’s van lopende handelsvoorstellen en de profielgegevens van de ontvanger weer.
IEconService / CancelTradeOffer / v1 INTERACTIE
Wordt gebruikt om het legitieme handelsaanbod van de gebruiker programmatisch ongeldig te maken. Vóór 2023 werd de sleutel niet beschermd door tweefactorauthenticatie, waardoor een geautomatiseerde server een aanbod kon annuleren zodra het werd gedetecteerd, zonder dat de accounthouder hierover werd geïnformeerd.

Bedreigingsvector: De transactie wordt geannuleerd voordat de rekeninghouder de bevestiging via de mobiele app heeft voltooid.
ISteamUser / GetPlayerSummaries / v2 RECON
Er is een query uitgevoerd om de profielnaam, de URL van de avatarafbeelding en het niveau van de legitieme handelspartner op te halen. Hierdoor kan het script een vooraf aangemaakt kloonaccount zo aanpassen dat het overeenkomt. Hier wordt geen tijd gemeten.

Bedreigingsvector: Levert de gegevens die nodig zijn om zich voor te doen als de beoogde ontvanger.
/dev/ajaxregisterkey CREATIE
Het registratie-eindpunt van Steam voor sleutels. Vroeger kon elke actieve browsercookie-sessie (`steamLoginSecure`) een sleutel registreren zonder bevestiging van Steam Guard op het mobiele apparaat en zonder dat de accounthouder hiervan op de hoogte werd gesteld.

Bedreigingsvector: Een permanente inlogcode die door een script is aangemaakt, zonder dat de accounthouder hiervan op de hoogte is.

Deel A — Technisch dossier · Paragraaf 8 · Artikel 7 van de AVG

Een aangevinkt vakje. Wiens handeling?

Context en bronbeperkingen
Bij het weigeren van een vergoeding wordt in de in het archief bewaarde antwoorden van de klantenservice gesteld dat de rekeninghouder de API-sleutel heeft aangemaakt en, door het vakje aan te vinken, akkoord is gegaan met de voorwaarden.

In het antwoord van de helpdesk wordt de sleutel aan de rekeninghouder toegeschreven. De vraag is of uit het dossier blijkt wie het daadwerkelijk heeft aangemaakt.

In het waargenomen patroon van API-sleutelkaping heeft het slachtoffer de pagina voor het aanmaken van een API-sleutel echter nooit gezien of bezocht. Het toestemmingsveld wordt verzonden door een script dat een headless POST-verzoek uitvoert met de gestolen sessiecookie.

Krachtens artikel 7 en artikel 4, lid 11, van de AVG moet toestemming een vrijwillig, specifiek, geïnformeerd en ondubbelzinnig kenmerk van de wil van de betrokkene zijn. De auteurs zijn van mening dat een veld voor het aanvaarden van de voorwaarden dat door een kwaadaardig script met een gestolen cookie wordt verzonden, zonder dat er een pagina aan de accounthouder wordt getoond, niet aan die definitie kan voldoen. Of dit het geval is, is aan de toezichthoudende autoriteit om te beoordelen.

Forensische analyse van de payload: registratie van sleutels
POST https://steamcommunity.com/dev/ajaxregisterkey
// Payload van het verzoek (ingevoegd via een kapingsscript)
{
"agreeToTerms": "akkoord", <-- automatisch ingevoerd, zonder menselijke tussenkomst
"domein": "localhost", ← niet gevalideerd — elke waarde wordt geaccepteerd, inclusief localhost
"sessionid": "8f0d8ef763ab2140bf89de2a"
}
De vraag aan de toezichthoudende autoriteit: wanneer de rekeninghouder nooit op het vakje voor toestemming heeft geklikt, of de ten laste van de rekening geregistreerde aanvaarding van de voorwaarden voldoet aan de eis van artikel 7 dat de betrokkene vrijelijk, specifiek, geïnformeerd en ondubbelzinnig zijn of haar wil kenbaar moet maken, en of Steam Support zich hierop mag beroepen om een claim af te wijzen.
Bron: de vorm van de sleutelregistratie, zoals gereconstrueerd op basis van het openbare eindpunt en uit kapingsmeldingen die in het bewijsmateriaalarchief zijn bewaard (doorzoekbare versie van 2026-09-17) · De weergegeven sessie-ID is een tijdelijke aanduiding, geen vastgelegde waarde.

Forensische autopsie · De vector voor vervanging van grondstoffen

Hoe Valve uiteindelijk een einde maakte aan „handelsvervanging“ — en waarom het zeven jaar vol tijdelijke oplossingen kostte

Al bijna tien jaar lang is de **"Vervanging van API-sleutels" (of API-MitM-zwendel)** was het meest winstgevende model voor accountovervallen op Steam, waarbij honderden miljoenen dollars aan skins werden weggesluisd van nietsvermoedende spelers. Valve heeft de kwetsbaarheid niet verholpen door de kwetsbare API-architectuur te repareren; in plaats

daarvan heeft Valve zeven jaar lang vier platformbrede drempels ingebouwd die de liquiditeit van de handel binnen de community ernstig hebben belemmerd, terwijl de onderliggende oorzaak onopgelost bleef.

1. De dood door mimiek

Afkoelperiode voor avatar en naam (februari 2024)

De aanval vereiste een reactietijd van minder dan een seconde: de oplichtingsbot onderschepte een uitgaande transactie en haalde de avatar en naam van de ontvanger op via `ISteamUser`, en het profiel in 200 ms gekloond. Op 14 februari 2024 heeft Valve stilletjes een verplichte **Afkoelperiode van 2 tot 4 uur (Fout 34)** onmiddellijk na elke wijziging van de profielnaam of het profielbeeld. Een bot kan een ontvanger niet langer direct klonen zonder zichzelf uit te sluiten van de handel.

2. De economische ondergang

7-daagse CS2-trendomkering (juli 2025)

Valve heeft eenzijdig ingevoerd **Omkeringen in de handel** voor Counter-Strike-items. Elke geruilde skin krijgt zeven dagen lang de status „Trade Protected“. Als een slachtoffer ontdekt dat het item is vervangen, klikt hij of zij op „Reverse Trade“ in Steam Support, waarna de skin onmiddellijk wordt teruggezet in de inventaris en de ontvanger wordt geblokkeerd. Omdat de verhandelingsblokkering van 7 dagen voorkomt dat oplichters het item naar een uitbetalingssite kunnen verplaatsen, levert de diefstal geen winst op.

3. De dood van de ‘Silent Key’

Verplichte mobiele pushmeldingen voor API (december 2023)

In het verleden konden kwaadaardige scripts met behulp van een gestolen sessiecookie een 'headless' POST-verzoek op de achtergrond uitvoeren naar `/dev/ajaxregisterkey` zonder het slachtoffer hiervan op de hoogte te stellen. Op 4 december 2023 heeft Valve een expliciete bevestiging via een pushmelding verplicht gesteld in de Steam mobiele app voor het genereren van een Web API-sleutel, waardoor het stil genereren van sleutels op de achtergrond werd uitgeschakeld.

4. Waarschuwingen in de mobiele app

Banners met accountleeftijd en naam (2022–2024)

Valve heeft het bevestigingsvenster voor mobiele apparaten aangepast, zodat de gegevens van de handelspartner worden weergegeven **Steam duur van de rekening (aanmaakdatum)**, Steam-niveau, en een expliciete oranje waarschuwing: *"Deze gebruiker heeft onlangs zijn of haar profielnaam gewijzigd"*, waardoor de visuele illusie voor oplettende slachtoffers wordt doorbroken.

De drie tekortkomingen in het lappendeken van Valve: waarom oplichters gewoon van doelwit zijn veranderd

1. De maas in de wet inzake het uitsluiten van games (Dota 2 & TF2)
Trade Reversals werden uitsluitend ingezet voor Counter-Strike 2. **Items in Dota 2 en Team Fortress 2 blijven volledig onbeschermd** vanwege de complexiteit van het vervaardigen en het plaatsen van edelstenen. Voor hoogwaardige items ter waarde van duizenden dollars (Dragonclaw Hooks, Golden Baby Roshans, Unusual TF2 burning flames) geldt geen terugdraaitermijn. Oplichters hebben de geautomatiseerde API-onderschepping simpelweg omgeleid naar Dota 2- en TF2-handelaars, waar de Steam-klantenservice het beleid uit 2016 inzake „geen teruggave van items“ strikt handhaaft.

2. Het "Zombie Key"-reservoir (zonder vervaldatum)
Terwijl Valve mobiele push-2FA heeft toegevoegd om *nieuw* sleutels in december 2023, **Valve bestaande verouderde API-sleutels zijn nooit ingetrokken, verlopen of verwijderd**. Miljoenen actieve accounts waarvoor sleutels zijn gegenereerd (of waarvoor vóór december 2023 stilletjes sleutels zijn aangemaakt door phishing of malware) bevatten nog steeds actieve inloggegevens met **geen vervaldatum (geen TTL) en geen time-out bij inactiviteit**. Cybercriminelen beschikken over enorme databases met historische gegevens van deze permanente sleutels en blijven deze regelmatig controleren `IEconService` ongestoord.

3. De straf voor het slachtoffer: een handelsstop van 30 dagen
Zelfs in CS2 wordt de opgelichte speler in Valve bestraft: als je in Steam Support op „Reverse Trade“ klikt, wordt automatisch een **verplichte handelsstop en uitsluiting van de Community Market van 30 dagen voor de account van het slachtoffer**. Valve bestraft de gebruiker met een verbanning van het platform voor een maand als afschrikwekkende maatregel tegen „frivole“ terugdraaiingen, waardoor slachtoffers worden ontmoedigd om transacties met liquide items van lagere waarde terug te draaien.

Het grote regelgevingsschandaal: zeven jaar lang omzeilingen versus één API-toepassingsgebied
Waarom heeft Valve zeven jaar lang de tijd genomen om handelsblokkades, afkoelingsperiodes voor accounts en omkeerbare handelsvergrendelingen te bedenken – waardoor de hele game-economie werd ontwricht en $104M aan marktkapitalisatie verloren ging – in plaats van de in de sector gangbare oplossing door te voeren?

Zoals blijkt uit de officiële Steamworks-aankondiging van Valve op 16 januari 2026 (Aankondiging #493839547938902179 ↗), Valve reeds gebouwd **Gedetailleerde machtigingsgroepen (Algemeen, Microtransacties, Economie, Verkoopgegevens)** en **IP-whitelisting** voor uitgeverssleutels voor bedrijven. Valve beschikte al jaren over de technische oplossing. Eén enkel selectievakje voor de gebruiker—*"Voorkom dat deze Web API-sleutel toegang krijgt tot IEconService (Trade Management)"* of een whitelist voor thuis-IP-adressen — zou de zwendel met handelsvervanging in 2018 hebben uitgeroeid zonder enige economische nevenschade. Valve weigerde gewone spelers de bescherming te bieden die het voor zakelijke partners had ontwikkeld.

Deel B — Regels en handhavingsgeschiedenis · Artikel 9

Hun spelregels. De geregistreerde platforms.

Context en bronbeperkingen
Dit grootboek brengt de expliciete bepalingen uit de **Steam Abonneeovereenkomst (SSA)** en **Steam Online gedrag (SOC)** richtlijnen die rechtstreeks gericht zijn tegen actieve, grootschalige commerciële entiteiten.

De regel: geen commercieel gebruik, geen gokken, geen bots — en Steam De klantenservice beroept zich op deze bepalingen wanneer zij weigert de spullen van een slachtoffer terug te geven. **Het verslag:** dezelfde bepalingen hebben op het eerste gezicht betrekking op de commerciële platforms in dit register, die draaien op Steam identiteiten, Steam bots en Steam overdrachten. **De bepaling wordt toegepast op de persoon die de huiden kwijtgeraakt is en, voor zover uit openbare bronnen blijkt, niet op de bedrijven die ze vervoeren.**

In de gearchiveerde klachten verwijst Steam Support naar de "Geen commercieel gebruik" en "Geen automatisering/bots" bepalingen bij het weigeren van teruggave van goederen aan slachtoffers van API-sleutelfraude. Dezelfde bepalingen zijn op het eerste gezicht van toepassing op de commerciële platforms die in dit dossier zijn opgenomen, die authenticatie

uitvoeren via Steam OpenID en goederen verplaatsen via geautomatiseerde Steam-accounts. Er wordt hier geen schatting gemaakt van de marktbrede omzetcijfers (zie de handhavingsstatistieken hieronder). Wat uit de gegevens blijkt, is de regel die is toegepast op individuele accounts in de gearchiveerde zaken, en er zijn geen gepubliceerde handhavingsgegevens per exploitant voor de platforms. Die asymmetrie wordt in deze paragraaf gedocumenteerd.

De centrale vraag / selectieve handhaving Regels → Schaal → Verantwoording

Eén regelboek. Ongelijke handhaving.

Uit het register blijkt dat commerciële diensten gebruikmaken van Steam-identiteiten, inventarissen, bots en overdrachten als operationele infrastructuur. De SSA verbiedt commerciële exploitatie en automatisering zonder toestemming. Uit de gearchiveerde klachten blijkt dat deze regel van toepassing was op individuele accounts, terwijl het openbare register geen vergelijkbaar overzicht per exploitant bevat voor de hier gedocumenteerde platforms. Maak de regel, het bewijsmateriaal en het handhavingsbesluit voor elk daarvan openbaar.

189 websites die onder de audit vallen
44 routes met afzonderlijke domeinen in het live-register — 27 met een gepubliceerd bewijsbestand, 17 handmatig verzameld. Alleen al de browser-audit van 189 websites heeft 25 daarvan opgelost; het register voegt de handmatig verzamelde routes hieraan toe.
12 jaar en 6 maanden csgogem.com is geblokkeerd in de linkfilter; `api.csgem.com` geregistreerd 2014-03-08 en nooit geblokkeerd — een van de 26 van dergelijke paren per 2026-09-22
Geen geverifieerd totaal raming van de omzet voor de gehele markt niet meegerekend
Steam Gedrag online

> "…het is verboden om op Steam een van de volgende handelingen te verrichten of te proberen te verrichten: […] Commerciële activiteiten ontplooien. Voorbeelden van dergelijk verboden gedrag zijn onder meer: advertenties plaatsen; wedstrijden organiseren; **gokken**; het kopen of verkopen van Steam-accounts; het verkopen van content, cadeaubonnen of andere artikelen; en bedelen."

store.steampowered.com/online_conduct ↗ gearchiveerd 2026-09-21 ↗

SSA § 2.G — Commercieel gebruik

> "…[u mag] de Inhoud en Diensten of enig onderdeel daarvan niet voor commerciële doeleinden exploiteren, tenzij dit elders in deze Overeenkomst uitdrukkelijk is toegestaan…"

Zoals gemeld, werd in de kennisgevingen van Valve uit 2016 een beroep gedaan op de persoonlijke, niet-commerciële licentie. Geen enkele exploitant heeft een Valve-vergunning overgelegd. store.steampowered.com/subscriber_agreement ↗ gearchiveerd 2026-09-18 ↗

Steam Gebruiksvoorwaarden voor de Web-API

> "U mag de Steam Web API of Steam gegevens op geen enkele wijze gebruiken die in strijd is met de Steam abonneeovereenkomst."

Skin-marktplaatsen van derden werken via geautomatiseerde accounts die gebruikmaken van de Steam API. De regeltekst voorziet niet in uitzonderingen voor commerciële activiteiten.
steamcommunity.com/dev/apiterms ↗ gearchiveerd 2026-09-21 ↗

SSA § 4.C

Automatisering

Scripts, bots en interactie door niet-menselijke entiteiten zijn verboden. Het grootboek registreert bot-handel, accountfarms en geautomatiseerde routering op commerciële schaal.

Controleren 153 gegevens die onder deze clausule zijn getagd ↗
Wat er krachtens deze clausule in het dossier staat **153 getagde platforms**

- Openen van de behuizing**15**
- Skin Casino**13**
- CS2-markt**9**
- Huidroulette**8**

- `csgoempire.com` → `csgoempirelogin4.com` *Casino*
- `rollbit.com` → `rbsnin.com` *Cryptocasino*
- `500.casino` → `fivezerozero.co` *Casino met vergunning*

Hiervan, **153** zijn ook getagd onder SSA § 2.G en **2** zijn ook getagd onder SSA § 1.C — dezelfde diensten vallen onder meer dan één bepaling, en daarom komen de voorbeelden meerdere keren voor.

28 van de 153 werden waargenomen waarbij authenticatie plaatsvond via een afzonderlijk registreerbaar domein. Een tag registreert een gedateerde waarneming waardoor het platform op het eerste gezicht onder de bepaling valt; het gaat niet om een vastgestelde overtreding, en voor geen van deze gevallen is een Valve-autorisatie overgelegd.

SSA § 2.G

Commercieel gebruik

Voor commerciële exploitatie is uitdrukkelijke toestemming vereist. Vergelijk de gedocumenteerde bedrijfsmodellen, hun omvang en eventuele bekendgemaakte vergunningen of handhavingsmaatregelen.

Controleren 175 gegevens die onder deze clausule zijn getagd ↗
Wat er krachtens deze clausule in het dossier staat **175 getagde platforms**

- Openen van de behuizing**15**
- Skin Casino**13**
- CS2-markt**9**
- Huidroulette**8**

- `csgoempire.com` → `csgoempirelogin4.com` *Casino*
- `rollbit.com` → `rbsnin.com` *Cryptocasino*
- `500.casino` → `fivezerozero.co` *Casino met vergunning*

Hiervan, **153** zijn ook getagd onder SSA § 4.C en **24** zijn ook getagd onder SSA § 1.C — dezelfde diensten vallen onder meer dan één bepaling, en daarom komen de voorbeelden meerdere keren voor.

28 van de 175 werden waargenomen waarbij authenticatie plaatsvond via een afzonderlijk registreerbaar domein. Een tag legt een gedateerde waarneming vast waardoor het platform op het eerste gezicht onder de bepaling valt; het gaat niet om een vastgestelde overtreding, en voor geen van hen is een Valve-autorisatie overgelegd.

SSA § 3.A

VPN en het verbergen van je locatie

Het verbergen van je locatie via een IP-proxy kan leiden tot beëindiging van het account. Authentificatiehosts met een apart domein vereisen een afzonderlijke analyse: ga na wat er wordt verborgen en welke regel van toepassing is.

Controleer de gegevens van de auth-host ↗
Steam Help / URL-beleid

Linkverduistering

Steam verbiedt linkverkorters en tools die de bestemming van links verbergen. Een apart authenticatiedomein — `rbsnin.com` in het inlogproces van Rollbit, `auth.dota.trade` in CS.MONEY's — roept de vergelijkbare vraag op of de bestemming die aan de OpenID-verificator van Steam wordt getoond, de actieve site identificeert.

Het URL-beleid van Valve ↗
Verwijzingen naar regels: Steam Abonnementsovereenkomst, herziening van 10 september 2026 gearchiveerd 2026-09-18 ↗ · Steam Gebruiksvoorwaarden voor de Web API gearchiveerd 2026-09-21 ↗ · Steam URL-beleid (linkversluiering). De aantallen geven een overzicht van de gegevens en tags in dit dossier; het gaat hier niet om het aantal vastgestelde overtredingen.

Het vertrouwenstekort

Wie beoordeelt de beslissing wanneer de hulpverlening de zaak afsluit?

Uit de bewaarde klachten blijkt dat er sprake is van permanente sancties, onbeantwoorde bezwaren en weigeringen om gestolen items terug te geven. Toets deze verslagen aan de hand van de daadwerkelijke ticketgeschiedenis, de beschikbare oplossingen en de logbestanden van de accounttoegang. Een algemene verklaring in verband met phishing kan niet aantonen wie het initiatief heeft genomen tot een reset of wie een API-sleutel heeft aangemaakt.

Lees de geregistreerde klachten ↗ De bijbehorende documenten opvragen → Relatiegrafiek van de moderator →

Deel B — Regels en handhavingsgeschiedenis · Artikel 10

Een API voor automatisering. Een regel tegen automatisering.

Context en bronbeperkingen
De vraag die in dit hoofdstuk aan de orde komt, is hoe deze twee met elkaar in overeenstemming kunnen worden gebracht: welke toepassingen van de API zijn toegestaan, door wie en op basis van welke gepubliceerde criteria. Er wordt hier geen schatting gemaakt van het aantal geautoriseerde commerciële API-gebruikers, en het ontbreken van een gepubliceerde lijst impliceert evenmin een dergelijk aantal — het ontbreken zelf is de bevinding, niet een cijfer dat erachter schuilgaat. De hierboven geciteerde Steam ondersteuningsberichten worden door het ArchiSteamFarm-project in zijn eigen FAQ weergegeven (woordelijk geverifieerd 2026-09-22); het zijn geen Valve publicaties en de accounts waaraan ze zijn verzonden, worden niet geïdentificeerd.

De regel (SSA § 4.C): geen scripts, geen bots, geen niet-menselijke systemen op Steam. **Het verslag:** Valve biedt een headless REST API aan die uitsluitend bedoeld is voor server-naar-server-automatisering, en geeft de toegangscode aan elk account. **Gebruikers worden geblokkeerd wegens automatisering; de automatiseringsinterface is een eigen product van Valve.** Welke commerciële toepassingen zijn toegestaan, is nooit bekendgemaakt.

De misvatting van de „gameontwikkelaar”

Steamworks SDK (legaal)
Wordt gebruikt door erkende gamestudio’s om prestaties, matchmaking en ranglijsten in hun gameclients te integreren. Vereist een complexe C++-integratie en officiële partnerregistratie.

Steam Web-API (De maas in de wet)
Een ‘headless’ JSON/REST-architectuur die is ontworpen voor externe webservers. In het hier beschreven ‘hijack’-patroon wordt deze architectuur gebruikt om voorraadgegevens uit te lezen en peer-to-peer-transacties vanaf externe servers te beïnvloeden; de legitieme toepassingen ervan worden in dit dossier niet beschreven.

Voor wie de sleutel bedoeld is Een gewone Steam-gebruiker heeft binnen de client geen behoefte aan een Web API-sleutel; de sleutelpagina bevindt zich onder een URL voor ontwikkelaars en het gedocumenteerde doel ervan is externe, server-side toegang. Uit de gearchiveerde klachten over accountkaping blijkt dat slachtoffers niet wisten dat de pagina bestond, totdat er een sleutel op hun account was geregistreerd.

De tegenstrijdigheid van automatisering

SSA § 4.C bepaalt: "Het is niet toegestaan om op welke manier dan ook gebruik te maken van scripts, bots, macro’s of andere niet door mensen bestuurde systemen (‘automatisering’) om met de inhoud en diensten op Steam te communiceren." Toch zijn de Web API-eindpunten (zoals `CancelTradeOffer`) vereisen geen gebruikersinterface en geen captcha en omzeilen de Steam-client volledig. De API is ontworpen voor automatisering tussen servers; de regel verbiedt automatisering door gebruikers; de grens tussen beide is niet bekendgemaakt.

Een server-side rol in de handelsstroom

Met een Web API-sleutel kan een server van een derde partij transacties op de rekening uitvoeren zonder tussenkomst van de Steam-client. Bij het ‘hijack’-patroon bevindt die server zich tussen de rekeninghouder en de transactieserver.

- → Er wordt geen scherm met transactiebevestiging weergegeven voor de acties van de toets.
- → Maakt polling op de achtergrond mogelijk (GetTradeOffers).
- → Annuleert aanbiedingen en stelt deze opnieuw op zonder tussenkomst van de gebruiker.

Valve heeft de interface ontwikkeld, automatisering door gebruikers in zijn regels verboden en geen criteria gepubliceerd op basis waarvan commercieel gebruik is toegestaan.

Deel B — Regels en handhavingsgeschiedenis · Artikel 11

Tien dagen geëist. Tien jaar om verantwoording af te leggen.

Context en bronbeperkingen
Op 20 juli 2016 stelde de juridisch adviseur van Valve gokexploitanten een termijn van 10 dagen. Tien jaar later (op het moment van de dossiermomentopname, 2026-09-21) is ten minste één platform dat in persberichten over die kennisgeving werd genoemd, CSGOFast, nog steeds operationeel met een authenticatiehost op een apart domein. De tekst is hieronder gereconstrueerd op basis van persberichten van 21 juli 2016; de reconstructie is geen scan. Het handhavingsdossier waarop de kennisgeving doelspeelde, is niet gepubliceerd. De open brief aan de Commissie is Paragraaf 2.

Lees de mededeling van juli 2016 naast de latere opmerkingen. Wat nog ontbreekt, is een overzicht van de handhavingsmaatregelen per exploitant.

Een week eerder — 13 juli 2016, in het openbaar
Op 13 juli 2016 gearchiveerd 2026-09-21 ↗, Valve beschreef hoe goksites gebruik maakten van Steam: OpenID voor accountidentificatie en geautomatiseerde accounts voor het plaatsen van weddenschappen. Valve verklaarde dat het gebruik van deze mechanismen voor het exploiteren van een gokbedrijf in strijd was met de API- en gebruikersvoorwaarden. **Zowel de beschrijving van het mechanisme als het verbod staan in de eigen, gedateerde verklaring van Valve.** Op 2026-09-21 leverden de geteste authenticatiehosts met afzonderlijke domeinen geen blokkering door de linkfilter op, en Valve heeft geen handhavingsrecord per operator gepubliceerd.

BIJLAGE A / JULI 2016 RECONSTRUCTIE VAN DE ZETTEKST

VALVE CORPORATION

Bellevue, WA

DATUM: Juli 2016 (zoals gemeld in de pers op 21 juli 2016)
VAN: Karl Quackenbush, hoofd juridische zaken
RE: Stakingsbevel — commercieel gebruik van Steam-accounts
OPMERKING: Reconstructie van de gerapporteerde tekst; geen scan
"Wij zijn ons ervan bewust dat u een van de hieronder vermelde goksites exploiteert. U gebruikt Steam accounts om deze activiteiten uit te voeren. Krachtens de Steam abonneeovereenkomst zijn de diensten Steam en Steam uitsluitend bestemd voor persoonlijk, niet-commercieel gebruik."

"U dient onmiddellijk te stoppen met het gebruik van uw Steam-accounts voor commerciële doeleinden. Indien u dit nalaat, binnen tien (10) dagen, Valve zal alle beschikbare rechtsmiddelen aanwenden, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, het beëindigen van uw accounts."

Reconstructie van het dossier · raadpleeg het brondossier
Karl Quackenbush
Hoofd Juridische Zaken, Valve Corp.
IN DE MARGE / REDACTIONEEL

Tien dagen.*En dan?*

De deadline was duidelijk vastgesteld. De follow-up door de overheid zou dat ook moeten zijn.

Het gepubliceerde standpunt van Valve over de ‘2016’ ↗

Een opmerking over de deadline +
SATIRE / GEEN CORRESPONDENTIE MET VALVE
Beste deadline,

Je kreeg tien dagen de tijd. Op de een of andere manier was de kalender het enige dat nog bleef werken.

Gelieve elk antwoord op te nemen in het openbare dossier.

Tijdlijn juli 2016 – september 2026
Uiterste datum in de aankondiging:
10 dagen
juli 2016
Tijd verstreken sinds de kennisgeving:
3,715 dagen
Vast aantal vanaf 20 juli 2016 tot aan de momentopname van het dossier op 21 september 2026; dit is geen actuele waarde

Gepubliceerd handhavingsverslag:
Geen
Er is geen overzicht per operator gevonden van beëindigingen of blokkades
◀ **Dag 0–10** — de deadline, op schaal **Dag 3715** — de momentopname ▶

1. 20 juli 2016**Een tien dagen durende vraag is uitgevaardigd** *Dag 0*
2. 17 februari 2024**De DSA-verplichtingen zijn van toepassing** *Dag 2,768*
3. 25 februari 2026**Klacht van de procureur-generaal van New York aangekondigd** *Dag 3,507*
4. 21 september 2026**Overzicht van het dossier** *Dag 3715*

Tien jaar later, **CSGOFast** — genoemd in persberichten over de kennisgevingen uit 2016 — is operationeel: csgofast.com leverde een Link Filter-blokkering op voor 2026-09-19 en 2026-09-21, terwijl de authenticatiehost ervan `steam-login.authtofast.com` (geregistreerd 2026-06-30) deed dat niet.

Volledig gedateerd overzicht van de beveiligingswijzigingen van Valve: Tijdlijn beveiliging → · De „Washington Record” en de handhavingsnorm: hieronder

Wat uit het dossier blijkt: In de kennisgeving van 2016 werd een termijn van 10 dagen vastgesteld; Valve hanteerde al een domeinlijst (de Link Filter) en ontving de geautoriseerde hostnamen in zijn eigen OpenID-verzoeken; er is geen handhavingsrapport per exploitant gepubliceerd. In berichten uit de gemeenschap wordt melding gemaakt van een actie in 2018 tegen een marktplaats (SkinJar), maar die berichten zijn niet geverifieerd en worden hier niet als basis gebruikt.

CSGOFAST / DE OPGESLAGEN AUTHENTIFICATIEROUTE

Volg de opgegeven retourhost.

De links naar de opgeslagen routegegevens `csgofast.com` naar `steam-login.authtofast.com`. De afzonderlijke hostnaam wordt meegestuurd in het Steam OpenID-verzoek. Dit geeft onderzoekers een concreet adres om te vergelijken met de filter- en handhavingsgegevens van Valve.

Bekijk de CSGOFast-route en de bron ervan ↗ · Vergelijk opgeslagen Steam Link Filterresultaten ↗

OPENBAAR REGISTER / WASHINGTON · 2016 → 2026

Twee termijnen. Eén onduidelijke handhavingsnorm.

20 juli

Valve geeft goksites 10 dagen de tijd

In de eis van de raadsman werd gewaarschuwd dat voortgezet commercieel gebruik van Steam-accounts tot beëindiging zou kunnen leiden.

27 SEP

Washington drukt op Valve

De Kansspelcommissie van de staat eiste bewijs van maatregelen om geldtransacties ten behoeve van kansspelen te stoppen en stelde 14 oktober vast als uiterste datum voor een reactie.

17 OKT

Valve verwerpt de beschuldiging

Valve reageerde na de deadline, betwistte dat het gokken faciliteerde, verklaarde dat het de betreffende accounts had geblokkeerd en gaf aan dat het de handel en OpenID niet voor iedereen wilde uitschakelen. Ten minste één platform dat in persberichten over de kennisgevingen van juli werd genoemd (CSGOFast), was tien jaar later nog steeds actief. Beide feiten kunnen alleen kloppen als de exploitant de geblokkeerde accounts heeft vervangen; het bewijs dat dit zou aantonen, is niet gepubliceerd. De WSGC zou Valve moeten vragen om deze twee zaken met elkaar in overeenstemming te brengen.

2026

De routes die in september 2026 zijn waargenomen

Het routeregister vermeldt 44 platforms die zich authenticeren via authenticatiehosts in afzonderlijke domeinen, waaronder CSGOFast, waarbij gebruik wordt gemaakt van de OpenID- en handelsmechanismen Valve die in 2016 zijn beschreven. Het handhavingsrapport waaruit zou blijken welke exploitanten zijn afgesloten, is niet overgelegd.

DE EIGEN INFORMATIEBRIEF VAN DE COMMISSIE · 30 JANUARI 2018

Achttien maanden nadat Valve had geantwoord, noemde de toezichthouder het nog steeds een voornemen.

Tijdens de openbare hoorzitting over wetsvoorstel HB 2881 gaf de Commissie een toelichting aan haar eigen wetgevende instantie en beschreef zij de verklaring van juli 2016 in haar eigen woorden: Valve **"heeft aangekondigd dat het van plan is hard op te treden tegen het gebruik van zijn platform om gokken met skins te faciliteren."** Op diezelfde pagina wordt beschreven welke gevolgen die aankondiging had voor de sectorprognose — *"daardoor,"* de prognose voor de markt voor online gokken in 2020 werd bijgesteld van **$19.7 miljard** naar **$670 miljoen**, een daling van ongeveer 97 procent, louter op basis van de aankondiging. De prognose is bijgesteld. Het handhavingsrapport per exploitant dat dit zou rechtvaardigen, is nog steeds niet gepubliceerd.

De marktcijfers zijn schattingen van Narus Advisors / Eilers & Krejcik Gaming die in de briefing van de Commissie zijn overgenomen, en geen bevindingen van de Commissie; volgens hetzelfde document bedroeg de omzet uit ‘skin wagering’ in 2016 ongeveer $5 miljard, waarvan ruwweg $3 miljard op casino-achtige websites. Opgehaald op 2026-09-22, SHA-256 `c507c9025f93da0aadaf395c4d8882f25973211c318ee8e9b6f18a5b3755e050`.

Het officiële standpunt van Valve uit 2016 en de infrastructuur die vandaag de dag waarneembaar is, kunnen naast elkaar worden gelegd. De vraag is of de handhaving ook de rekeningen en routes heeft bereikt die door verboden exploitanten werden gebruikt. **Een kennisgeving met een termijn van tien dagen vormt geen bewijs dat de kennisgeving daadwerkelijk is gedaan aan alle daarin genoemde exploitanten.** De OPSkins-maatregel uit 2018 is de enige gedocumenteerde ingreep tegen een bij naam genoemde exploitant; gezien het feit dat er 189 platforms zijn gecontroleerd en er geen gegevens per exploitant zijn gepubliceerd, wijst één gedocumenteerde maatregel niet op een patroon van handhaving.

Kennisgeving van de Kansspelcommissie van Washington uit 2016 ↗ gearchiveerd 2026-05-20 ↗ · Het antwoord van Valve van 17 oktober 2016 (kopie van het document) ↗ · WSGC-briefing aan de wetgevende macht, 30 januari 2018 (lokale kopie, 4 blz.) ↗ · hetzelfde bestand op wsgc.wa.gov ↗ · opvraagrecord en hash ↗ · Valve's OPSkins-actie uit 2018 ↗ gearchiveerd 2026-03-07 ↗ · Huidige routecontrole ↗

Forensisch longitudinaal onderzoek · Doelwitten van het dwangbevel uit 2016

Het decennium van de 10-daagse kennisgeving: forensische overlevingsaudit van de 23 genoemde locaties

Op 19 en 20 juli 2016 heeft Valve juridisch adviseur Karl Quackenbush formele sommaties tot staking en onthouding verstuurd aan 23 gokplatforms voor skins, waarin hij hen opdroeg het commerciële gebruik van Steam-accounts binnen **10 dagen** onder dreiging van accountbeëindiging en juridische stappen. Ruim 3,700 dagen later brengt een empirisch onderzoek het werkelijke handhavingspatroon aan het licht: talrijke exploitanten hebben hun activiteiten nooit stopgezet, anderen bleven tot wel zes jaar na de deadline actief, en het miljarden-dollar-ecosysteem bleef gebruikmaken van de OpenID-architectuur van Valve.

5+ LIVE
Zal in 2026 zeker operationeel zijn (CSGOBig, CSGO500, CSGOFast, enz.)
6 JAAR
Langste periode na de aankondiging tot aan de sluiting (CSGOatse actief tot en met 2022)
$5.01B
Inzetvolume op huidweddenschappen in 2016 (Narus / Eilers & Krejcik)
200+
Actieve goksites die op het hoogtepunt van de markt actief zijn
The Surviving Titans · Financieel en bezoekersplan 2024–2026

Van 10-daagse waarschuwingen tot offshore-conglomeraten: de omzet van meerdere miljarden dollars

In plaats van het gokken met skin te verbieden, hebben de mededelingen van Valve uit 2016 juist een industriële evolutie in gang gezet. De overgebleven exploitanten herstructureerden zich tot offshore-ondernemingen (Curaçao, Belize, Cyprus), waren pioniers op het gebied van Peer-to-Peer (P2P)-handel om botverboden te omzeilen, en verwerken nu meer dan **10 miljoen websitebezoeken per maand** en **miljarden dollars aan jaarlijkse inzet** terwijl de authenticatie via Steam wordt voortgezet:

Platform / Domein	Mededeling juli 2016	Handhavingsresultaat en overlevingsstatus	Geregistreerde verificatie / Primaire links
CSGOBig csgobig.com	Kennisgeving 10 dagen van tevoren (juli 2016)	LEEFT NOG STEEDS IN 2026 Tijdelijk gepauzeerd, opnieuw gelanceerd; authenticatie via letmeinbig.com en csgobiglogin.com	X: @csgobig ↗ · FB: csgobigofficial ↗
CSGO500 csgo500.com / 500.casino	Kennisgeving 10 dagen van tevoren (juli 2016)	LEEFT NOG STEEDS IN 2026 Omgedoopt tot 500 Casino (vergunning Curaçao nr. 8048/JAZ2014-037), met een maandelijkse omzet van meerdere miljoenen	Live Platform (500.casino) ↗
CSGOFast csgofast.com	Kennisgeving van 10 dagen (juli 2016)	LEEFT NOG STEEDS IN 2026 Roulette, Crash en Jackpot worden actief aangeboden via steam-login.authtofast.com	Dossier-authenticiteitscontrole ↗

Platform / Domein	Mededeling juli 2016	Handhavingsresultaat en overlevingsstatus	Geregistreerde verificatie / Primaire links
CSGOLounge / Dota2Lounge csgolounge.com / dota2lounge.com	Kennisgeving van 10 dagen (juli 2016)	LEEFT NOG STEEDS IN 2026 Gericht op weddenschappen met esports-munten en crypto-weddenschappen; de bedrijfsvoering is ononderbroken voortgezet	Live-platform ↗
CSGOCasino csgocasino.net / csgocasino.gg	Kennisgeving 10 dagen van tevoren (juli 2016)	LIVE VIA SUCCESSOR (2026) Het domein is omgeleid; het actieve opvolgende portaal is te vinden op csgocasino.gg	Opvolgend domein ↗
CSGOatse csgoatse.com	Kennisgeving 10 dagen van tevoren (juli 2016)	6 JAAR BESTAAN (ACTIEF TOT 2022) De gokactiviteiten werden nog zes jaar lang volledig voortgezet, ondanks het ultimatum van 10 dagen van Valve	X: @CSGOatsecom (Actief tot 2022) ↗
CSGOSweep csgosweep.com	Kennisgeving 10 dagen van tevoren (juli 2016)	BESTAAND TOT DECEMBER 2017 Na het verstrijken van de deadline nog 17 maanden openbaar in gebruik geweest	X: Status CSGOSweep december 2017 ↗
CSGOWild csgowild.com	Kennisgeving 10 dagen van tevoren (juli 2016)	BESTAAND TOT DECEMBER 2017 Gepromoot door grote influencers; bleef 1,5 jaar na de C&D-brief actief, voordat de overstap naar crypto plaatsvond	X: @Wild (actief dec. 2017) ↗
CSGOPot csgopot.com	Kennisgeving 10 dagen van tevoren (juli 2016)	Heeft het volgehouden tot september 2017 Er werd 14 maanden na de kennisgeving nog steeds gewed op jackpots met hoge inzetten	X: @csgopot (actief in september 2017) ↗
CSGODiamonds csgodiamonds.com	Kennisgeving 10 dagen van tevoren (juli 2016)	Heeft het tot halverwege 2017 volgehouden Het jaar 2017 liep gewoon door, ondanks het toegegeven manipuleren van resultaten ten gunste van gesponsorde streamers	X: @csgodiamondscom (2017) ↗

Platform / Domein	Mededeling juli 2016	Handhavingsresultaat en overlevingsstatus	Geregistreerde verificatie / Primaire links
CSGOLotto csgolotto.com	Kennisgeving 10 dagen van tevoren (juli 2016)	GESLOTEN IN JULI 2016 Gesloten na een publieke schandaal; het doelwit van een schikkingsovereenkomst van de federale FTC	Inschikkingsovereenkomst van de FTC (dossiernummer C-4632) ↗
CSGODouble csgodouble.com	Kennisgeving 10 dagen van tevoren (juli 2016)	GESLOTEN IN JULI 2016 Onmiddellijk na publicatie van de sommatie vrijwillig de activiteiten stopzetten	X: @CSGODouble (Gesloten in juli 2016) ↗
CSGOMassive csgomassive.com	Kennisgeving 10 dagen van tevoren (juli 2016)	GESLOTEN 2016 Eind 2016 zijn de openbare activiteiten stopgezet	X: @csgo_massive ↗
CSGOStrong csgostrong.com	Kennisgeving 10 dagen van tevoren (juli 2016)	GESLOTEN 2016 Heeft in 2016 de openbare activiteiten stopgezet	FB: csgostrongfree ↗
Skins2 skins2.com	Kennisgeving 10 dagen van tevoren (juli 2016)	GESLOTEN 2016 Heeft in 2016 de openbare activiteiten gestaakt	FB: CSNCOM ↗

Platform	Maandelijks verkeer (bezoeken)	Geschatte omzet / volume	Rechtspersoon en rechtsgebied	Belangrijkste regelgevende maatregelen en model
CSGOEmpire csgoempire.com	2,3 miljoen — 9,0 miljoen / maand Gemiddelde duur: 6+ min; 80% direct	$1.5B — $2.5B Jaarlijkse omzet >1,000,000 P2P-huidtransacties per maand; $6.4 miljoen actieve liquide orders	Moonrail Limited B.V. (Curaçao nr. 148182) Betalingen: JHOLT LTD (Cyprus); Oprichter: „Monarch“ (Ossi Ketola)	Pionier op het gebied van commissievrije P2P-handel in artikelen; vergunning van Curaçao OGL/2024/1183/0869
CSGORoll csgoroll.com	2,74 miljoen — 3,5 miljoen per maand Gemiddelde duur: 9 min. 23 sec.; 16% bouncepercentage	$1.0B — $2.0B Jaarlijks verwerkingsvolume Geschatte jaarlijkse bedrijfsopbrengsten uit het huisvoordeel: $100M–$200M	Feral Holdings Limited Met hoofdkantoor in Belize City, Belize (registratienummer 171519)	Verboden door de Australische ACMA (mei 2023); sponsorde het tier-1-team G2 Esports met minderjarige spelers
500 Casino (CSGO500) 500.casino / csgo500.com	220.000 — 425.000 per maand ~105.000 unieke bezoekers per maand	$100k / week ($5.2M/jaar) in Royales Inzetvereiste voor high rollers: $400 inzet per $1 rakeback	Perfect Storm B.V. (Curaçao nr. 150536) Vergunning van de Kansspelcommissie van Curaçao OGL/2024/1354/0882	Verboden door de Zweedse Spelinspektionen (november 2023) wegens het zonder vergunning richten van activiteiten op Zweedse spelers

Platform	Maandelijks verkeer (bezoeken)	Geschatte omzet / volume	Rechtspersoon en rechtsgebied	Belangrijkste regelgevende maatregelen en model
CSGOBig csgobig.com	~169,600 / maand Gemiddelde duur 19m 12s; Amerikaanse voorverkiezingen	Jaarlijks omzetvolume van meerdere miljoenen Mystery boxes, roulette en case battles	Werkt via aanvullende proxy-routing letmeinbig.com (geregistreerd in 2023) & csgobiglogin.com	Target van juli 2016 C&D; opnieuw gelanceerd met proxy-authenticatiearchitectuur
CSGOFast csgofast.com	~150.000 — 250.000 / maand Wereldwijd meertalig publiek	Jaaromzet van meerdere miljoenen Roulette- en crash-spellen met hoge snelheid	Offshore-bedrijfsentiteiten Routes Steam authenticatie via steam-login.authtofast.com	Doelwit van de C&D van juli 2016; activiteiten nooit stopgezet; actief in 2026
CSGOPolygon csgopolygon.com / plg.bet	~300.000 — 500.000 per maand De dominantie van de GOS-landen en Oost-Europa	Jaarlijks omzetvolume van meerdere miljoenen Crypto- en skin-roulette, weddenschappen op wedstrijden	Doelstelling voor de tweede golf (oktober 2016) De focus is verlegd naar cryptovaluta met het spiegeldomein plg.bet	Heeft een heel decennium standgehouden; zet de afbouw van de skin voort via API's van derden

De tweede golf: waarom de sommatiebrief van Valve in totaal op meer dan 43 websites was gericht

Op 17 oktober 2016 heeft de juridisch adviseur van Valve formeel aan de Kansspelcommissie van de staat Washington meegedeeld dat Valve, na de eerste 23 kennisgevingen op 19 juli, sommatiebrieven had gestuurd aan **meer dan 20 extra goksites met skins** (waardoor het officiële totaal boven de 43 komt). Deze tweede ronde was noodzakelijk omdat op de oorspronkelijke lijst op onverklaarbare wijze de grootste en beruchtste gokcentra ter wereld ontbraken:

- **CSGOJackpot.com:** De historische grondlegger van de 'skin jackpots', die een omzet van honderden miljoenen verwerkte voordat het bedrijf de deuren moest sluiten onder dreiging van een federale aanklacht.
- **CSGOShuffle.com:** De website die centraal stond in het streaming-schandaal van juli 2016, waarbij Twitch-streamer PhantomL0rd in het geheim 33% van het bedrijf in bezit had en ontmaskerd werd omdat hij met bedrijfsgeld de kansen had gemanipuleerd.
- **Het macro-ecosysteem (meer dan 200 exploitanten):** Volgens sectoronderzoek door Narus Advisors en Eilers & Krejcik Gaming waren er in 2016 meer dan 200 verschillende skin-goksites actief, die een inzetvolume van $5.01 miljard genereerden bij 3,03 miljoen actieve spelers. De 43 brieven van Valve hadden betrekking op minder dan 20% van de actieve markt.

Officiële onderzoeken door de overheid en toezichthouders naar Steam Skin Gambling

Het fenomeen van het gokken via 'skin-gokken' is gedocumenteerd in diverse officiële wettelijke onderzoeken, handhavingsmaatregelen en standpuntnota's van de overheid:

1. Kansspelcommissie van de staat Washington (WSGC) (2016–2018)

Op 5 oktober 2016 is een formele sommatie tot staking en onthouding uitgevaardigd; op 30 januari 2018 is een wetgevingsnota gepubliceerd waarin wordt vastgesteld dat skins als contante equivalenten worden beschouwd en waarin het inzetvolume van skins ter waarde van $5.0B wordt vermeld.

WSGC-wetgevingsrapport (PDF) (lokale kopie) ↗

2. Amerikaanse Federal Trade Commission (FTC) (sept. 2017, dossiernummer C-4632)

Eerste handhavingsmaatregel van de federale overheid in verband met online gokken, gericht tegen de eigenaren van CSGOLotto, Trevor Martin en Thomas Cassell, wegens misleidende praktijken en verzwegen zeggenschap over het platform.

Besluit en schikkingsovereenkomst van de FTC ↗

3. Standpuntnota van de Britse Kansspelcommissie (UKGC) en onderzoeken naar jongeren

Volgens het onderzoek van de Gambling Commission uit 2018 gaf 3% van de 11- tot 16-jarigen aan ooit met in-game voorwerpen (skins) te hebben gewed.

UKGC-onderzoeksarchief ↗
UKGC policy on virtual currencies ↗

4. Onderzoek van de Australische Senaat naar milieu en communicatie (2018)

Verslag van het federale parlement over *"Microtransacties in games voor items die op kansspel berusten"*, waarbij de lootbox-mechanismen van Valve, uitbetalingen op de secundaire markt en het omzeilen van regelgeving worden geëvalueerd.

Onderzoek van het Australische parlement ↗

De openstaande vordering

Maak het handhavingsverslag openbaar: welke gokaccounts en bots zijn geblokkeerd, welke return-hosts zijn aan banden gelegd en welke commerciële diensten toestemming hebben gekregen. Een openbaar verbod en een waarschuwing op de startpagina betekenen nog niet dat de onderliggende activiteiten zijn stopgezet.

Deel B — Voorschriften en handhavingsgeschiedenis · Artikel 12

De hostnaam staat al in het verzoek.

Context en bronbeperkingen

Valve beschikt al over een domeinlijst (de Link Filter) en ontvangt bij elk OpenID-verzoek de authenticatiehostnaam. De onderstaande pseudocode laat zien hoe deze twee logisch met elkaar kunnen worden gekoppeld. Er zijn geen openbare aanwijzingen dat Valve dit doet.

Valve hanteert al een blokkeerlijst voor domeinen. Valve ontvangt al bij elk OpenID-verzoek de host van de inlogger. **Er hoeft niets gebouwd te worden — de twee moeten met elkaar worden verbonden.** Dat is een hostnaamopzoeking aan de hand van een lijst die Valve zelf bijhoudt. De onderstaande pseudocode dient ter illustratie en is geen implementatie van Valve.

forensic_autoban.py

```
# ILLUSTRATIEVE PSEUDOCODE — Valve.block_domain() en flag_session_as_mitm() zijn geen
echte API-aanroepen. Dit illustreert de logische structuur van een beveiligingsmaatregel die
Valve zou kunnen implementeren tegen proxy-authenticatiedomeinen, niet de daadwerkelijke
interne werking van Valve.
# Illustratie: de logische opbouw van een controle van het binnenkomende OpenID-verzoek
def audit_openid_request(verzoek):
blocked_origins = database.get_blacklisted_platforms()
```

proxy_domain = request.params.krijgen('openid.realm')
target_redirect = request.params.krijgen('openid.return_to')

Logica: Als de proxy doorverwijst naar een geblokkeerde website, blokkeer de proxy dan.
voor website in blocked_origins:
als website in target_redirect:
Valve.block_domain(proxy_domain)
Valve.flag_session_as_mitm(request.session)
# Resultaat: het inlogverzoek voor die host wordt geweigerd

Opmerking:
Wanneer een hoofddomein al in het linkfilter staat (bijv. howl.gg, geblokkeerd 2026-09-18/19/21) en de authenticatiehost (howl.uno) voorkomt in het OpenID-verzoek vanuit de inlogknop van die site, is de koppeling waarneembaar voor Valve aan de hand van de eigen verzoekgegevens. De controle kan worden geautomatiseerd; of deze daadwerkelijk wordt uitgevoerd, is niet het geval.

Gedocumenteerde en gemelde precedenten

Valve heeft volgens de gegevens minstens één keer ingegrepen tegen een externe exploitant: in 2018 heeft het de toegang van OPSkins tot het ExpressTrade-systeem ingetrokken (De aankondiging van Valve ↗ gearchiveerd 2026-03-07 ↗). In communityverslagen uit 2018 wordt ook melding gemaakt van een marktplaats (SkinJar) die de toegang verloor; deze verslagen zijn niet geverifieerd en het mechanisme wordt afgeleid uit het resultaat, niet uit een openbaar gemaakt proces.

Wat dit precedent vaststelt:
Valve kan de toegang van een externe exploitant blokkeren wanneer het dat wil. CSGOFast, dat in persberichten over de kennisgevingen van juli 2016 werd genoemd, was actief op 2026-09-21 met een geauthenticeerde host geregistreerd op 2026-06-30, die geen Link Filter-blokkering opleverde. Waarom één exploitant werd afgesloten en andere niet, wordt door geen enkel gepubliceerd criterium verklaard.

Wat een registratiedatum wel en niet aangeeft

De registratiedatum van een geauthenticeerde host vormt een ondergrens voor het moment waarop de host voor het eerst in een OpenID-verzoek zou kunnen zijn verschenen; dit betekent niet dat er sprake is van ononderbroken gebruik. `sc-auth.net`, werd bijvoorbeeld geregistreerd als 2019-04-02 (RDAP) en werd in september 2026 waargenomen in de Steam-inlogprocedure van Skin.Club; wat er tussen die twee data is gebeurd, is niet openbaar bekend.

Vergelijkende controle: API-nalevingsnormen

Handhavingsaspect	Regels voor de GitHub-API	Steam Web-API (Valve)
1. Neutraliteit ten aanzien van naleving	Gepubliceerde, uniforme regels. Gedocumenteerde limieten (bijv. 5,000 oproepen/uur voor geauthenticeerde gebruikers, 15,000/uur voor GitHub Enterprise Cloud-organisaties) en gepubliceerde beleidsregels inzake aanvaardbaar gebruik zijn van toepassing op elk account.	Er zijn geen criteria gepubliceerd. Individuele accounts worden beëindigd op grond van de bepalingen inzake automatisering en commercieel gebruik (gearchiveerde klachten), terwijl er geen handhavingsgegevens per exploitant voor commerciële platforms zijn gepubliceerd.
2. Misbruik van OpenID / authenticatieproxy	Volgens het gepubliceerde beleid van GitHub kunnen OAuth-apps en -tokens bij misbruik worden opgeschort of ingetrokken, en in de documentatie wordt de automatische intrekking van blootgestelde tokens beschreven (samenvatting van de GitHub-documentatie door de auteurs).	Authenticatiehosts met een afzonderlijk domein die werden waargenomen in Steam OpenID-stromen (bijv. rbsnin.com, howl.uno, sc-auth.net) leverden geen blokkering door de Link Filter op 2026-09-21 op, terwijl hun hoofddomeinen dat wel deden.
3. Geld verdienen aan misbruik	GitHub brengt geen transactiekosten in rekening voor items die via automatisering door derden worden verplaatst; het verdienmodel is gebaseerd op abonnementen en aanbiedingen op de marktplaats.	Valve verkoopt de case-sleutels waarmee de items kunnen worden verkregen, en de Community Market brengt een totale vergoeding van ongeveer 15% in rekening voor verkopen die binnen de Market worden afgerond. Er wordt hier geen schatting gemaakt van de inkomsten die aan platforms van derden kunnen worden toegeschreven.
4. Levensduur van ontwijkingslussen	Opgeschorte OAuth-client-ID’s werken bij opschorting niet meer op het hele platform; in de documentatie wordt geen termijn voor het nemen van maatregelen vermeld en hier wordt ook geen termijn aangenomen.	Bij de controles van 2026-09-19 en 2026-09-21 werd voor authenticatiehosts met afzonderlijke domeinen en registratiedata tussen 2011 en september 2026 geen blokkering door het Link Filter vastgesteld. De registratiedatum vormt een ondergrens voor mogelijk gebruik, maar is geen bewijs van ononderbroken gebruik.

Bronnen: GitHub-column — Door GitHub gepubliceerde documentatie over API-limieten en platformbeleid (samenvatting door de auteurs, geen letterlijke citaten) · Steam-column — Linkfiltercontroles van 2026-09-19 en 2026-09-21 (linkfilter-recheck-2026-09-21.json), RDAP-register (domain-registration.json) en de gearchiveerde supportklachten (bewijsarchief).

Deel B — Regels en handhavingsgeschiedenis · Artikel 13

Het prijsverschil ten opzichte van 0

Het artikel bevindt zich in een Steam-voorraad; de verkoop vindt elders plaats. Een fabrieksnieuwe AWP Dragon Lore had **62 actuele aanbiedingen op CSFloat**; de laagste vraagprijs **$10,623.95**. Op de eigen markt van Steam kan geen vraagprijs worden

weergegeven die hoger is dan ongeveer $1,800. Om tegen de waargenomen hogere prijs te verkopen, heeft een eigenaar een koper of marktplaats buiten Steam nodig. Het artikel en de overdracht ervan zijn nog steeds afhankelijk van Steam.

What this means — the Community Market listing ceiling
Steam’s own market refuses a listing above roughly $1,800. A seller may ask less, never more. Items whose market price sits above that line therefore cannot be sold at that price on Steam at all — which is the mechanism that moves those sales to third-party venues while the item itself never leaves Valve’s inventory system.

Section 13 — the off-Steam price gap →

Context en bronbeperkingen
In dit hoofdstuk komen drie verschillende tellingen voor, die niet onderling uitwisselbaar zijn. **245** is het aantal CS2-categorieën waarvan het goedkoopste actieve aanbod op 20 september 2026 uitsluitend op CSFloat hoger was dan $1,800. **241** dat is dezelfde verzameling minus de vier categorieën die zijn vastgezet aan het $100,000-plafond van CSFloat, het paneel waarop de $13.63M-ondergrens wordt berekend. **248** is een ander overzicht: categorieën waarvan de prijs op 23 september 2026 door twee of meer van de vijf marktplaatsen boven het maximum lag. De marktplaatsen overlappen elkaar, dus de aantallen van verschillende platforms mogen nooit bij elkaar worden opgeteld. Elk cijfer hier is een vraagprijs, geen afgeronde verkoop, en niets daarvan is omzet, omzetcijfer of winst — noch voor Valve, noch voor wie dan ook. De door PriceEmpire vermelde waarden zijn afgeronde schattingen die door die site zijn gepubliceerd, en de Steam-kaart omvat items uit andere Steam-spellen, waardoor de reikwijdte van de vergelijking niet identiek is.

Eén artikel. Twee prijssystemen. VOLG HET VERSLAG
Stap 3 / 3
Bij dat verzoek heeft de verkoper een alternatieve handelsplaats of koper nodig. Het artikel is nog steeds afhankelijk van de voorraad en het overdrachtssysteem van Steam.

STEAM **Over $1,800** Gepubliceerde maximumbedrag voor aanbiedingen op de Community Market
OPGESLAGEN CATALOGUS **$10,623.95** Fabrieksnieuw AWP Dragon Lore – prijs op aanvraag
DE AFHANKELIJKHEID **Nog steeds een Steam-artikel** De voorraad en de overdracht staan nog steeds op Steam
01 / ARTIKEL **Valve speloverzicht** CS2- of Dota 2-item in Steam
02 / PLAFOND **Over $1,800 op Steam** Maximale prijs voor één marktadvertentie
03 / BUITEN VRAAG **$10,623.95 voor Dragon Lore** Goedkoopste CSFloat-aanbieding in de momentopname van die datum
04 / LEVERING **Steam blijft in de keten** Eigendom en overdracht van voorwerpen zijn afhankelijk van het systeem
MARKTSTRUCTUUR · MOMENTOPNAME VAN 20 SEPTEMBER 2026

Het prijsverschil is meetbaar.

We hebben de categorieën van artikelnamen geteld waarvan het goedkoopste actieve aanbod strikt boven $ lag1,800. CSFloat en Skinport zijn afzonderlijke momentopnames met overlappende CS2-voorraden; hun aantallen kunnen niet bij elkaar worden opgeteld. De externe aanbiedingen laten zien waar hogere vraagprijzen worden vermeld, terwijl Steam nog steeds het eigendom en de overdracht van artikelen regelt.

245 CS2-CATEGORIEËN · CSFLOAT
166 CS2-CATEGORIEËN · SKINPORT

3 DOTA-2-CATEGORIEËN · SKINPORT

$10,623.95 DRAGON LORE FLOOR ASK

Dragon Lore: 62 biedt in de categorie ‘Factory New’ CSFloat aan; de weergegeven prijs is een vraagprijs, geen bevestigde verkoopprijs. Steam staat toe dat het artikel voor een lagere prijs wordt aangeboden, maar het is niet toegestaan de waargenomen hogere vraagprijs te vermelden. In de verklaring op Valve’s 2016 wordt bevestigd dat het bedrijf op de hoogte is van gokexploitanten die gebruikmaken van OpenID en de handelsinfrastructuur van Steam. Of een bepaalde marktplaats van een derde partij de regels van Valve overtreedt, moet afzonderlijk worden vastgesteld.

Bekijk het volledige register → CSFloat JSON ↗ Skinport JSON ↗ Verklaring van Valve over ‘2016’ ↗

DIRECTE CSFLOAT-API / SNAPSHOT MET DATUM **$13.63M**

Minimale totale vraagprijs in **241 productcategorieën** en **3,395 actieve aanbiedingen**. Berekend als de goedkoopste vraagprijs van elke categorie vermenigvuldigd met het aantal aanbiedingen. Vier categorieën die vastzitten aan het $100,000-plafond van CSFloat zijn uitgesloten van dit conservatieve panel.

Wat het bedrag aangeeft

Deze aanbiedingen vertegenwoordigen ten minste **$13,631,888.25** in de geadverteerde vraagprijzen voor deze beperkte CSFloat-subset. Als we de vier categorieën met de hoogste prijs meerekenen, komt men uit op **$14,231,888.25**. Dit is een *minimum bij actieve biedingen*, niet de gerealiseerde omzet, de kasomzet, de winst of de gehele CS2-markt.

Opnieuw berekenen op basis van de CSFloat-momentopname met 245 rijen ↗

PRICEEMPIRE / GELIJSTE WAARDE **Steam: nr. 15 van 39**

Veel locaties vermelden een waarde in dollars die hoger is dan Steam.

UUSkins
$133.8M
YouPin898
$127.5M
Buff.163
$104M
Moon.Market
$100.3M
White.Market
$89.6M
Buff.Market
$86.7M
Steam
$31M
De zes grootste weergegeven waarden en Steam. PriceEmpire rondt deze getallen af; Steam geeft aan **$31M**. Veertien beursgenoteerde locaties staan boven deze locatie op basis van de weergegeven dollarwaarden.

PRICEEMPIRE / AANTAL AANBIEDINGEN **Steam: nr. 1 van 39**

Steam staat nog steeds aan kop wat betreft het aantal aanbiedingen.

Steam
32,2 miljoen
YouPin898
5,9 miljoen
C5Game
4,6 miljoen
HaloSkins
4,4 miljoen
Skinport
3,8 miljoen
Steam toont **32,2 miljoen** aanbiedingen. Het aantal aanbiedingen en de totale vraagprijs geven antwoord op verschillende vragen; veel goedkope aanbiedingen kunnen het totaal aantal aanbiedingen sterk beïnvloeden.

Bron: Openbare vergelijking van PriceEmpire ↗ gearchiveerd 2026-09-21 ↗, vastgelegd op 2026-09-20 om 19:03 UTC; gedateerde extractie van 39 rijen ↗. De cijfers zijn afgeronde schattingen en de voorraad kan zich over meerdere locaties uitstrekken. Op de kaart van Steam staan ook voorwerpen uit andere Steam-spellen vermeld, dus de reikwijdte is niet identiek. De vermelde waarde geeft de vraagprijs weer, niet de verkoopopbrengst of omzet.

42
EEN ANDERE BRON / STEAMANALYST

Het commerciële ecosysteem ligt voor het grijpen.

De marktplaatsgids van SteamAnalyst gearchiveerd 2026-07-19 ↗ vermeldt 42 externe CS2-marktplaatsen naast Steam, met recente prijsgegevens voor 32 van de 43 vermeldingen. PriceEmpire vermeldt 39 marktplaatsen op basis van zijn eigen selectiecriteria. Genoemde bedrijven, openbare aanbiedingen, zichtbare prijzen: deze economie is voor iedereen inzichtelijk.

HET PLAFOND IS HET MECHANISME: DE UITVERKOOP VERLIEST AAN KRAFT, HET ARTIKEL NIET.

Vijf marktplaatsen, vastgelegd in één gelicentieerde momentopname, **248 CS2-productcategorieën hebben elk afzonderlijk een prijs die twee of meer van de door Steam vastgestelde maximumprijs van ongeveer $1,800 overschrijdt — en geen enkele daarvan is te vinden op Steam**. In hetzelfde momentopname werd de gehele catalogus op prijs ingedeeld: de markt van Valve bevat 95.3% van de artikelcategorieën onder zijn limiet en 1.9% van de categorieën daarboven. De inkrimping is geen gevolg van een dalende vraag; ze valt precies samen met de gepubliceerde regel. Om tegen die prijzen te verkopen is een externe koper of marktplaats nodig, terwijl Steam nog steeds de controle heeft over de voorraad en de overdracht — de transactie verlaat de kassa van Valve en de levering blijft op de infrastructuur van Valve.

Steam Veelgestelde vragen over de markt ↗ gearchiveerd 2026-09-21 ↗ Steam Abonnementsovereenkomst ↗ gearchiveerd 2026-09-21 ↗ Atlas-dataset met vijf marktplaatsen ↗ Herkomstverklaring ↗ Eerdere momentopname van CSFloat ↗ Skinport-overzicht ↗ PriceEmpire ↗ gearchiveerd 2026-09-21 ↗ SteamAnalyst ↗ gearchiveerd 2026-07-19 ↗ Prijsverschillenregister ↗ Prijsladderatlas ↗

Deel C — Wettelijke kaders
Deel C — Wettelijke kaders · Artikel 14 · Toegang van personeel

Wie kan de beveiligingsmaatregelen resetten?

Context en bronbeperkingen
De beveiliging van een account hangt ook af van de personen die een account kunnen herstellen, privégegevens kunnen inzien of de beveiligingsmaatregelen ervan kunnen resetten. Het onderzoek moet deze bevoegdheden net zo nauwlettend volgen als het misbruik van de API.

Bij het herstellen van een account krijgt een medewerker van de klantenservice de bevoegdheid om een account aan de eigenaar te onttrekken. **Valve heeft tweemaal — in februari 2023 en november 2025 — schriftelijk bevestigd dat deze bevoegdheid is gebruikt om accounts aan de verkeerde personen over te dragen.** Met een tussenpoos van drieëndertig maanden, via hetzelfde kanaal. Hieronder: wat die toegang waard is, zes gevallen met bronvermelding, en het logboek Valve bevat gegevens over elk van deze gevallen en is aan niemand vrijgegeven.

Gearchiveerde getuigenis / 9 mei 2025

Een hersteltticket waardoor de beveiliging van het account werd uitgeschakeld, en een gemeld verlies van $10,000

Een gebruiker in het verzamelde supportarchief meldt dat Steam Support het wachtwoord heeft gereset en de accountbeveiliging heeft uitgeschakeld nadat iemand anders een hersteltticket had ingediend. De auteur zegt dat het account al jaren inactief was, items bevatte uit 2016–2017 en Steam Guard had, een gekoppeld telefoonnummer en opgeslagen herstelcodes.

> "Steam De klantenservice heeft toch iemand anders toegang tot mijn account gegeven."

Bewering in de eerste persoon, vastgelegd in `steam_support_tickets_MEGA.json`, nummer 110. Lees het volledige bericht ↗

Dit is niet het ongeluk van één gebruiker. Dezelfde procedure — een hulpverzoek waarbij een account wordt overgedragen aan degene die de oudere gegevens aanlevert — is de vastgelegde werkwijze voor alle gevallen in het onderstaande overzicht, en Valve heeft dat

tweemaal schriftelijk bevestigd.

De eigenaar kan dat debat niet winnen. Bij het herstelproces wordt gevraagd om de eerste cd-sleutel, het eerste e-mailadres, de eerste kaart en het eerste telefoonnummer. Die gegevens staan in de database van Valve en worden door de helpdesk opgehaald — naar verluidt gaan ze vijftien jaar terug. Iemand die een kopie van je dossier heeft, kan altijd meer van je geschiedenis boven water halen dan jijzelf. Doelwitten werden zorgvuldig geselecteerd: jarenlang inactief, van grote waarde en vaak tweedehands gekocht, zodat de houder de oorspronkelijke sleutel nooit heeft gekend. Daarna werden de accounts volledig verwijderd, waardoor het spoor van de itemgeschiedenis werd verbroken dat de gemeenschap gebruikt om een skin te traceren — een verwijdering die een gewone gebruiker niet kan uitvoeren zonder de standaard wachttijd.

Minimale bevoegdheden / OWASP A01
Herstelbevoegdheden moeten worden beperkt tot de betreffende taak, onafhankelijk worden gecontroleerd en worden geregistreerd. Controleer wie inloggegevens kan resetten, Steam Guard kan verwijderen, factureringsgegevens kan inzien of accountgegevens kan exporteren.
OWASP-richtlijnen voor toegangscontrole ↗ gearchiveerd 2026-09-20 ↗

Brede toegang tot ondersteuning Risico op het gebied van toegangsrechten

Meer dan alleen de voorraad.

Als er misbruik wordt gemaakt van brede toegangsrechten, kan privételemetrie een instrument worden voor profilering, gerichte phishing en surveillance. Tot de potentiële slachtoffers behoren gewone gebruikers, militairen, publieke figuren en hun families. Dit is een dreigingsmodel; voor de exacte machtigingen zijn toegangsbeheersgegevens nodig.

01 IP-geschiedenis en locatie

IP-logbestanden kunnen de netwerkgeschiedenis en de geschatte locatie onthullen. Op zichzelf geven ze echter geen nauwkeurig beeld van fysieke verplaatsingen.

02 Apparaat-fingerprinting

Apparaat-ID’s kunnen, indien deze worden verzameld en toegankelijk zijn, sessies en accounts aan elkaar koppelen.

03 Activiteitstelemetrie

Tijdstempels van inlogmomenten en sessiegegevens kunnen patronen aan het licht brengen, waaronder activiteiten die niet zichtbaar zijn op een openbaar profiel.

04 Communicatie en contacten

Toegang tot opgeslagen berichten of contactgegevens zou de mogelijkheden voor profilering en social engineering vergroten.

05 Ontmaskering van identiteit

Aan de hand van originele e-mail-, telefoon- en betalingsgegevens kan een pseudoniem account aan een persoon worden gekoppeld.

06 Doorverkoop van gegevens en verantwoordingsplicht

Geëxporteerde doellijsten kunnen worden gebruikt voor gerichte oplichting. Stel vast wie de dader is, waarvandaan toegang is verkregen, wie de ontvangers zijn en welke overboekingen er hebben plaatsgevonden; de locatie op zich is geen bewijs van toegang of juridische immuniteit.

Valve beschrijft IP-logging, apparaatgegevens, betalingsgegevens en externe ondersteuningsaanbieders in zijn Privacybeleid §§ 3, 5.2 gearchiveerd 2026-09-21 ↗. Het beleid staat toegang door derden toe — het audittraject waaruit zou blijken welke aannemer toegang heeft gehad tot welke categorie, wanneer en op grond van welke machtiging, is echter niet openbaar gemaakt.

Paragraaf 14.1 · het register · juni 2022 → november 2025 · alle cijfers zijn onderbouwd

Valve liet de deur twee keer openstaan, met een tussenpoos van drieëndertig maanden. Ze ging nooit dicht.

Er zijn zes gevallen gemeld waarin accounts werden overgenomen via het eigen hulpkanaal van Steam, of via de inloggegevens die door dat kanaal worden beschermd. Elk bedrag is het cijfer dat de genoemde bron heeft gepubliceerd, en elke bron wordt bij naam genoemd. Twee van de zes gevallen zijn volledig vergoed. Het verschil tussen deze gevallen en de rest lag niet in wat er gebeurde, maar in wie er toekeek.

Valve, schriftelijk — februari 2023 ‘"De betreffende items zijn uit je account verwijderd omdat ze afkomstig waren van een account dat via een ondersteuningsverzoek was gehackt; het CS:GO-team neemt hiervoor de verantwoordelijkheid op zich. We hebben de ruiltransacties ongedaan gemaakt en de items verwijderd uit alle accounts die ze hadden ontvangen."’ *Steam Ondersteuning voor het beantwoorden van een ontvanger van HFB-berichten, overgenomen door Dexerto, 21 februari 2023 ↗ gearchiveerd 2025-08-18 ↗*
Valve, weer schriftelijk — november 2025 · 33 maanden later ‘"Een supportmedewerker die de hulpaanvraag heeft afgehandeld, heeft onze procedure niet gevolgd, waardoor uw account aan iemand anders is toegewezen. Mijn excuses voor deze fout."’ *Steam Reactie van Support op Hawkeye337, geciteerd in Dexerto, 14 november 2025 ↗*

1. 21 juni 2022
   HFB — de grootste voorraad in het spel $2,000,000+ · *verhoogd naar $3,000,000+ in de vervolgmeting van februari 2023*
   Zeven Souvenir AWP Dragon Lores en de #1 Blue Gem Karambit; dat mes alleen al heeft een waarde van ongeveer **$1.26 miljoen**. Het account was al drie jaar inactief, terwijl de mobiele authenticator nog steeds actief was; het e-mailadres en het wachtwoord zijn toch gewijzigd via de herstelprocedure van de klantenservice.

   Het geld was al op voordat de spullen weg waren. Volgens berichten **$200,000+** Een deel van de verkoopopbrengst was al opgenomen via market.csgo.com — een marktplaats waar transacties in contanten en cryptovaluta worden afgewikkeld. Bij het ongedaan maken van een transactie krijg je de skin terug. Het geld dat iemand al heeft opgenomen, wordt niet teruggegeven.

   En de oplossing werkte niet meer. Een koper heeft zijn ‘Souvenir Dragon Lore’ naar een opslagruimte in het spel verplaatst. Het rollback-script van Valve kon niet in de eigen container kijken, dus heeft het de eigenaar een nieuw exemplaar gegeven en het verborgen exemplaar laten staan — Valve heeft een **$130,000** item bij een poging om een diefstal ongedaan te maken. Het werd ontdekt door het vergelijken van item-ID’s en meldingen van de community, en werd een maand later, in juli 2022, verwijderd. De koper kreeg zijn geld terug van BUFF, niet van Valve. Een noodmaatregel die zo wankel is, is geen controle; het is wat een platform doet als het geen controle heeft.

   Dexerto, 21 juni 2022 ↗ gearchiveerd 2022-07-02 ↗ · Kaspersky ↗ · uitbetalingsbedrag per Esportfire, 22 juni 2022 ↗ gearchiveerd 2026-05-15 ↗, daar toegeschreven aan meerdere Twitter-bronnen · duplicatie en verwijdering volgens Esportsbetting, 14 juli 2022 ↗

Gerestaureerd *De transacties werden ongedaan gemaakt. De artikelen werden weer uit de voorraad gehaald van mensen die er de volle prijs voor hadden betaald.*

2. 14 augustus 2022
   CS.Money — de eigen bots van het platform $6,300,000 · *19,000+ skins · eerste schatting $1.6M*
   Aanvallers hebben de bestanden van de mobiele authenticator van de handelsbots van de marktplaats buitgemaakt en leeggemaakt, waarna ze een deel van de buit naar bekende handelaren hebben gestuurd om het spoor te verdoezelen. Onderzoekers uit de gemeenschap hebben in kaart gebracht **55 accounts van aanvallers binnen enkele uren** en publiceerde ze.

   Valve heeft niets teruggedraaid. Als reden werd opgegeven dat een site van een derde partij buiten Steam valt — dezelfde Steam waarvan de inventaris, handels-API en het accountsysteem van begin tot eind door de diefstal werden misbruikt.

   Esportfire, 14 augustus 2022 ↗ gearchiveerd 2025-11-15 ↗

   Afgewezen *Er vond geen terugboeking plaats. Het verlies bleef voor rekening van het platform en zijn gebruikers.*

3. Gemeld
   21 februari 2023
   Qkss — dezelfde deur, dezelfde acteur $1,000,000+
   Er is gemeld dat dit op dezelfde manier is afgehandeld als HFB, door dezelfde medewerker, via hetzelfde ondersteuningsverzoek. HFB was acht maanden eerder volledig afgehandeld. Qkss was dat niet.

   Eén route. Twee antwoorden. Uit de gepubliceerde gegevens blijkt geen enkel verschil tussen de twee gevallen, behalve de omvang van het publiek.

   Dexerto, 21 februari 2023 ↗ gearchiveerd 2025-08-18 ↗

   Afgewezen *Niet gerestaureerd.*

4. Gemeld
   februari 2023
   De handel met voorkennis zelf — een jaar lang ≈ $320,000 · *heeft een looptijd van ongeveer een jaar; het gaat niet om een voorraadwaardering*
   Via de ondersteuningspagina kon de accountgeschiedenis worden geraadpleegd tot en met **15 jaar oud** — de eerste cd-sleutel, de eerste e-mail, de eerste kaart. Dat is precies het bewijs dat bij het herstelproces wordt gevraagd, en daarom wint degene die de database beheert altijd het geschil met degene die de rekening beheert.

   Blogger Mzkshow onthulde hoe de insider „Steam Help” en zijn medewerker „Alexander” het gemunt hadden op inactieve accounts met meer dan $100k aan skins. Een gestolen M4A4 Howl met iBUYPOWER- en Titan Katowice 2014-holo’s werd verkocht voor **$35,000** en kwam uiteindelijk terecht bij Valerii "b1t" Vakhovskyi van NAVI, die hier geen idee van had. Nadat Valve tussenbeide was gekomen, heeft de aannemer zijn gehele Steam helpdesk ontslagen.

   VKPlay ↗ · Lis-Skins ↗ · Escorenews (RU) ↗ · Dexerto (EN) ↗

   Geen register *Valve heeft nooit bekendgemaakt om hoeveel accounts het hier ging, noch heeft het de betrokkenen hiervan op de hoogte gesteld.*

5. Gemeld
   2 december 2024
   "Matvey" — na de ontslagen $13,000

Er werd toestemming gegeven voor herstel aan iemand die accountgegevens had verstrekt die de eigenaar zelf niet kon verifiëren. Twee jaar nadat de aannemer zijn Steam-helpdesk had opgeheven, leverde dezelfde aanpak hetzelfde resultaat op.

Gearchiveerd bericht, 2 dec. 2024 ↗ gearchiveerd 2025-08-05 ↗ · bronrijen en hashes ↓

Afgewezen*Niet gerestaureerd.*

6. 13 november 2025
   Hawkeye337 (Mark Spurlock) — en de tweede bekentenis≈ $300,000–$500,000 · *de volledige holo-collectie van Katowice 2014*
   De aanvaller eiste **1 bitcoin** en begon de collectie naar Negevs te verplaatsen om deze te vernietigen. Steam Het schriftelijke antwoord van Support is de tweede bekentenis hierboven: een technicus heeft de hulpaanvraag afgehandeld, heeft de procedure niet gevolgd en heeft het account aan iemand anders doorgegeven.

   De oorzaak van de storing was de toevoer. Enkele uren nadat de berichten met de tag Valve op X waren geplaatst, werd het account teruggegeven en werden alle stickers hersteld. Qkss had dat publiek niet.

   Skin.club ↗ · Dexerto ↗ · Esportfire ↗ gearchiveerd 2025-12-17 ↗

   Gerestaureerd*Binnen enkele uren nadat het bericht trending was, werd het weer verwijderd.*

Wat uit de boekhouding blijkt, en wat geen enkel afzonderlijk geval aantoont.

De route is nooit afgesloten geweest. De eerste opname dateert van februari 2023 en de tweede van november 2025 — **met een tussenpoos van drieëndertig maanden**, met tussendoor een massaal ontslag bij de aannemer, een gedocumenteerde herhaling en een inbreuk op het platform ter waarde van $6.3 miljoen. Vanaf de eerste diefstal in dit register bleef het kanaal open voor **drie jaar en vijf maanden**. Wat er ook in 2023 was geregeld, het hulpverzoek zorgde er in november 2025 nog steeds voor dat een account naar de verkeerde persoon werd doorgestuurd — een uitspraak van Valve zelf.

Bij de schadevergoeding stond de aandacht op de schade, niet op de schade zelf. Hersteld: de grootste inventaris in het spel, en de verzamelaar wiens thread trending was. Afgewezen: $1,000,000, $6,300,000, $13,000. Valve heeft de regel die hij hanteert nooit gepubliceerd, omdat een gepubliceerde regel die drie zou moeten verklaren.

Niemand werd hiervan op de hoogte gesteld. Niet de gebruikers van wie de accountgegevens uit de database zijn gelezen, niet een toezichthoudende instantie, niet de markt die de artikelen te goeder trouw heeft gekocht en ze vervolgens moest teruggeven. Er is geen melding van een inbreuk, geen incidentrapport, geen overzicht van het aantal getroffen accounts — **en de opbrengst die als geld overblijft**, via marktplaatsen die in contanten en cryptovaluta uitbetalen. Een transactie kan niet worden teruggedraaid als het geld eenmaal uit Steam is gestroomd.

Valve bevat het audittraject van de ondersteuning, het logboek van de hersteltickets en het transactieoverzicht voor elke bovenstaande regel. Hiervan is niets overgelegd. Vraag je eigen exemplaar aan →

De NDA-kwestie

Vertrouwelijkheid moet gepaard gaan met technische verantwoordelijkheid.

Vergelijk geheimhoudingsovereenkomsten met daadwerkelijke machtigingen, exportbeperkingen, goedkeuringen voor het resetten van wachtwoorden en toegangslogboeken. Een standaardantwoord biedt geen oplossing voor een beschuldiging dat

er misbruik is gemaakt van het herstelproces zelf.

Artikelen 28, 32–34 van de AVG
Artikel 33 geeft een verwerkingsverantwoordelijke 72 uur de tijd om de toezichthoudende autoriteit in kennis te stellen van een inbreuk op persoonsgegevens; artikel 34 schrijft voor dat de betrokkenen op de hoogte moeten worden gesteld wanneer het risico voor hen groot is. Valve heeft tweemaal schriftelijk bevestigd dat zijn helpdesk accounts aan de verkeerde personen heeft doorgegeven — inclusief accountgeschiedenis, factuurgegevens en al het overige. **Er is geen kennisgeving op grond van een van beide artikelen gepubliceerd, en geen enkele betrokken gebruiker heeft gemeld er een te hebben ontvangen.** Lees de verordening ↗ gearchiveerd 2026-09-20 ↗

Vermeld in uw verzoek dat u ondersteuning nodig hebt →

Deel C — Wettelijke kaders · Paragraaf 15 · Commerciële schaal

Volg het geld. Scheid de transacties.

Context en bronbeperkingen
De vraag of er sprake is van commercieel gebruik wordt nog urgenter wanneer de geldstromen van elkaar worden gescheiden. Overdrachten van goederen aan derden, de primaire verkopen van Valve en externe uitbetalingen zijn verschillende transacties.

Het artikel is van Valve. De voorraad is van Valve. De overdracht vindt plaats op de servers van Valve. **Alleen de betaling vindt ergens anders plaats** — en dat is de stap die bepaalt of iemand een geldtransporteur is, en de enige stap die Valve niet uitvoert.

Het inkomstenmechanisme

Waar het geld daadwerkelijk naartoe gaat.

Drie paden / één-item-economie

1. 01 / Account **Gebruikersoverzicht**
   Aantal items: Steam
2. 02 / Overdracht **P2P-handel**
   Gebruiker ↔ bot of gebruiker ↔ gebruiker
3. 03 / Afwikkeling **Extern platform**
   Saldo van de locatie of afbetaling Steam

Oplage **De economische motor reikt verder dan een transfersom**
Steam levert de voorraad- en overdrachtsinfrastructuur die door externe markten wordt gebruikt. Het economische argument van het onderzoek is dat de liquiditeit bij wederverkoop en de terugkerende vraag de uitgaven voor kisten, sleutels en vervangingsartikelen in stand houden, met vergoedingen op daaropvolgende verkopen op de Community Market. Bij een directe P2P-overdracht wordt geen commissie van de Community Market in rekening gebracht; dat boekhoudkundige feit doet echter geen afbreuk aan het bredere voordeel. Valve behoudt te allen tijde de controle over de toegang tot de account en de handelsbeperkingen.

1. 01 / Secundaire vraag **Liquiditeit en restwaarde**
   Externe vraag naar handel en kansspelen
2. 02 / Uitgaven in het basisonderwijs **Sleutels, hoesjes en capsules**
   Aankopen bij Valve, indien aangeboden
3. 03 / Omzet **Opbrengsten uit eerste verkoop**
   Plus provisies op daadwerkelijke verkopen op de markt

5% + 10%Steam + CS2-vergoeding op verkopen via de Community Market
De economische conclusie van het onderzoek: liquide doorverkoopmarkten kunnen de aankoop van nieuwe artikelen stimuleren. De bekende 15% is een combinatie van marktvergoedingen, waarbij minimumbedragen en afrondingen van toepassing zijn; het is geen heffing op alle buitenlandse handel.

Het tariefoverzicht van de Community Market van Valve ↗ gearchiveerd 2026-09-21 ↗. Op 25 februari 2026 De procureur-generaal van New York heeft een rechtszaak aangespannen gearchiveerd 2026-09-01 ↗ waarin wordt beweerd dat betaalde lootboxen verband houden met de doorverkoop voor contant geld en schade door gokken — hetzelfde verband dat in dit dossier vanuit het oogpunt van de technische infrastructuur wordt gedocumenteerd. Die klacht is een bewering, geen vaststelling; ze wordt hier aangehaald omdat een staatswetshandhavingsinstantie een vraag heeft gesteld die aansluit bij de vraag die in dit dossier wordt gesteld: waar is het handhavingsdossier dat overeenkomt met de publieke verklaringen?

1. 01 / Invoer **Storting in cryptovaluta**
   Externe service- en portemonneegegevens
2. 02 / Omzetting **Balans → skins**
   Artikelen geleverd via Steam transacties
3. 03 / Uitgang **Verkoop van externe fiatvaluta**
   Verkoper, koper en uitbetalingsdienst

KYC?Controleer bij elke overdracht wie de leiding heeft
Dit is de manier waarop dit moet worden onderzocht, en niet via een native Steam API-dienst voor het omzetten van contant geld. Controleer bij elke externe aanbieder de identiteitscontrole, de bewaring, de transactie-ID’s en de ontvangers van uitbetalingen voordat je een uitbetaling zonder KYC-controle toestaat.

Verenigde Staten / Wet op het bankgeheim

Classificeer eerst de activiteit en daarna de verplichting.

FinCEN beoordeelt het overmaken van geld op basis van de activiteiten van een bedrijf. Het accepteren en overmaken van converteerbare virtuele valuta kan leiden tot verplichtingen op het gebied van gelddiensten, afhankelijk van de toepasselijke definities en uitzonderingen. De Steam-wallet van Valve accepteert geld en zet dit om in in-game-items; die items worden vervolgens via externe exploitanten omgezet in echte valuta. Het item en de overdracht ervan vinden plaats op de infrastructuur van Valve; de uitbetaling vindt daar niet plaats, en of een deel van die cyclus voldoet aan de definities van geldovermaking is een classificatiekwestie voor FinCEN, geen conclusie die hier wordt getrokken.

FinCEN FIN-2019-G001, §§ 1–2, 5.1 ↗ gearchiveerd 2025-07-11 ↗

Europese Unie / witwassen

Volg opbrengsten, kennis en ondersteuning.

Richtlijn (EU) 2018/1673 heeft betrekking op opzettelijke witwaspraktijken en medeplichtigheid waarbij opbrengsten uit misdrijven betrokken zijn. De vraag in het onderzoek is wat Valve wist over de exploitanten die na 13 juli 2016 gebruik maakten van zijn handels- en OpenID-infrastructuur – toen het dat gebruik openbaar beschreef – en wat het daartegen heeft ondernomen. Valve heeft geen handhavingsrapport per exploitant gepubliceerd; dat rapport, en niet dit dossier, zou de vraag beantwoorden.

EU-strafrechtelijk kader ↗

Terminologie van AMLD6: De bovengenoemde strafrechtelijke richtlijn staat los van Richtlijn (EU) 2024/1640, ook wel AMLD6 genoemd. Voor deze laatste geldt een algemene omzettingstermijn tot 10 juli 2027, met bepaalde uitzonderingen. Artikel 78 ↗ gearchiveerd 2026-08-30 ↗

De Wet inzake digitale diensten: leg kennis vast

Context en bronbeperkingen
Twee onderdelen van een kennisgeving op grond van artikel 16 vallen onder de verantwoordelijkheid van de indiener en niet onder dit dossier: de eigen gegevens van de indiener en een verklaring te goeder trouw dat de informatie juist is. Al het overige dat het artikel vereist — de onderbouwde toelichting en de exacte elektronische locatie — is vastgelegd in paragraaf 3 en in het route-register, met opgeslagen reacties en hashes, zodat elke partij de kennisgeving kan indienen. Twee verdere beperkingen van de wet zelf: het verlies van de hostingvrijstelling leidt op zichzelf niet tot aansprakelijkheid op grond van enige andere wet, en het 6% in artikel 52, lid 3, is een wettelijk maximum, geen vastgestelde boete tegen Valve.

Op grond van de DSA behoudt een hostingprovider zijn aansprakelijkheidsvrijstelling slechts zolang hij geen concrete kennis heeft en nalaat op te treden. **Dit dossier vormt die kennisgeving.** Daarin worden de hosts, de datums, de opgeslagen antwoorden en de hashes genoemd. Sinds de publicatie is de vraag niet langer of Valve het wist, maar wat Valve daarna heeft gedaan.

01 juli 2016 / de tentoonstelling ‘The Dossier’

Een eis van tien dagen.

De hierboven weergegeven kennisgeving vormt het historische uitgangspunt voor de vergelijking van de handhavingsmaatregelen in het kader van het onderzoek.

02 17 februari 2024 / algemene aanvraag

Het DSA-tijdvenster.

Maak een onderscheid tussen gedragingen in het verleden en gedragingen in de periode waarin de desbetreffende DSA-verplichtingen van toepassing zijn.

03 Tien jaar / momentopname van het oorspronkelijke dossier

De looptijd moet worden bijgehouden.

De tijd die is verstreken sinds juli 2016 (zie paragraaf 11) is een dossierindicator. Het gaat hier niet om tien jaar aan vastgestelde DSA-overtredingen. Koppel elke kennisgeving aan een specifiek punt, de toepasselijke wetgeving, het bewijs van verzending en het antwoord.

Artikel 52, lid 3 / wettelijk maximum**6%**

van de jaarlijkse wereldwijde omzet

Maximale boete voor een schending van de DSA-verplichtingen, berekend op basis van het voorgaande boekjaar van de aanbieder. Dit is een wettelijk maximum, geen daadwerkelijk opgelegde boete tegen Valve.

Artikelen 6, 8 en 16 / de juridische toets

Bij relevante hostingdiensten kunnen specifieke kennis en het nalaten om tijdig op te treden leiden tot het vervallen van de vrijstelling voor hostingdiensten. Een voldoende nauwkeurige melding kan aantonen dat er kennis was van de betreffende inhoud. De DSA legt geen algemene toezichtplicht op; het vervallen van de vrijstelling leidt op zichzelf niet tot aansprakelijkheid op grond van een andere wet.

DSA: artikelen 6, 8, 16, 52, 53, 93 en overweging 17 ↗ gearchiveerd 2026-09-20 ↗

Opgeslagen klachten bekijken ↗ De tijdlijn van het account samenstellen → Volledige juridische en economische analyse →

Deel C — Wettelijke kaders · Paragraaf 17 · Identiteit, leeftijd, toegang tot commerciële diensten

Minderjarigen: een Steam-login geldt niet als leeftijdsverificatie

Context en bronbeperkingen
Er komen nergens in dit dossier gegevens van minderjarigen voor en er zijn ook geen gegevens verzameld: de auteurs hebben zich niet geregistreerd op, geen gegevens achtergelaten bij of ingelogd op enig genoemd platform. Iedereen die op dit hoofdstuk voortbouwt, dient bewijsmateriaal waarbij een kind betrokken is vertrouwelijk te behandelen en identificerende details uit openbare bewijsstukken te verwijderen. COPPA wordt hier aangehaald als een wet inzake de privacy van kinderen met eigen toepassingsvoorwaarden — doelgroep, daadwerkelijke kennis, verzamelde persoonsgegevens — en niet als een algemene regel voor de minimumleeftijd voor gokken; de klacht uit New York uit 2026 is een beschuldiging door een staatsautoriteit, geen vaststelling.

"Inloggen met Steam" bewijst dat er een account bestaat. **Dat zegt niets over de leeftijd** — en op deze sites is het de enige barrière tussen een kind en een storting. Lees het met Paragraaf 3.1: binnen de Steam-client wordt de waarschuwing die een browser zou weergeven nooit geactiveerd, dus het kind ziet er nooit een.

Wat biedt Steam OpenID?**Accountgegevens**
Een geverifieerde SteamID die wordt gebruikt om in te loggen of een account te koppelen.

≠
Wat de exploitant moet aantonen**Deelnamevoorwaarden**
Leeftijd, rechtsgebied en eventuele vereiste identiteitscontroles.

Technische grondslag: Documentatie over Steamworks OpenID ↗ gearchiveerd 2026-09-21 ↗. De gedocumenteerde identiteitsverklaring houdt niet in dat de gebruiker wettelijk mag gokken.

COPPA / kinderen jonger dan 13 jaar

Geef aan wat de operator en de gegevens zijn.

De COPPA is van toepassing op diensten die zich op kinderen richten en op diensten waarvan daadwerkelijk bekend is dat zij persoonsgegevens verzamelen van kinderen jonger dan 13 jaar. Het is een wet inzake de privacy van kinderen, geen algemene regel voor de minimumleeftijd voor gokken. Bepaal de doelgroep, de verzamelde persoonsgegevens, de mate van kennis en de procedure voor ouderlijke toestemming.

FTC: COPPA-vereisten ↗ gearchiveerd 2026-09-21 ↗

Het bewijsmateriaal dat bewaard moet blijven

Leg het traject vast, van het inloggen tot het storten.

Behoud de leeftijdsbeperking, de tekst van de registratievoorwaarden, de toelatingsvoorwaarden, het betalingsproces en de klachtenhistorie van de website. Beoordeel elke exploitant afzonderlijk. Behandel al het bewijsmateriaal waarin een kind betrokken is vertrouwelijk en verwijder identificerende gegevens uit openbare stukken.

Een daarmee verband houdend openbaar handhavingsdossier is het Aankondiging van een rechtszaak in New York in 2026 gearchiveerd 2026-09-01 ↗, waarin wordt beweerd dat betaalde loot boxes schade toebrengen aan jonge gebruikers. Het gaat hier niet om een bevinding in het kader van de COPPA.

Het verzoek. Het antwoord. De ontbrekende vergelijking.

Hij vroeg om vier dingen, waaronder het logbestand waarmee zou kunnen worden achterhaald wie er een API-sleutel aan zijn account had toegevoegd. **Drie dagen later werd het ticket afgesloten met een link naar een pagina waarop geen van deze gegevens te vinden is** — en de zin waarmee het wordt afgesloten, wordt tegengesproken door de eigen advocaten van Valve.

Van wie deze account is · Herkomst en beperkingen

Deze schermafbeeldingen zijn niet van PhishDestroy. Ze zijn afkomstig van een gewone Steam-accounthouder — een deelnemer aan een korte enquête die in het kader van dit project is gehouden, die het verzoek zelf heeft ingediend en de schermafbeeldingen heeft aangeleverd. De account is van hem, het ticket is van hem en de correspondentie vindt plaats tussen hem en Steam Support. Dit project heeft het verzoek niet ingediend, heeft geen account op het platform en is geen partij in dit ticket.

Op 16 september 2026 diende hij een verzoek om inzage in zijn persoonsgegevens in op grond van artikel 15 van de AVG/CCPA in, waarin hij specifiek vroeg om registratielogboeken van API-sleutels, inloggeschiedenis met IP-adressen, autorisatiegeschiedenis van apparaten en transactiegeschiedenis. Op 17 september verwees medewerker „Logen” hem door naar de zelfbedieningspagina „Accountgegevens”. Op 18 september gaf hij aan dat de gevraagde categorieën niet op die pagina stonden en vroeg hij om escalatie naar het privacyteam of de functionaris voor gegevensbescherming (DPO). Op 19 september sloot medewerker „Kal“ het ticket af met dezelfde doorverwijzing. Beide schermafbeeldingen zijn hieronder bewaard (e-mailadres van de aanvrager is verborgen; SHA-256 in `steam_tos_assets/screenshot-manifest.json`).

Hij is om een heel gewone reden een geschikte aanvrager: **zijn account bevat een Steam Web API-sleutel die hij niet zelf heeft aangemaakt en die is geregistreerd bij** `localhost`. **Het is niet bekend wanneer het is ontstaan** — niet aan hem, en ook niet op basis van iets wat Valve hem ter beschikking heeft gesteld, omdat het enige document waarmee de datum zou kunnen worden vastgesteld het registratielogboek van de API-sleutel is, en dat is precies de categorie die de afsluiting achterhield. De sleutel is niet nieuw: hij dateert van vóór het moment waarop hij er kennis van nam, met een tijdsinterval dat hij om dezelfde reden niet kan bepalen.

Andere accounthouders dienen hetzelfde verzoek in. Elk antwoord dat binnenkomt, wordt hier op dezelfde voorwaarden toegevoegd als deze twee — ticketnummer, vastleggingsdatum, SHA-256, aanvrager geanonimiseerd — ongeacht of de categorieën worden verstrekt of geweigerd.

Dit project neemt geen standpunt in over de reden waarom het ticket is gesloten. Er werd daarin geen reden vermeld, en ook hier wordt er geen reden uit afgeleid.

Het verzoek. Het antwoord. De vergelijking. VOLG HET VERSLAG
Stap 3 / 3
Hij vroeg om vier specifiek genoemde categorieën. De pagina ‘Accountgegevens’ waarnaar hij werd doorverwezen, is de eigen selfservice-export van Valve, en dit project kan de inhoud daarvan niet opsommen voor de account van iemand anders — daarom wordt hier geen volledige vergelijking per categorie gepubliceerd. Wat wel vastligt, is zijn verklaring van 18 september dat de categorieën er niet waren, en de afsluiting van 19 september waarin de doorverwijzing werd herhaald zonder hierop in te gaan.

HET VERZOEK **Specifieke categorieën** API-sleutel, inloggegevens, apparaat- en transactiegegevens
HET ANTWOORD **Referentie accountgegevens** Controleer de uitwisseling van steun
DE TEST **Wat is er geleverd?** Vergelijk elke gevraagde categorie

Scherm 1/2 — Verzoek (16 sep) en eerste antwoord, agent "Logen" (17 sep)

GDPR ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB — request and first response
Bron: help.steampowered.com, ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB · vastgelegd op 16–17 september 2026 · e-mailadres van de aanvrager verborgen 2026-09-21 · Bestand: gdpr-ticket-1.png · SHA-256 `da940c731ab9869d226e9d06ccc8a1b393738766b7b0c445a56662623e025a66` (screenshot-manifest.json).

Scherm 2/2 — Escalatieverzoek (18 sep) en afsluiting, medewerker "Kal" (19 sep)

GDPR ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB — escalation request and closure
Bron: help.steampowered.com, ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB · vastgelegd op 18–19 september 2026 · Bestand: gdpr-ticket-2.png · SHA-256 `44844ea7b251f7fd7d79f87ee1578a846606a97b9659d3a53b322120c422219b` (screenshot-manifest.json).

Afsluitende reactie, 19 september (letterlijk):
"De gegevens Steam die worden bewaard, zijn al te vinden op de pagina 'Accountgegevens'. Aangezien de klantenservice Steam geen verdere informatie kan verstrekken, **dit verzoek wordt afgesloten.**"
Geen gegevens verstrekt · geen rechtsgrond voor weigering vermeld · geen uitkomst van de escalatie weergegeven
Die zin klopt niet, en de advocaten van Valve zelf bewijzen dat. In de brief van de raadsman van 1 oktober 2025 wordt in paragraaf 1.9 een correlatie op apparaatniveau beschreven waarbij één apparaat aan tientallen accounts wordt gekoppeld (Bijlage A). Bij datzelfde antwoord waren 830 pagina’s aan bewaarde documenten gevoegd (Bijlage B). Er staat niets van op de pagina ‘Accountgegevens’.
Waarom dit account om het API-sleutelverslag heeft gevraagd
Hij heeft die vier categorieën niet zomaar uitgekozen. De `localhost` het sleutelwoord voor zijn account is **het kenmerk van een script, niet van iemand die een echt domein in de ontwikkelaarspagina invoert** (Paragraaf 5, Paragraaf 6). Het enige document waaruit blijkt wie het heeft aangemaakt en waarvandaan, is het registratielogboek van de API-sleutel. Dat was het eerste waar hij om vroeg. Dat is wat de rechtbank achterhield.

Bron: de rekeninghouder, tijdens de enquête voor dit project. De bovenstaande schermafbeeldingen van de tickets zijn versleuteld; de sleutelpagina is niet gepubliceerd.

Beoordeling · PhishDestroy
Het afsluiten van een ticket terwijl de vraag nog openstaat, is hier geen toeval. Het is de normale gang van zaken. Wij hanteren 16,319 bewaarde klachten- en ondersteuningsdossiers en 354 ontdubbelde ondersteuningsverzoeken daaruit afgeleid. Dit kaartje is een gedateerd, volledig vastgelegd voorbeeld van de vorm die ze aannemen.

Ondersteuningsticket — Bewaard HT-2YBP-F7JP-D4VB
Type aanvraag Artikel 15 van de AVG (verzoek om inzage)
Ticketstatus GESLOTEN 19 SEP 2026 — GEEN GEGEVENS VERSTREKT
Makelaars op de beurs "Logen" (17 sep), "Kal" (19 sep)

Gearchiveerd 16 september 2026
Gevraagde gegevens Wie heeft de Web API-sleutel geregistreerd die aan dit account is gekoppeld, en vanaf welk IP-adres / apparaat / tijdstempel?
Aangehaalde rechtsgrondslag AVG, artikel 15 — recht op inzage in persoonsgegevens
Het wettelijk kader: Artikel 12, lid 3, geeft de verwerkingsverantwoordelijke een termijn van één maand vanaf de ontvangst (die met opgave van redenen kan worden verlengd). Die termijn was op het moment van publicatie nog niet verstreken, en in dit dossier wordt geen schending van de termijn aangevoerd. Het bezwaar betreft de inhoud: het slotantwoord bevat een link naar een zelfbedieningspagina, maar laat niet zien dat de vier genoemde gegevenscategorieën zijn verstrekt, en indien de verwerkingsverantwoordelijke weigert op te treden, is hij krachtens artikel 12, lid 4, verplicht de redenen daarvoor en de klachtenprocedures te vermelden. Geen van beide komt in het slotantwoord voor.
Waarom juist deze gegevens van belang zijn
Het gebeurtenissenlogboek van de Web API-sleutel is het overzicht waaruit blijkt of een derde partij een sleutel heeft geregistreerd met behulp van een gestolen sessiecookie — het mechanisme dat wordt beschreven in de klachten over inventarisdiefstal die in het archief van dit dossier zijn bewaard. Het openbaar maken van wie een API-sleutel heeft geregistreerd, vanaf welk IP-adres en op welk tijdstip, zou:

- Geef het slachtoffer de mogelijkheid om het IP-adres waarmee de API is aangemaakt te vergelijken met zijn eigen inloggeschiedenis
- Breng de IP-adressen van datacenters aan het licht die verband houden met bekende infrastructuren voor phishing en gokbots
- Bewijs aanleveren dat bruikbaar is in civiele of strafrechtelijke procedures tegen de dader
- Geef aan of de rekeninghouder op de hoogte is gesteld toen de sleutel werd aangemaakt

Wat uit het dossier blijkt: Valve bewaart gegevens op apparaatniveau en gegevens over accountkoppelingen — deze worden beschreven in de brief van de raadsman van 1 oktober 2025 (zie Bijlage A, Bewijsmemorandum — Bron 1). In ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB werd door de betrokkene om hetzelfde soort gegevens gevraagd en werd het ticket afgesloten met een verwijzing naar een zelfbedieningspagina die volgens de betrokkene deze gegevens niet bevatte. Of die weigering rechtmatig is, is een vraag voor de toezichthoudende autoriteit; het gevolg is dat de betrokkene de gegevens niet ontvangt.
De uitwisseling — vier berichten, drie dagen
Twee Steam-klantenservicemedewerkers reageerden onder de voornamen die op het ticket stonden vermeld: „Logen” op 17 september en „Kal” op 19 september. Beiden verwezen de aanvrager naar de pagina „Accountgegevens”. Niets op het ticket geeft aan of het verzoek het privacyteam of de functionaris voor gegevensbescherming van Valve heeft bereikt, en uit het dossier blijkt niet wie de medewerkers zijn, wat hun functies zijn of hoe het ticket is doorgestuurd.

16 SEP
Art. 15: verzoek ingediend met betrekking tot vier genoemde categorieën gegevens
17–18 sep
Verwijzing naar accountgegevens; de aanvrager vraagt om escalatie naar de functionaris voor gegevensbescherming
19 SEP
Ticket gesloten met dezelfde verwijzing; geen gegevens, geen opgegeven reden
Waarop heeft de betrokkene volgens artikel 15 van de AVG uitdrukkelijk recht?
Art. 15, lid 1, onder a) Doeleinden van de verwerking — waarom Valve de gegevens bewaart
Art. 15, lid 1, onder b) Gegevenscategorieën — wat Valve inhoudt

Art. 15, lid 1, onder c) Ontvangers of categorieën van ontvangers — **wie de gegevens heeft ontvangen (bijvoorbeeld de houder van de API-sleutel)**
Art. 15, lid 1, onder d) Bewaartermijn of criteria voor het vaststellen daarvan
Art. 15, lid 3 Een kopie van de persoonsgegevens die worden verwerkt — d.w.z. het API-sleutelverslag zelf
ART. 12, lid 3 Antwoord vereist binnen **één maand** vanaf de ontvangst; een verlenging moet binnen die maand worden gemeld. De termijn was op het moment van publicatie nog niet verstreken. **Art. 12, lid 4:** Als de verwerkingsverantwoordelijke geen maatregelen neemt, moet hij aangeven waarom en de betrokkene informeren over de mogelijkheden om een klacht in te dienen.
Procedure voor het indienen van een klacht bij de toezichthouder — voor alle gebruikers
Elke gebruiker die een verzoek op grond van artikel 15 AVG heeft ingediend bij Valve en geen conform antwoord heeft ontvangen (of een standaardafwijzing zonder gegevens), kan een klacht indienen bij de toezichthoudende autoriteit in zijn of haar EU-/EER-lidstaat. De vestiging van Valve in de EU is Valve GmbH in Hamburg, dus de leidende toezichthoudende autoriteit voor grensoverschrijdende klachten is de **Hamburgse commissaris voor gegevensbescherming en vrijheid van informatie (HmbBfDI)**. (De vertegenwoordiger op grond van artikel 27 van Valve is eveneens gevestigd in Hamburg; het adres van een vertegenwoordiger is op zich niet bepalend voor de bevoegde autoriteit.) Er kan ook een klacht worden ingediend bij de autoriteit van de lidstaat van de klager op grond van artikel 77.

HmbBfDI-klachtenformulier ↗ Tekst van de AVG (art. 12, 15, 77) ↗ gearchiveerd 2026-09-20 ↗ Richtlijnen van het EDPB ↗
Ticketnummer voor eventuele klachten: **HT-2YBP-F7JP-D4VB** — in dit dossier opgenomen als een gedocumenteerd geval.

Een gedocumenteerd geval

De documenten bestaan wel; de betrokkene heeft ze echter niet ontvangen.

De raadsman van Valve heeft in een brief van 1 oktober 2025 de correlatiegegevens op apparaatniveau beschreven. Op 19 september 2026 werd een verzoek op grond van artikel 15 voor dezelfde categorie gegevens afgesloten met een verwijzing naar een zelfbedieningspagina die volgens de verzoeker deze gegevens niet bevatte, zonder dat daarvoor een rechtsgrondslag werd vermeld. Ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB is één gedocumenteerd geval; of dit een bredere praktijk weerspiegelt, is een vraag voor de toezichthoudende autoriteit, die Valve om zijn afhandelingsgegevens kan vragen.

Artikelen 12, 15 en 77 van de AVG / Toezichthoudende autoriteit
Een klacht op grond van de artikelen 12 en 15 kan kosteloos rechtstreeks bij de bevoegde toezichthoudende autoriteit worden ingediend (artikel 77). De autoriteit kan corrigerende maatregelen opleggen, waaronder bevelen om aan het verzoek om inzage te voldoen, en boetes op grond van artikel 83, lid 5, onder b), voor inbreuken op de rechten van de betrokkene. Het bewaren van het oorspronkelijke ticketnummer en een eventueel Valve-antwoord (of het ontbreken daarvan) versterkt een klacht.

Bekijk het DSAR-sjabloon →

Deel C — Wettelijke kaders · Artikel 19 · Contractenrecht

De abonneeovereenkomst in strijd met de eigen architectuur van het platform

Context en bronbeperkingen

De auteurs zijn geen juristen en dit alles vormt geen juridisch advies. De SSA wordt geciteerd uit de herziening van 10 september 2026; een andere herziening kan anders luiden, en de nummering van de artikelen is tussen de herzieningen gewijzigd — vergelijk het artikel met de versie die van toepassing was op het betreffende gedrag. De argumenten in de artikelen 25 en 32 geven aan wat de verordening voorschrijft, niet dat een toezichthoudende autoriteit een inbreuk heeft vastgesteld. De cijfers in argument 1 bevatten de toepassingsbeperkingen zoals uiteengezet in artikel 13.

Drie van de centrale bepalingen van de SSA staan op gespannen voet met de manier waarop het platform is opgezet: het verbod op commercieel gebruik in combinatie met een prijsplafond op de Market, waardoor verkopen met een hoge waarde buiten het platform plaatsvinden; de aansprakelijkheidsclausule voor gebruikers met betrekking tot API-sleutels, in tegenstelling tot een sleutel-eindpunt waarvoor vóór 2023 geen tweefactorauthenticatie vereist was; en de handhavingsbepalingen, in tegenstelling tot een openbaar register waaruit blijkt dat er geen handhaving per exploitant plaatsvindt. Of deze spanningen van invloed zijn op de afdwingbaarheid, is een vraag voor de rechter; in dit hoofdstuk worden de feiten uiteengezet die een rechter ter beschikking zouden staan.

Argument 1 / Marktkapitalisatiearchitectuur

Het marktplafond en het verbod op commercieel gebruik

De Steam Community Market hanteert een maximumprijs van ongeveer $1,800. Op vijf marktplaatsen in een verouderde momentopname (23 september 2026) worden 248 CS2-artikelcategorieën op twee of meer van die marktplaatsen afzonderlijk tegen een prijs aangeboden die boven dat maximum ligt; dergelijke artikelen **kunnen niet tegen die prijzen worden verkocht op het eigen platform van Valve**. Eigenaren die die prijzen willen hanteren, maken gebruik van externe marktplaatsen, die draaien op Steam-accounts en de Steam-API — het gebruik daarvan wordt door de SSA als commercieel aangemerkt, tenzij dit uitdrukkelijk is toegestaan.

Artikelen overschrijden het marktplafond → externe markten vullen het tekort aan → die markten maken gebruik van Steam-accounts en de Steam-API → de SSA verbiedt commercieel gebruik zonder toestemming → er is geen register met toestemmingen gepubliceerd. De gecombineerde vergoeding van de Community Market van ongeveer 15% geldt alleen voor verkopen die binnen de Market zijn afgerond, niet voor deze externe transacties.
Argument 2 / Beveiligingsarchitectuur voor API-sleutels

De kwetsbaarheid van de API-sleutel is eerder een kwestie van platformontwerp dan van nalatigheid van de gebruiker

Vóór 2023 accepteerde het eindpunt voor het aanmaken van API-sleutels van Steam een POST-verzoek met een gestolen sessie-ID en genereerde het inloggegevens met uitgebreide rechten **zonder bevestiging via e-mail, een tweede verificatiemethode of verificatie via een apparaat**. De klachten over API-kaping die in dit onderzoek zijn verzameld, volgen allemaal hetzelfde patroon: een script van de aanvaller, een gestolen sessiecookie, het stilletjes aanmaken van een sleutel en het onderscheppen van transacties (de inhoud van het verzoek wordt weergegeven in paragraaf 8).

Artikel 25 van de AVG (gegevensbescherming door ontwerp) en artikel 32 (beveiliging van de verwerking) schrijven technische maatregelen voor die in verhouding staan tot het risico. Het uitgeven van een toegangsbewijs waarmee transacties kunnen worden onderschept zonder een tweede authenticatiefactor of kennisgeving aan de eigenaar, is een ontwerpkwestie voor

de verwerkingsverantwoordelijke. Of de SSA-clausule die de aansprakelijkheid bij de gebruiker legt, tegen die achtergrond kan worden ingeroepen, is een vraag voor de rechter en de toezichthoudende autoriteit.

Argument 3 / Real-time inzicht

Valve ontvangt bij elke aanmelding de hostnaam van de authenticatie

De hostnaam van de authenticatieserver komt in leesbare tekst aan bij het OpenID-eindpunt van Valve in `openid.return_to` en `openid.realm` (de vorm van het verzoek wordt weergegeven in paragraaf 3). Het extraheren ervan is een standaardhandeling. Vanaf 2026-09-22 stond bij 26 paren het hoofddomein op de Link Filter, terwijl de host met de Steam-login dat niet was. Valve heeft geen handhavingsgegevens per operator gepubliceerd, dus uit openbare gegevens kan niet worden afgeleid of er naast de Link Filter nog andere maatregelen op deze hosts zijn toegepast.

Wie draagt de kosten?

Het patroon in de gearchiveerde klachten

In de onderzochte klachten volgt het antwoord van Steam Support op een melding van misbruik van een API-sleutel steeds hetzelfde patroon: herstel wordt geweigerd, er wordt gewezen op de verantwoordelijkheid van de gebruiker voor het account en de bijbehorende API-sleutel, en het ticket wordt gesloten. In dit dossier wordt geen schatting gegeven van het totale aantal getroffen accounts of de totale waarde van het verlies; er is geen bron voor een dergelijk cijfer gevonden.

De vraag is niet of individuele gebruikers fouten hebben gemaakt. De vraag is wie verantwoordelijk is voor een architectuur die het tot 2023 mogelijk maakte dat een POST-verzoek met een gestolen cookie kon worden gebruikt om inloggegevens met uitgebreide rechten voor het verhandelen van effecten aan te maken, zonder dat er een melding werd gegeven en zonder tweefactorauthenticatie.
De SSA als document versus de SSA als contract

Een rechtbank die dit dossier beoordeelt, zou de SSA niet op zichzelf beschouwen.

Het zou dit document lezen in samenhang met de brief van de raadsman van oktober 2025, waarin de correlatie op apparaatniveau, de registratiedata van de auth-hosts, de tijdstempels van de batchregistraties, de inhoud van het verzoek om een API-sleutel en de tien jaar tussen de kennisgevingen van juli 2016 en de platforms die in september 2026 nog steeds in bedrijf waren, worden beschreven. Dat is het dossier waar Valve zich over zou moeten buigen.

SSA ten opzichte van het dossier / belangrijkste punten

- "Geen commercieel gebruik" — het marktplafond zorgt ervoor dat hoogwaardige verkopen naar commerciële markten van derden worden verplaatst
- "Gebruikers zijn verantwoordelijk voor API-sleutels" — geen tweefactorauthenticatie op het sleutel-eindpunt vóór 2023
- "We treden op tegen overtreders" — sinds juli 2016 zijn er geen handhavingsgegevens per exploitant meer gepubliceerd
- "Je hebt ingestemd met de voorwaarden" — bij het 'hijack'-patroon wordt de instemming door een script verzonden, niet door de accounthouder

Conclusie · Wat uit het dossier blijkt en wat wij vragen

De bevindingen. De documenten waar we om vragen.

Context en bronbeperkingen
Elk van de onderstaande bevindingen is gekoppeld aan een gedateerd openbaar document in de bovenstaande paragrafen. De verzoeken zijn gericht aan de autoriteiten die toegang kunnen afdwingen tot het enige waar dit onderzoek geen vat op heeft: de eigen handhavings-, toegangs- en verwerkingsgegevens van Valve.

Elk verzoek volgt op een bevinding met een datum. De autoriteiten kunnen documenten opvragen die in het kader van dit onderzoek op basis van openbare bronnen niet kunnen worden afgedwongen.

Wat uit openbare bronnen blijkt

1. 44 live-platforms worden geauthenticeerd via een afzonderlijk registreerbaar domein — 27 met een gepubliceerd bewijsbestand per route, 17 afkomstig uit handmatige verzameling en apart vermeld. Per 2026-09-22 was bij 26 paren het hoofddomein geblokkeerd in de Steam Link Filter, terwijl de host waarop de inloggegevens stonden dat niet was — csgogem.com geblokkeerd, `api.csgem.com` geregistreerd sinds maart 2014. Steam ontvangt die hostnaam in `openid.realm` en `openid.return_to` bij elke aanmelding. Paragraaf 3
2. Op 13 juli 2016 heeft Valve het mechanisme bij naam genoemd en verboden, en in de kennisgevingen van zijn raadsman van 20 juli 2016 werd een termijn van tien dagen vastgesteld. In de tien jaar sinds die termijn is er geen handhavingsrapport per exploitant gepubliceerd. Artikel 11
3. Het Steam Web API-sleutel-eindpunt verstrekte vóór 2023 een toegangsbewijs met hoge bevoegdheden en de mogelijkheid tot transacties op basis van uitsluitend een sessiecookie, zonder tweede authenticatiefactor. Paragraaf 5
4. Een verzoek op grond van artikel 15 van de AVG (ticket HT-2YBP-F7JP-D4VB) werd na drie dagen afgesloten met een link naar de zelfbedieningspagina en zonder gegevens. Artikel 18

Wat we van elke instantie vragen

Kansspelcommissie van de staat Washington
Open het dossier uit 2016 opnieuw. Vraag om een overzicht per operator waarin wordt aangegeven welke accounts, bots en return-hosts na de kennisgevingen van tien dagen zijn geblokkeerd, en welke operators later weer toegang hebben gekregen. Paragraaf 2

HmbBfDI (Hamburg; Valve GmbH)
Ga na of het antwoord op grond van artikel 15 voldeed aan de verplichting van de verwerkingsverantwoordelijke, en eis dat de registratiegegevens van de API-sleutel en de toegangsgegevens die relevant zijn voor de identificatie van de dader, worden verstrekt. Artikel 18

DSA-coördinatoren voor digitale diensten
Vermeld de auth-host-routing in het verslag als opmerking en beoordeel vervolgens of het antwoord van Valve aan de verplichtingen voldoet zodra de kennis is gedocumenteerd. Artikel 16

Elke betrokkene
Gebruik het sjabloon van artikel 15 om dezelfde gegevens voor je eigen account op te vragen; aan de hand van een bewaard gegeven kan worden nagegaan wie een reset heeft geïnitieerd of een sleutel heeft aangemaakt. Bijlage G

De enige eis die ten grondslag ligt aan alle vier is dezelfde: maak de gegevens over handhaving, toegang en verwerking openbaar die alleen Valve in bezit heeft. Een waarschuwing op de startpagina, een brief met een termijn van tien dagen en een zelfbedieningspagina zijn uitingen van controle. Of er daadwerkelijk controle is uitgeoefend, is een vraag die het openbare register niet kan beantwoorden, maar een toezichthouder wel.

Bijlagen — primaire bewijsstukken en werkmateriaal
Bijlage A — Correspondentie met de raadslieden

Bewijsnota — materiaal verstrekt door Bron 1

Bewijsgrondslag en bronvermelding voor de correspondentie van de raadsman waarop in de artikelen 1, 18 en 19 wordt verwezen.

Feitelijke basis en status van de bron — documenten verstrekt door Bron 1
De gebruiker wiens definitieve schorsing aanleiding gaf tot deze controle, is niet het onderwerp ervan. Of die schorsing terecht was, wordt hier niet onderzocht, en dit dossier verdedigt noch betwist deze. Het account staat niet ter discussie. Waar het om gaat, is het materiaal: **Bron 1** — de houder van het geblokkeerde account, die de onderstaande correspondentie ontving van de raadsman van Valve in zijn hoedanigheid van betrokkene bij zijn eigen AVG-verzoek — heeft die correspondentie en de bijbehorende dossierstukken doorgegeven, samen met het recht om deze openbaar in te zien. De naam wordt niet vermeld; de documenten worden beschreven aan de hand van datum, metadata van de opsteller en hash.

Die correspondentie werd verstuurd naar aanleiding van een verzoek op grond van de AVG/DSAR. In het kader daarvan heeft de raadsman van Valve een ondertekende verklaring in het dossier opgenomen, waarin een functionaliteit wordt beschreven waarvan Steam Support eerder aan gebruikers had meegedeeld dat deze technisch niet haalbaar was. De hieronder geciteerde alinea is die verklaring.

De verdere analyse door de auteurs van het gegenereerde logboekfragment is **niet opgenomen in dit dossier** in afwachting van een onafhankelijk onderzoek. Er wordt in geen enkel ander onderdeel van dit onderzoek op een beroep gedaan.

De officiële verklaring: voortdurende telemetrie op apparaatniveau
In paragraaf 1.9 van de brief die wordt toegeschreven aan de raadsman van Valve, stellen de advocaten van Valve het volgende: *"Tussen 2019 en 2023 werd dit account voornamelijk gebruikt vanaf een apparaat dat ook werd gebruikt om in te loggen op tientallen gestolen Steam-accounts."*

Het feit: De raadsman van Valve beschrijft hier een correlatie op apparaatniveau tussen verschillende accounts over een periode van vier jaar. De klantenservice van Steam heeft slachtoffers van diefstal meegedeeld dat het technisch niet mogelijk was om gestolen voorwerpen te traceren of accounts aan apparaten te koppelen. Steam Guard Apparaatautorisatie is openbaar gedocumenteerd, dus het bestaan van gegevens per apparaat is op zich niet nieuw; wat wel nieuw is, is de schriftelijke bevestiging van de raadsman dat die gegevens worden bewaard en over meerdere jaren heen tussen accounts worden gekoppeld.

Waarom dit belangrijk is: De correlatie die één apparaat in verband kan brengen met tientallen gekaapte accounts over een periode van vier jaar, behoort tot dezelfde categorie gegevens die de helpdesk aangaf niet te kunnen gebruiken ten behoeve van de slachtoffers. Gegevens van die categorie zouden het mogelijk maken om accounts en apparaten in een keten van diefstal en doorverkoop te identificeren. Welke gegevens er bestaan, hoe lang ze worden bewaard en op welke gronden ze niet aan de betrokkenen worden verstrekt, zijn vragen voor de toezichthoudende autoriteit.

Bron: brief van de raadsman van Valve van 1 oktober 2025, paragraaf 1.9, en de bijlage in PDF-formaat van 830 pagina’s · ontvangen door Bron 1 naar aanleiding van een verzoek op grond van artikel 15 van de AVG · SHA-256 van de bijlage vastgelegd in disclosure-audit.json · de brief zelf wordt niet weergegeven; rekeningnamen en gegevens van derden zijn weggelaten.

Status: open
Het bronmateriaal is beschikbaar via het bewijsarchief.

Bijlage B — De gegenereerde PDF · controle op het wegwerken van vertrouwelijke informatie

De bewerking in de gegenereerde PDF is louter cosmetisch: de afgedekte tekst kan nog steeds worden geëxtraheerd

De raadsman van Valve reageerde op een verzoek om inzage op grond van de AVG met een bijlage van 830 pagina’s, waarin de geschrapte passages over de tekst heen zijn geschilderd in plaats van te worden verwijderd. **902,270 tekens bevinden zich onder de zwarte balken en worden direct weergegeven met een tekst-extractietool** — inclusief de identificatiegegevens van derden die juist door de streepjes moesten worden verborgen. Hier worden alleen geaggregeerde cijfers gepubliceerd; er wordt geen vertrouwelijke inhoud weergegeven en de bijlage zelf wordt niet gepubliceerd.

1. Wat de geometrische controle aan het licht heeft gebracht
Het antwoord op grond van artikel 15 van de AVG van **1 oktober 2025** werd vergezeld van een PDF-bijlage van 830 pagina’s (metadata van de maker van Aspose.PDF voor .NET, aangemaakt en gewijzigd op dezelfde datum). De auteurs voerden een geometrische controle op paginaniveau uit: voor elke pagina werden ondoorzichtige, bijna zwarte rechthoeken gelokaliseerd die over de tekstlaag waren aangebracht, en werden de eronder liggende, extraheerbare tekens geteld.

Gemeten aan de hand van het gegenereerde bestand
902,270
Tekens die nog steeds onder de zwarte balken vandaan kunnen worden gehaald
Geteld, niet geschat. Dit is een telling van de betrokken personen — niet van slachtoffers, heridentificaties of incidenten.
830 / 830
Betrokken pagina’s — elke pagina
986
Rechthoeken over uittrekbare tekst
1,329
Totaal aantal ondoorzichtige zwarte rechthoeken
De zwarte balken worden over de tekstlaag heen getekend; ze verwijderen de tekst niet. Tekst onder de balken kan met standaard PDF-tools worden geëxtraheerd. Alleen totale aantallen worden gepubliceerd; de afgedekte inhoud wordt hier niet weergegeven.
Forensische demonstratie: Scheiding van lagen
ASPOSE.PDF VOOR .NET: MOCK-UP VAN EEN VECTOROVERLAY (BIJLAGE P. 412)
Klacht ingediend tegen account: [INLOGGEN: redacted_user_667]

Reden opgegeven door de gebruiker: [TEKST: "Gebruiker meldt dubbele items in de inventaris en oneerlijk handelsgedrag..."]

Voorgrond: <path fill="#000" /> Tekortkoming: De onderliggende UTF-8-stream is intact
Bron: PDF-bijlage bij de brief van de raadsman van 1 oktober 2025 (830 pagina’s, metadata van de maker van Aspose.PDF voor .NET) · gemeten door de auteurs, methode en aantal per pagina in disclosure-audit.json · De SHA-256-hash van de bijlage die in hetzelfde bestand is opgenomen · de bijlage zelf wordt niet gepubliceerd.

2. Waarom dit van belang is voor een reactie van de betrokkene

De raadsman van Valve heeft dit dossier naar een betrokkene gestuurd in reactie op een verzoek om inzage in diens eigen gegevens. De streepjes zijn louter cosmetisch: de tekst eronder is nooit verwijderd, dus de identificatiegegevens van derden die met de streepjes moesten worden verborgen, zijn samen met het bestand bij de ontvanger terechtgekomen. Een redactie die met een tekst-extractietool kan worden opgeheven, verbergt niets en zorgt er bovendien voor dat de ontvanger niet kan vaststellen wat wel en wat niet openbaar is gemaakt.

Artikel 15, lid 4, is de reden waarom die beperkingen überhaupt bestaan: het recht om een kopie te verkrijgen mag geen afbreuk doen aan de rechten en vrijheden van anderen. Aan die verplichting heeft deze productie niet voldaan. Of dit kan worden gekwalificeerd als een inbreuk op persoonsgegevens in de zin van artikel 4, lid 12, is aan de toezichthoudende autoriteit om te bepalen; de openbaarmaking zelf is meetbaar in het bestand en reproduceerbaar door iedereen die over dezelfde bytes beschikt — de SHA-256 is gepubliceerd, de bijlage niet.

Wat er onder de streepjes stond, waren geen rekeningnummers. Het betrof de verzameling gebruikersmeldingen die tegen de verzoeker waren ingediend, met de namen van de auteurs erbij: Steam aanmeldingen die, aangezien een aanmelding zelden alleen op Steam wordt gebruikt, de persoon erachter identificeren — **volgens de auteurs zijn meer dan 60% van de in het document genoemde gebruikers volledig identificeerbaar** — samen met de ruwe, onbewerkte tekst van wat zij hebben geschreven. Die tekst bevat doodsbedreigingen en beledigingen gericht tegen de nationaliteit van de verzoeker. Sommige van de aldus geïdentificeerde personen zijn minderjarigen. **De productie heeft een lijst met namen van verslaggevers overhandigd aan de persoon over wie zij verslag hadden gedaan**, en dat is precies de schade die artikel 15, lid 4, beoogt te voorkomen.

De volgorde van de tekens in het bestand is net zo belangrijk als de inhoud ervan. Op het verzoek werd aanvankelijk gereageerd met een eis tot nadere identiteitsbewijzen, met als reden dat het alias-e-mailadres van de verzoeker zijn naam niet bevatte; tijdens de daaropvolgende vertraging werd het account definitief geblokkeerd. In de brief waarin de gegevens uiteindelijk werden verstrekt – meer dan zes weken na de termijn van één maand zoals bedoeld in artikel 12, lid 3 – werd de ontvanger met strafrechtelijke vervolging gedreigd en werd de rest van zijn eigen gegevens achtergehouden totdat hij zijn accountactiviteiten aan de raadsman had toegelicht. De openbaarmaking geeft ook antwoord op twee vragen die Valve niet in het openbaar heeft beantwoord: uit de overgelegde documenten blijkt dat het koppelen van accounts teruggaat tot 2019, en dat er interne telemetrie bestaat van een omvang die Valve nooit heeft beschreven.

Toepassingsgebied van dit hoofdstuk: De opmerking hier beperkt zich tot de technische aspecten van de bewerking, zoals vastgesteld aan de hand van het geleverde bestand. De verdere analyse van de geleverde logbestanden door de auteurs wordt achtergehouden in afwachting van een onafhankelijke beoordeling en wordt elders in dit dossier niet als uitgangspunt genomen.
Bewijsstuk: brief van de raadsman van 1 oktober 2025 en de bijbehorende PDF-bijlage (SHA-256 vastgelegd in het auditbestand); PDF-metingen op paginaniveau en methode ↗. De volgorde van het verzoek, de afwijzing op pagina 8 en de omschrijving van de openbaar gemaakte documenten worden volledig uiteengezet in het verslag van PhishDestroy, “Mijn hond tegen topadvocaten op het gebied van de AVG”, 17 augustus 2026 ↗ gearchiveerd 2026-08-21 ↗. Accountnamen en gegevens van derden zijn hier weggelaten; er wordt niets weergegeven wat door de streepjes wordt afgedekt.

> **Op pagina 8 van de begeleidende brief wordt een deel van het verzoek afgewezen, waarbij de reden hiervoor schriftelijk wordt vermeld:** ‘Nader informatie is niet

> mogelijk vanwege de bescherming van de persoonsgegevens van andere gebruikers van het Steam-platform…’ — Een gedetailleerder antwoord is niet mogelijk, omdat de persoonsgegevens van andere Steam-gebruikers moeten worden beschermd. De bijlage van 830 pagina’s zat in hetzelfde pakket. Wat de streepjes bedekten, waren geen rekeningnummers: het waren de aangiften die tegen de verzoeker waren ingediend, met vermelding van de namen van de opstellers, en met de onbewerkte, niet-geredigeerde berichten in de bijlage. De rekeninghouder had via zijn raadsman Valve om zijn eigen dossier gevraagd; wat hij daaruit kon halen, betrof echter de gegevens van anderen. Niets in deze bijlage draait om de vraag wie de kaders heeft getekend. Wat hieruit blijkt, is dat de bescherming Valve die als grond voor het achterhouden werd aangevoerd, juist de bescherming is die bij dezezelfde overhandiging, in dezelfde envelop, op dezelfde dag niet werd gewaarborgd.

Bijlagen bij ondersteunende documenten en juridische correspondentie

Bron: https://phishdestroy.io/steam_dossier/nl/index#exhibit-gallery-section

Bijlage D — Verzameling van bronmateriaal

Geselecteerde primaire bronnen

Zes documenten uit het archief — drie GitHub-issues in de trackers van Valve en drie Reddit-berichten over omstreden ondersteuningsresultaten. Elke bron blijft gekoppeld aan de bewering, de opgeslagen tekst en de vraag die hieruit voortvloeit.

1 / 6 geselecteerde records
Kies een bronrecord

GH-01 / GITHUB Openen in opgeslagen build

Hardware-sleutels, aangevraagd in 2016

ValveSoftware / steam-for-linux · #4521 · 2016-06-27

Een gebruiker heeft Valve gevraagd om ondersteuning voor U2F-hardwaresleutels als alternatieve tweede authenticatiefactor. Het opgeslagen ticket is voorzien van zowel het label ‘Feature Request’ als het label ‘reviewed’, en de status ervan is vastgelegd als ‘open’.

> Ik vraag om ondersteuning voor een U2F-USB-dongle in Steam als alternatief.
>
> *Fragment uit de GitHub-issue ↗*

Gedocumenteerd verslag
Een verouderd verzoek om een extra beveiligingsmaatregel voor een account, gepubliceerd in de eigen issue tracker van Valve en gemarkeerd als ’beoordeeld’.

Eis tot verantwoording
Maak het productbesluit, de reactietermijn en de na beoordeling verleende bescherming bekend.

Opgeslagen record lezen → GitHub openen ↗
In het dossier: Beveiligingsmaatregelen voor accounts → Archief #484 · build 2026-09-17

GH-02 / GITHUB Openen in opgeslagen build

Crash-rapporten zonder effectieve opt-out-mogelijkheid

ValveSoftware / steam-for-linux · #6459 · 2019-08-18

De melder beschrijft een Steam-client van 12 augustus 2019 op Ubuntu 16. Hij of zij meldt dat het uitschakelen van de crash-upload-bestemming na een herstart niet behouden bleef, en voegt de betreffende configuratie toe.

> Als ik de `ServerURL` uitschakel, wordt deze na elke herstart overschreven.
>
> *Fragment uit de GitHub-issue ↗* *gearchiveerd 2026-04-19 ↗*

Gedocumenteerd verslag
Een specifieke privacyklacht met de datum van de klant, het besturingssysteem en een uittreksel van de configuratie. Het opgeslagen probleem is nog open.

Eis tot verantwoording
Geef aan om welk onderzoek het gaat, welke builds hierdoor zijn getroffen en welke wijziging ervoor heeft gezorgd dat de opt-out van kracht is geworden.

Opgeslagen record lezen → GitHub openen ↗ gearchiveerd 2026-04-19 ↗
In het dossier: De bijbehorende documenten opvragen → Archief #467 · build 2026-09-17

GH-03 / GITHUB Openen in opgeslagen build

Misbruik van authenticatietickets gemeld aan Valve

ValveSoftware / Source-1-Games · #3857 · 2022-02-26

De auteur beweert dat een serverbeheerder Steam authenticatietickets heeft behouden nadat spelers de verbinding hadden verbroken en misleidende serverlijsten heeft gebruikt. In het bericht wordt Valve gevraagd om dit gedrag aan te pakken.

> Zorgen dat hun servers er vol uitzien.
>
> *Fragment uit de GitHub-issue ↗*

Gedocumenteerd verslag
Een openbare melding van misbruik die op 26 februari 2022 is ingediend in de tracker van Valve. De opgeslagen status is ‘open’; de melding bevat links naar schermafbeeldingen.

Eis tot verantwoording
Stel het onderzoeksrapport en het verslag van de corrigerende maatregelen op met betrekking tot het gemelde misbruik van authenticatietickets.

Opgeslagen record lezen → GitHub openen ↗
In het dossier: Reikwijdte van de dataset → Archief #768 · build 2026-09-17

RD-01 / REDDIT Profiel van de auteur

44 betwiste aankopen op de markt

r/DotA2 · gebruikersnaam niet bekendgemaakt · 2022-07-07

De auteur meldt 44 ongeautoriseerde aankopen op de Market op 6 juli 2022 en een verlies van ongeveer $500+. Hij/zij geeft aan dat tweefactorauthenticatie was ingeschakeld en beschrijft herhaaldelijke standaardantwoorden van de klantenservice.

> Dit is mijn tweede ticket en ik heb nog steeds geen antwoord van Steam ontvangen dat niet uit een standaardkopie-en-plak-sjabloon komt.

> *Fragment uit het Reddit-bericht ↗ gearchiveerd 2025-03-20 ↗*

Gedocumenteerd verslag
Een verslag met datums van betwiste aankopen, met links naar schermafbeeldingen van de transacties en een reactie van de klantenservice. De bedragen en gebeurtenissen zijn afkomstig uit het verslag van de auteur.

Eis tot verantwoording
Controleer de betwiste aankopen aan de hand van transactie- en sessielogboeken. Leg uit op basis van welk bewijsmateriaal de beslissing van de helpdesk is genomen.

Opgeslagen record lezen → Reddit openen ↗ gearchiveerd 2025-03-20 ↗
In het dossier: Ondersteuning en handhaving → Archief #4,533 · build 2026-09-17

RD-02 / REDDIT Profiel van de auteur

Een definitieve uitsluiting en gesloten beroepsprocedures

r/ohnePixel · naam van de auteur niet bekendgemaakt · 2024-12-09

De auteur betwist dat er sprake is van een permanente uitsluiting en zegt dat de aangevoerde redenen betrekking hadden op een vermoedelijke accountoverdracht en meldingen vanuit de community. Hij beschrijft afgesloten tickets en plannen om zijn persoonsgegevens op te vragen.

> Ik heb mijn situatie uitgelegd en om meer informatie gevraagd, maar ze blijven bij hun besluit en sluiten mijn tickets.
>
> *Fragment uit het Reddit-bericht ↗*

Gedocumenteerd verslag
Een bewaard gebleven beroepsprofiel, inclusief de redenen die volgens de auteur de geleverde ondersteuning rechtvaardigen en links naar vier afbeeldingen. De publicatiedatum is afkomstig uit de geselecteerde export van de ondersteuning.

Eis tot verantwoording
Geef aan op basis van welke bewijzen het permanente verbod is ingesteld en welke beroepsmogelijkheden er zijn om dit aan te vechten. Het afsluiten van een beroepsprocedure vormt geen toelichting op het besluit.

Opgeslagen record lezen → Reddit openen ↗
In het dossier: De onderliggende documenten opvragen → Archief #4,766 · build 2026-09-17

RD-03 / REDDIT Profiel van de auteur

Een herstelreset en een gemeld verlies van $10,000

r/legaladvice · naam van de auteur niet bekendgemaakt · 2025-05-09

De auteur beweert dat de klantenservice de inloggegevens heeft gereset en de beveiliging van het account heeft uitgeschakeld nadat iemand anders een herstelverzoek had ingediend. Hij meldt een verlies van ongeveer US$10,000 van een inactieve rekening.

> Steam De klantenservice heeft mijn wachtwoord gereset en alle beveiligingsinstellingen van mijn account uitgeschakeld.
>
> *Fragment uit het Reddit-bericht ↗*

Gedocumenteerd verslag

Een bewaarde bewering dat het herstelproces de beveiligingsmaatregelen van het account terzijde schoof. In het opgeslagen bericht staat wat de auteur zegt dat de klantenservice hem heeft verteld.

Eis tot verantwoording
Geef aan wie toestemming heeft gegeven voor het resetten, welk bewijs van eigendom is geaccepteerd en wat het toegangslogboek is. Het herstellen van een account maakt deel uit van de Valve-beveiligingsmaatregelen.

Opgeslagen record lezen → Reddit openen ↗
In het dossier: De onderliggende documenten opvragen → Archief #4,592 · build 2026-09-17

Zes geselecteerde records. GitHub-beschrijvingen geven informatie over de opgeslagen build. Reddit-berichten bevatten de verslagen van de auteurs.

Download de zes opnames ↓

De doorzoekbare build bevat **16,319 unieke records**: 393 Trustpilot, 5,635 Reddit, 2,395 GitHub, 276 webvermeldingen en 7,620 wikivermeldingen. Meerdere vermeldingen kunnen betrekking hebben op dezelfde gebeurtenis. De afzonderlijke master-export met 40,448 rijen heeft een andere reikwijdte.

Zoek in het volledige archief ↗ · Manifest samenstellen ↗ · Omvang en aantallen van de dataset →

Bijlage E — Casestudie

ArchiSteamFarm en de automatiseringsclausule

Een open-sourceprogramma voor het verzamelen van kaarten, waarvan in de eigen FAQ wordt vermeld dat het op miljoenen accounts draait, wat in strijd is met de clausule (§ 4.C) van de abonneeovereenkomst die automatisering verbiedt. De werkwijze — wat een farm bij Valve moet kopen voordat deze iets kan produceren, waarom elke manier om een kaart te verzilveren in strijd is met de licentie, de handhavingsgeschiedenis en wie toezicht houdt op de kaarteconomie — wordt volledig uiteengezet in Bijlage V ↗.

In de Steam-abonnementsovereenkomst, § 4.C, staat het volgende:

"Het is niet toegestaan om op welke manier dan ook gebruik te maken van scripts, bots, macro's of andere niet door mensen bestuurde systemen ('automatisering') om interactie te hebben met de inhoud en diensten op Steam." — Steam Abonnementsovereenkomst § 4.C (huidige versie) ↗ gearchiveerd 2026-09-18 ↗
Valve zorgt ervoor dat deze clausule wordt nageleefd. Daar is het erg goed in. De veelgestelde vragen van **ArchiSteamFarm (ASF)** — een open-sourceprogramma dat volgens de eigen documentatie draait op **meer dan een paar miljoen Steam-accounts** sinds de eerste release ruim 11 jaar geleden — geeft drie Steam-berichten van de ondersteuning weer waarin gebruikers die botnetwerken beheerden definitief werden geblokkeerd. Valve ontdekte de netwerken, benoemde ze en schakelde ze uit. De relevante vraag is daarom niet of Valve automatisering op grote schaal kan detecteren.

De officiële website van het project ArchiSteamFarm Veelgestelde vragen gaat rechtstreeks in op het risico van een verbod:

"Dit is uiterst onwaarschijnlijk, gezien het feit dat ASF al sinds de eerste release, meer dan 11 jaar geleden, op meer dan een paar miljoen Steam-accounts wordt gebruikt — maar het blijft een mogelijkheid, ongeacht de daadwerkelijke waarschijnlijkheid."

"Valve erkent duidelijk dat er 'Steam nietsnutten' bestaan, zoals hier wordt vermeld, dus als je het mij vraagt, ben ik er vrij zeker van dat als ze daar een probleem mee hadden, ze al iets zouden hebben ondernomen in plaats van erop te wijzen dat ze problemen zouden kunnen veroorzaken op het gebied van VAC. **Het sleutelwoord hier is Steam idlers, bijvoorbeeld ASF, en niet game-idlers.**"

— ArchiSteamFarm Veelgestelde vragen, JustArchiNET. Bron: GitHub-wiki ↗ · woordelijk geverifieerd 2026-09-22

In dezelfde FAQ wordt de vraag „Is er iemand hiervoor geblokkeerd?“ beantwoord met **Ja**, en geeft weer wat Steam Support aan drie van hen schreef:

1,000+ bots · handelsverbod
"Het lijkt erop dat dit account is gebruikt om een netwerk van botaccounts te beheren. Het gebruik van bots is in strijd met de Steam-abonneeovereenkomst."

Meer dan 170 bots · definitief geblokkeerd, Winteruitverkoop 2017
"Dit account werd gebruikt om op Steam op illegale wijze verzamelkaarten te verzamelen, evenals aanverwante en niet uitsluitend commerciële activiteiten. Het account is definitief geblokkeerd en Steam Support kan geen verdere ondersteuning bieden met betrekking tot deze kwestie."

Meer dan 120 bots · definitief geblokkeerd
"Dit en andere accounts werden gebruikt om onze netwerkinfrastructuur te overbelasten, wat in strijd is met Steam van de gedragsregels online."

— Steam Steunbetuigingen die zijn opgenomen in de ArchiSteamFarm FAQ, onder het kopje „Is er iemand hiervoor geblokkeerd?”. Bron ↗ · woordelijk geverifieerd 2026-09-22

Leg de twee documenten naast elkaar. Een particuliere gebruiker met 1,000 farming-bots wordt geïdentificeerd, krijgt te horen dat „botting een schending is van de Steam abonneeovereenkomst” en wordt definitief verwijderd. De commerciële platforms in dit dossier hebben geautomatiseerde Steam-accounts als hun kernactiviteit, op veel grotere schaal, en verifiëren bij elke aanmelding via Valve's eigen OpenID — en voor geen van hen is er een handhavingsrapport per exploitant gepubliceerd. **De clausule werkt. De vraag is tegen wie ze gericht is.**
ASF wordt hier nergens van beschuldigd, en de interpretatie van het standpunt van Valve is die van ASF zelf — de auteur stelt duidelijk dat „ASF geen toestemming heeft van Valve”. De tool wordt hier als meetinstrument gebruikt: hieruit blijkt dat Valve botnetwerken opspoort, deze schriftelijk bij naam noemt en ze permanent verbant. Valve kan de kwestie in één zin afsluiten door bekend te maken welke commerciële automatisering het toestaat, en per operator bij te houden wat het met de rest heeft gedaan.

Waar het verzamelen van kaarten invloed heeft op de inkomsten van Valve
Verzamelkaarten die in het spel zijn verkregen, worden verkocht op de Steam Community Market, die voor elke voltooide verkoop binnen de Market een totale vergoeding van ongeveer 15% in rekening brengt; het account moet $5.00 USD aan Steam hebben uitgegeven voordat het überhaupt een kaart kan ontvangen; en voor het ontvangen van kaarten is het bezit van het spel of in-game aankopen vereist. Er wordt hier geen schatting gemaakt van de totale omzet — de omvang van de activiteiten wordt uitsluitend vermeld zoals deze in de ASF-FAQ staat. De FAQ vermeldt ook Valve onderscheidende *"Steam luilakken"* (kaarten verzamelen) uit *"spelverslaafden"*; zie de Veelgestelde vragen over ASF ↗. De werkwijze wordt volledig beschreven in Bijlage V — de schaal en de valkuil van commercieel gebruik.

Onderwerp ArchiSteamFarm — geautomatiseerd verzamelen van kaarten

Aangegeven schaal Miljoenen accounts (volgens de ASF-FAQ — het exacte aantal actieve accounts is niet geverifieerd)
Geteld, niet geciteerd 10,880,610 API-vermeldingen in totaal in de eigen Steam-groep van ASF (5,360,499 onbeperkt, zoals Steam laat zien) — de „miljoenen” in de FAQ zijn geen verhaal, maar een telling. 88.97% zijn op geen enkele wijze Steam verboden. Het volledige overzicht van de verboden ↗
Informatie in de documentatie van de tool zelf

- ASF logt accounts in via de commandoregel en laat games op stand-by staan om kaarten te verzamelen, zonder de Steam-client te starten (volgens de projectdocumentatie).
- In de FAQ wordt gesteld dat Valve op de hoogte is van de "Steam-luilakken" en dat "als ze daar een probleem mee hadden, ze allang iets zouden hebben ondernomen".
- Er is al meer dan 11 jaar geen gerichte handhaving gemeld (volgens de FAQ); de daaruit voortvloeiende kaartverkopen binnen de Community Market brengen Steam's totale vergoeding van ongeveer 15% met zich mee.
- In de FAQ wordt een aanbevolen maximum van tien accounts per gebruiker genoemd, waarbij de bron Valve wordt aangehaald: "Deze aanbeveling is gebaseerd op interne Valve-richtlijnen en op onze eigen suggesties." Een dergelijke richtlijn is niet gepubliceerd door Valve.
- Technische limiet, volgens dezelfde FAQ: "Je kunt maximaal 100 tot 200 bots draaien met één IP-adres en één ASF-instantie."
- De gespeelde speeltijd wordt bijgehouden door Valve — „dit wordt doorgaans om de ongeveer 30 minuten bijgewerkt“ — en in § 4.C wordt „het vervalsen van gameplay-statistieken (bijv. opgeblazen winst- of verliescijfers, XP, speeltijd)“ vermeld als een verboden handeling.

Bronnen
Officiële JustArchi ASF FAQ-wiki ↗ ArchiSteamFarm opslagplaats ↗ gearchiveerd 2026-09-24 ↗
De automatiseringsclausule is duidelijk; in de FAQ van de ASF staat al jaren vermeld dat de tool op miljoenen accounts draait; er zijn geen meldingen van gerichte handhavingsmaatregelen hiertegen. De kloof tussen de regel en de toepassing ervan is een vaststaand feit; de reden hiervoor wordt hier niet nader toegelicht.
Volledige tentoonstelling De kaarteconomie: het proces, de omvang, de vergunning en wie hier toezicht op houdt ↗ Wat een boerderij bij Valve moet kopen voordat ze ook maar één kaart kan produceren; de twee regels van § 4.C die het kweken van kaarten omschrijven aan de hand van de gevolgen ervan; waarom elke manier om een kaart te verzilveren in strijd is met de licentie die Valve heeft opgesteld, terwijl Valve een vergoeding vraagt bij de ingang; het handhavingsverslag, inclusief de VAC-golf van juni 2025 en het ketenverbod op basis van gedeelde telefoonnummers; en de Valve-medewerkers en communitymoderators die de kaartverhandelings- en banlijstdiensten rond Steam beheerden. De telling van de verboden We hebben Valve niet gevraagd hoe groot de boerderij is. We hebben het geteld. ↗ 10,880,610 totale accounts (beperkt en onbeperkt) gelezen uit de eigen Steam-groep van ArchiSteamFarm, waar de software standaard bij de eerste start automatisch lid van wordt, tenzij de gebruiker de instelling voor het lid worden van de groep uitschakelt (waarbij zowel commerciële botfarms als reguliere spelers worden meegeteld die de standaardinstelling hebben laten staan). 88.97% hebben geen enkele vorm van Steam-ban; van de 11% die dat wel hebben, zijn 99.8% cosmetische community-bans die de handel nooit verhinderen. Na kruiscontrole met SteamRep komen 67.77% van de genoemde oplichters ermee weg zodra de anti-cheat-verboden buiten beschouwing worden gelaten. Met uitsplitsingen op registratiedatum, geografie en overlevingspercentages — de werkelijke omvang, gemeten, niet alleen beschreven.

Rules ledger: clauses against recorded platforms

Kies een regel; het register geeft een overzicht van de geregistreerde platforms die onder die regel zijn getagd, met hun hoofddomein, de opgegeven authenticatiehost en het opgeslagen resultaat van de linkfilter. Een geblokkeerde website, een ander domein om in te loggen: volg de regel tot aan de route die overblijft.

175 gekoppelde records
aan deze regel
174 primaire domeinen **0** Vermeldingen in C&D
UITTREKSEL UIT DE REGELGEVING / SSA § 2.G

Commercieel gebruik en facturering van accounts

> "…exploit the Content and Services or any of its parts for any commercial purpose, except as expressly permitted elsewhere in this Agreement (including any Subscription Terms or Rules of Use)."

VOLG DE RECORDS

Platformregister 175

De cijfers in schaalvorm zijn schattingen op basis van bronnen
175 van de gegevens op 175

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Casino	**csgoempire.com** **11.3 years**Registered 2015-06-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csgoempirelogin4.com** **6.2 years**Registered 2020-07-20 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Roulette	**rustreaper.com** **23.2 years**Registered 2003-06-24 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rustreaper.com** **23.2 years**Registered 2003-06-24 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**rustly.com** **12.4 years**Registered 2014-05-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rustly.com** **12.4 years**Registered 2014-05-06 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Roulette Casino	**csgofast.com** **11.5 years**Registered 2015-03-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**steam-login.authtofast.com** **83 days**Registered 2026-06-30 RDAP ↗ · authtofast.com (parent) SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**duelbits.com** **6.6 years**Registered 2020-02-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**switchflips.com** **6.4 years**Registered 2020-04-21 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opener	**farmskins.com** **10.5 years**Registered 2016-03-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**steam.kobal.cc** **9.7 years**Registered 2017-01-07 RDAP ↗ · kobal.cc (parent) SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csgoluck.com** **9.3 years**Registered 2017-05-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csgoluck.com** **9.3 years**Registered 2017-05-18 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**insane.gg** **7.5 years**Registered 2019-04-02 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.insane.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**cs2skin.com** **3.5 years**Registered 2023-03-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cs2skin.com** **3.5 years**Registered 2023-03-06 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Skin Casino	**juice.gg** **7.9 years**Registered 2018-10-19 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**letmeinjuice.com** **2.4 years**Registered 2024-04-15 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**ggdrop.com** **8.6 years**Registered 2018-02-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**ggauth.com** **3.4 years**Registered 2023-05-03 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Casino	**howl.gg** **9.5 years**Registered 2017-03-16 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**howl.uno** **41 days**Registered 2026-08-11 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**chicken.gg** **5.7 years**Registered 2021-01-11 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**chicken.gg** **5.7 years**Registered 2021-01-11 WHOISFREAKS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csgocasino.gg** **2.6 years**Registered 2024-02-17 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.csgocasino.gg** **2.6 years**Registered 2024-02-17 WHOISFREAKS ↗ · csgocasino.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Casino	**hunt.gg** **6.9 years**Registered 2019-11-04 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.hunt.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Battles	**csbattle.com** **9.8 years**Registered 2016-12-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csbattle.com** **9.8 years**Registered 2016-12-10 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Skin Casino	**skinrave.gg** **3.1 years**Registered 2023-08-16 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinrave.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csdouble.gg** **261 days**Registered 2026-01-03 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csdouble.gg** **261 days**Registered 2026-01-03 WHOISFREAKS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Roulette	**rustchance.com** **8.0 years**Registered 2018-10-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**hgfuihd.com** **7.6 years**Registered 2019-01-27 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Automation	**cobaltlab.tech** **3.5 years**Registered 2023-03-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cobaltauth.com** **1.7 years**Registered 2025-01-07 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Roulette	**raided.gg** **171 days**Registered 2026-04-03 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.raided.gg** **171 days**Registered 2026-04-03 IP2WHOIS ↗ · raided.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**rustneo.gg** **1.3 years**Registered 2025-06-20 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rustneo.gg** **1.3 years**Registered 2025-06-20 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**splits.gg** **3.7 years**Registered 2023-01-23 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**splits.gg** **3.7 years**Registered 2023-01-23 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Skin Upgrader	**upgrader.pro** **1.2 years**Registered 2025-07-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**upgauth.space** **38 days**Registered 2026-08-14 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**skin.fans** **8.2 years**Registered 2018-07-13 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.skinfans.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**hotpizza.one** **1.8 years**Registered 2024-12-07 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**hotpizza.one** **1.8 years**Registered 2024-12-07 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**g4skins.com** **10.1 years**Registered 2016-08-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.g4s.to** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Gambling	**tf2royal.com** **4.1 years**Registered 2022-08-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**tf2auth.com** **5.2 years**Registered 2021-07-27 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Gambling	**tf2hunt.com** **8.7 years**Registered 2018-01-13 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rstspcl.com** **6.1 years**Registered 2020-08-08 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Gambling	**tf2.bet/coinflip** **8.4 years**Registered 2018-05-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**tf2.bet** **8.4 years**Registered 2018-05-06 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Skin Casino	**openstars.gg** **131 days**Registered 2026-05-13 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**openstars.gg** **131 days**Registered 2026-05-13 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**skins.com** **25.1 years**Registered 2001-08-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skins.com** **25.1 years**Registered 2001-08-08 RDAP ↗ · skins.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**white.market** **9.6 years**Registered 2017-03-01 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**white.market** **9.6 years**Registered 2017-03-01 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**moon.market** **7.6 years**Registered 2019-02-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**moon.market** **7.6 years**Registered 2019-02-27 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**csfloat.com** **5.2 years**Registered 2021-07-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**csgofloat.com** **11.0 years**Registered 2015-09-29 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Market	**skin.land** **4.7 years**Registered 2022-01-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.skin.land** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Market	**haloskins.com** **2.8 years**Registered 2023-12-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**haloskins.com** **2.8 years**Registered 2023-12-10 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Corporate Market	**buff.163.com** **29.0 years**Registered 1997-09-15 RDAP ↗ · 163.com (parent) Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**buff.163.com** **29.0 years**Registered 1997-09-15 RDAP ↗ · 163.com (parent) SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Marketplace	**market.csgo.com** **26.6 years**Registered 2000-02-07 RDAP ↗ · csgo.com (parent) Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**dota2.net** **14.9 years**Registered 2011-10-29 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Regulated Market	**skinport.com** **8.0 years**Registered 2018-09-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinport.app** **6.3 years**Registered 2020-06-20 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Marketplace/Swap	**skinflow.gg** **3.8 years**Registered 2022-11-26 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinflow.gg** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Market	**skin.place** **6.0 years**Registered 2020-09-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skin.place** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Swap	**skinsmonkey.com** **5.7 years**Registered 2021-01-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinsmonkey.com** **5.7 years**Registered 2021-01-06 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Corporate Market	**skinbaron.de** **Registry date unavailable**Registry date unavailable Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinbaron.com** **10.7 years**Registered 2015-12-22 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Rust Market	**rust.tm** **Registry date unavailable**Registry date unavailable Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**dota2.net** **14.9 years**Registered 2011-10-29 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Swap	**pirateswap.com** **6.0 years**Registered 2020-09-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**login.pirateswap.com** **6.0 years**Registered 2020-09-22 RDAP ↗ · pirateswap.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Marketplace	**mannco.store** **8.6 years**Registered 2018-03-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**mannco.store** **8.6 years**Registered 2018-03-02 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Swap	**skinswap.com** **9.9 years**Registered 2016-11-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinswap.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**exeskins.com** **2.1 years**Registered 2024-08-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**exeskins.com** **2.1 years**Registered 2024-08-14 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Market	**balticskins.com** **153 days**Registered 2026-04-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**balticskins.com** **153 days**Registered 2026-04-21 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Swap	**cs.trade** **8.9 years**Registered 2017-11-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cs.trade** **8.9 years**Registered 2017-11-14 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
CS2 Market	**rapidskins.com** **4.5 years**Registered 2022-03-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.rapidskins.com** **4.5 years**Registered 2022-03-11 RDAP ↗ · rapidskins.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**tradeit.gg** **9.1 years**Registered 2017-08-21 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**connect-tradeit.com** **4.6 years**Registered 2022-02-23 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**49skins.com** **3.4 years**Registered 2023-04-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.49skins.com** **3.4 years**Registered 2023-04-19 RDAP ↗ · 49skins.com (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**skinvault.gg** **3.4 years**Registered 2023-05-06 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.skinvault.gg** **3.4 years**Registered 2023-05-06 IP2WHOIS ↗ · skinvault.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skins Trading	**aim.market** **3.3 years**Registered 2023-05-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**aim.market** **3.3 years**Registered 2023-05-22 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Sell Portal	**skinout.gg** **5.6 years**Registered 2021-02-27 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.skinout.gg** **5.6 years**Registered 2021-02-27 IP2WHOIS ↗ · skinout.gg (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Skins Trading	**ntskins.com** **230 days**Registered 2026-02-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**ntskins.com** **230 days**Registered 2026-02-03 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Portal	**gamerpay.gg** **6.0 years**Registered 2020-10-02 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**gamerpay.gg** **6.0 years**Registered 2020-10-02 WHOISFREAKS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Scrap Swap	**scrap.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**scrap.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-03 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Cashout	**marketplace.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**marketplace.tf** **14.0 years**Registered 2012-09-19 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Instant Cashout	**skins.cash** **10.5 years**Registered 2016-03-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**skinscash.live** **6.8 years**Registered 2019-12-05 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**csgo.net** **14.2 years**Registered 2012-07-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**cn2.easylot.net** **10.0 years**Registered 2016-09-03 RDAP ↗ · easylot.net (parent) SEPARATE DOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Community Hub	**cybershoke.net** **6.8 years**Registered 2019-11-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.cybershoke.net** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Matchmaker Hub	**fastcup.net** **14.6 years**Registered 2012-02-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.fastcup.net** **14.6 years**Registered 2012-02-16 RDAP ↗ · fastcup.net (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Analytics	**leetify.com** **7.6 years**Registered 2019-03-01 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**leetify.com** **7.6 years**Registered 2019-03-01 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Analytics	**scope.gg** **7.8 years**Registered 2018-12-10 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**scope.gg** **7.8 years**Registered 2018-12-10 IP2WHOIS ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Tools	**tradeupspy.com** **6.5 years**Registered 2020-03-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.tradeupspy.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Marketplace	**cs.deals** **9.8 years**Registered 2016-12-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**api.cs.deals** **9.8 years**Registered 2016-12-03 RDAP ↗ · cs.deals (parent) OWN SUBDOMAIN Return hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Price DB	**pricempire.com** **6.6 years**Registered 2020-01-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**pricempire.com** **6.6 years**Registered 2020-01-30 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Mass Blackmarket	**FSB Market** **7.2 years**Registered 2019-07-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**FSB Market** **7.2 years**Registered 2019-07-27 RDAP ↗ SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Ready-Account Hub	**z2u.com** **26.9 years**Registered 1999-11-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**www.z2u.com** **26.9 years**Registered 1999-11-10 RDAP ↗ · z2u.com (parent) SAME HOST Same hostname captured 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Gambling	**csgoroll.com** **11.6 years**Registered 2015-02-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**www.csgoroll.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**rollbit.com** **11.9 years**Registered 2014-11-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**rbsnin.com** **3 days**Registered 2026-09-18 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Licenced Casino	**500.casino** **5.9 years**Registered 2020-11-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Roulette/Slots	**csgobig.com** **11.4 years**Registered 2015-04-12 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**casedrop.com** **14.8 years**Registered 2011-12-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**banditcamp.com** **12.2 years**Registered 2014-06-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Case Opening	**skinbox.com** **18.8 years**Registered 2007-12-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**tastydrop.com** **6.1 years**Registered 2020-08-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Roulette Casino	**csgopolygon.gg** **6.5 years**Registered 2020-03-28 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**magicdrop.ru** **10.3 years**Registered 2016-05-16 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Dice Casino	**csdice.com** **3.8 years**Registered 2022-11-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Upgrader Casino	**skinodds.com** **1.2 years**Registered 2025-06-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**csgowin.com** **12.0 years**Registered 2014-09-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Crash Casino	**csgorun.net** **7.3 years**Registered 2019-06-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**openskins.com** **3.6 years**Registered 2023-02-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Gambling	**rustbet.com** **7.6 years**Registered 2019-02-07 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**csgomagic.com** **9.4 years**Registered 2017-05-01 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Upgrader/Contract	**csgobounty.com** **11.5 years**Registered 2015-03-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**ezskins.com** **27.5 years**Registered 1999-03-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**rustcases.com** **7.2 years**Registered 2019-06-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Skin Roulette	**csgoreaper.com** **11.1 years**Registered 2015-08-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csgocases.com** **12.3 years**Registered 2014-06-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Upgrader	**csgo-skins.com** **11.2 years**Registered 2015-07-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**csgonet.com** **8.8 years**Registered 2017-12-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**wtfskins.com** **9.0 years**Registered 2017-10-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Casino	**flamecases.com** **10.0 years**Registered 2016-09-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**gamedom.com** **11.7 years**Registered 2015-01-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Case Battles	**skin.club** **9.0 years**Registered 2017-09-04 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**sc-auth.net** **7.5 years**Registered 2019-04-02 RDAP ↗ SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**daddyskins.com** **9.9 years**Registered 2016-10-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Gambling	**rustix.gg** **1.7 years**Registered 2025-01-16 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Upgrade	**skins.club** **4.2 years**Registered 2022-07-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**csgohouse.org** **146 days**Registered 2026-04-28 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Consent required 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**skinrave.net** **216 days**Registered 2026-02-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**bloodycase.gg** **19 days**Registered 2026-09-02 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Clicker/Upgrade	**csgoclicker.com** **8.3 years**Registered 2018-05-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Roulette	**rustbet.gg** **4.0 years**Registered 2022-09-30 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**cs-drop.com** **262 days**Registered 2026-01-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Roulette	**hellstore.net** **11.7 years**Registered 2015-01-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**rustloot.com** **354 days**Registered 2025-10-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Case Opening	**csgo-case.com** **10.3 years**Registered 2016-05-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Casino	**csgogem.com** **9.9 years**Registered 2016-10-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Crypto Casino	**rainbet.com** **8.8 years**Registered 2017-11-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**services.rainbet.com** **Registry date unavailable**Registry date unavailable OWN SUBDOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Casino	**rustclash.com** **5.4 years**Registered 2021-05-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crash Casino	**12cs.fail** **181 days**Registered 2026-03-24 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Gambling	**www.tf2easy.com** **6.3 years**Registered 2020-06-02 RDAP ↗ · tf2easy.com (parent) Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Gambling	**tf2blaze.com** **7.6 years**Registered 2019-01-28 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Crypto Casino	**shuffle.com** **30.1 years**Registered 1996-07-31 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**buff.market** **5.9 years**Registered 2020-10-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
CS2 Market	**avan.market** **8.3 years**Registered 2018-05-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Trading Engine	**cs.money** **11.0 years**Registered 2015-09-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.dota.trade** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Market	**uuskins.com** **2.6 years**Registered 2024-01-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Mass Market	**youpin898.com** **6.1 years**Registered 2020-08-27 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**c5game.com** **10.5 years**Registered 2016-03-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Marketplace	**waxpeer.com** **7.3 years**Registered 2019-05-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**waxpeer.com** **7.3 years**Registered 2019-05-20 RDAP ↗ SAME HOST Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Bot Trading	**cs.money** **11.0 years**Registered 2015-09-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**auth.dota.trade** **Registry date unavailable**Registry date unavailable SEPARATE DOMAIN Host in supplied OpenID URL 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
US Marketplace	**dmarket.com** **30.2 years**Registered 1996-07-03 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Official Market	**steamcommunity.com/market** **20.3 years**Registered 2006-05-28 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Not an external login site 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Trading Platform	**lootfarm.com** **11.9 years**Registered 2014-10-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rust Market	**rustskins.com** **7.6 years**Registered 2019-01-31 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
CS2 Market	**krakatoa.com** **26.4 years**Registered 2000-05-15 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
P2P Marketplace	**shadowpay.com** **10.1 years**Registered 2016-08-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Chinese Powerhouse	**igxe.cn** **15.0 years**Registered 2011-09-06 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Automated Swap	**swap.gg** **9.6 years**Registered 2017-01-29 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Cash-out Portal	**bitskins.com** **11.2 years**Registered 2015-07-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Automation	**tf2mart.com** **1.1 years**Registered 2025-08-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Auctions	**skinbid.com** **10.2 years**Registered 2016-06-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Skin Rental	**lootbear.com** **8.7 years**Registered 2018-01-16 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Valuation	**backpack.tf** **14.4 years**Registered 2012-05-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
TF2 Botnet	**stntrading.eu** **Registry date unavailable**Registry date unavailable Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Instant Cashout	**skinwallet.com** **18.0 years**Registered 2008-09-14 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Dota 2 Market	**dota2market.com** **12.2 years**Registered 2014-07-24 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Server Network	**xplay.gg** **5.3 years**Registered 2021-06-13 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Matchmaking Portal	**esportal.com** **26.8 years**Registered 1999-12-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
LATAM Hub	**gamersclub.com.br** **11.2 years**Registered 2015-06-29 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Tools	**epidemic.gg** **4.9 years**Registered 2021-11-03 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Index	**cs2stash.com** **3.5 years**Registered 2023-03-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
SaaS Index	**csgoskins.gg** **6.8 years**Registered 2019-12-21 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Index	**steamanalyst.com** **12.6 years**Registered 2014-02-21 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Trading Exchange	**steamcardexchange.net** **13.3 years**Registered 2013-05-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Tracker	**dotabuff.com** **14.2 years**Registered 2012-06-22 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
SaaS Tracker	**tracker.gg** **8.9 years**Registered 2017-10-12 IP2WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Account Exchange	**funpay.com** **17.0 years**Registered 2009-09-06 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Grey Market	**playerauctions.com** **26.3 years**Registered 2000-06-13 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Account Portal	**eldorado.gg** **8.0 years**Registered 2018-09-12 WHOISFREAKS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Mass Key Market	**g2a.com** **24.8 years**Registered 2001-12-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Mass Key Market	**kinguin.net** **16.8 years**Registered 2009-12-17 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Virtual Services	**g2g.com** **31.1 years**Registered 1995-08-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Account Broker	**playerup.com** **19.3 years**Registered 2007-05-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**smurfhub.net** **2.7 years**Registered 2023-12-26 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**smurfaccounts.com** **5.3 years**Registered 2021-05-18 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Verification challenge 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Rank Shop	**buycsgorank.com** **6.2 years**Registered 2020-07-09 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**csgosmurfkings.com** **9.3 years**Registered 2017-06-08 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Smurf Shop	**smurfstore.co** **8.6 years**Registered 2018-03-03 WHOIS ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Card Leveling	**steamlvlup.com** **9.9 years**Registered 2016-11-10 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Card Leveling	**steamlevels.com** **10.6 years**Registered 2016-02-19 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website returned an error 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Card Leveling	**levelsteam.com** **79 days**Registered 2026-07-04 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Check timed out 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Card Leveling	**steamlevelu.com** **6.0 years**Registered 2020-09-05 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

Dienst / moedermaatschappij	Hoofddomein / registratie-instantie	Waargenomen authenticatiedomein / leeftijd	Schaal / geregistreerde reactie
Rank Boosting	**eloking.com** **12.2 years**Registered 2014-07-02 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rank Boosting	**boosteria.org** **11.9 years**Registered 2014-10-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Boosting SaaS	**overgear.com** **14.4 years**Registered 2012-04-20 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Login not resolved 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Boosting SaaS	**blazingboost.com** **14.2 years**Registered 2012-06-23 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Rank Boosting	**dota2boost.com** **2.9 years**Registered 2023-10-11 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** Website did not load 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence
Boosting SaaS	**buyboost.com** **22.4 years**Registered 2004-04-30 RDAP ↗ Open Steam Link Filter ↗Filter status is a separate check	**Route not confirmed** No visible Steam sign-in 2026-09-19 · capture ↗	No sourced measurement See dated evidence

De redenering van het onderzoekGeselecteerde regel / analyse en toelichting +

Bewijslast

Het onderzoek wijst op de kloof tussen de beperkingen op commercieel gebruik en de diensten die hier zijn geregistreerd. Classificeer elke activiteit en ga na of er sprake is van uitdrukkelijke toestemming, voordat u het als een contractbreuk bestempelt. De tarieven van de Community Market zijn niet van toepassing op alle externe handel.

Wat een gelabeld record wel en niet is

Een vermelding wordt gemarkeerd wanneer het dossier een gedateerde opmerking bevat waardoor het platform op het eerste gezicht onder de betreffende clausule valt. Een markering is geen vastgestelde overtreding, en er is voor geen enkel hier vermeld platform een uitdrukkelijke Valve vergunning in het dossier opgenomen. Wanneer een platform over een vergunning beschikt, wordt de vermelding verwijderd zodra deze wordt gepubliceerd.

Bronnen en methodologieSchattingen, definities en reikwijdte +
De bovenstaande aantallen hebben betrekking op de geselecteerde regel. Recordtypen worden per platform één keer gegroepeerd; volledige tags worden weergegeven in de platformdetails. Zoekopdrachten en filters zijn van toepassing binnen die regel. Registratiedata zijn afkomstig uit de opgeslagen momentopname van RDAP / WHOIS. Subdomeinen gebruiken de aanmaakdatum van het bovenliggende domein. De leeftijd op zich is geen bewijs van continue werking of een authenticatieroute. Huidige authenticatiehostnamen zijn afkomstig uit opgeslagen OpenID-verzoeken, met een UTC-tijdstempel; bij onopgeloste controles worden geen oude labels hergebruikt. De observer stopt vóór het inloggen op Steam en test de status van het Steam Link Filter niet. Routewaarnemingen downloaden ↗ Registratieresultaten downloaden ↗

Bekijk het bronarchief ↗

Bijlage G — Van een standaardafwijzing naar het onderliggende dossier

DSAR-handleiding: vraag om het bewijsmateriaal

Maak gebruik van artikel 15 van de AVG om persoonsgegevens op te vragen met betrekking tot het aanmaken van API-sleutels, het herstellen van accounts en toegang tot ondersteuning. Aan de hand van een bewaard gebleven verslag kan worden nagegaan wie een actie heeft geïnitieerd en waarop het platform zich heeft gebaseerd.

1. 01

   Bewaar je tijdlijn.

   Sla accountmeldingen, tickets, transactie-ID’s en datums op in UTC. Beveilig het account en bekijk de herstelopties die van toepassing zijn op het spel en de transactie.

   Steam Informatie over handelsbescherming ↗

2. 02

   Vraag uw bewaarde gegevens op.

   Vraag om tijdstempels, bron-IP-adressen, belangrijke gebeurtenissen in de levenscyclus van sleutels, beveiligingsbevestigingen en herstelmaatregelen met betrekking tot accounts. Neem ook gebeurtenissen met betrekking tot toegang door de ondersteuning en ontvangers op, voor zover die gegevens voor u van belang zijn.

3. 03

   Bewaar het afleveringsbewijs.

   Maak gebruik van het contactformulier voor privacyzaken van Valve. De gebruikelijke reactietermijn bedraagt één maand; een noodzakelijke verlenging met maximaal twee extra maanden moet binnen die eerste maand worden gemotiveerd.

   Valve privacy contact route ↗ gearchiveerd 2026-09-21 ↗

4. 04

Vergelijk de reactie.

Vergelijk de logboeken met je tijdlijn. Vraag naar de redenen voor weglatingen en maak vervolgens, indien nodig, gebruik van de klachtenprocedure bij de toezichthoudende instantie. Bewaar het antwoord precies zoals je het hebt ontvangen.

Toepassingsgebied / Artikel 15
De inzageverplichting heeft betrekking op bewaarde persoonsgegevens, inclusief gegevens in logbestanden. Dit garandeert geen inzage in alle interne documenten, gereconstrueerde gegevens of onbewerkte gegevens over anderen. Vraag om een begrijpelijke kopie en om de grondslag voor eventuele beperkingen.

Toegangsrichtlijnen van het EDPB, §§ 2, 4–6 ↗ · Artikelen 12, 15 en 77 van de AVG ↗ gearchiveerd 2026-09-20 ↗

Verzoek om inzage van de betrokkene AVG / Artikel 15

Accountbeveiliging en toegangsgegevens

Vul de velden tussen haakjes in voordat u het formulier verstuurt.

```
To: Valve Privacy Team
Subject: Article 15 GDPR request – account security records

Account / SteamID: [YOUR ACCOUNT IDENTIFIER]
Relevant period (UTC): [START] to [END]
Related support tickets: [TICKET REFERENCES]

I request a copy of the personal data concerning me that you retain for this period, including:

1. API-key registration, confirmation, use and revocation events, with available timestamps, source
IP addresses, registered domains, device or user-agent information and non-secret key identifiers.

2. Recorded account-recovery actions, password/email/phone changes, Steam Guard removals or resets,
confirmation events and the account-related evidence relied on to authorize those actions.

3. Personal data in support-access and administrative-action logs concerning my account, including
available dates, purposes, actions and the support entity involved, subject to applicable rights of
others.

4. Account-related records used to determine any sanction, and available records of my complaints,
reviews and responses.

Please also provide the applicable processing purposes, categories, recipients, retention periods or
criteria, and available information about sources where data were not obtained from me.

Where processing relies on my consent, please provide the retained record of the consent relied upon
and the wording presented at that time.

Please provide an intelligible electronic copy with time zones and field definitions. Please do not
include active credentials or secret tokens. If any requested data are not held, please say so. For
any withheld data, please identify the scope and legal basis of the restriction and provide the
remainder.

Please acknowledge receipt and respond within the applicable Article 12 period, explaining any
necessary extension. I also ask you to preserve relevant existing records while this request is
handled.

Name: [YOUR NAME]
Date: [DATE]
```

Wat een IP-adres in een datacenter kan bewerkstelligen

Een discrepantie is een aanleiding om een onderzoek in te stellen.

Een verzoek om een API-sleutel afkomstig van het netwerk van een datacenter, zoals in het voorbeeld van de hostingprovider dat in dit onderzoek aan de orde is gekomen, kan relevant zijn bij vergelijking met inloggegevens, bevestigingen en de tijdlijn van de gebruiker. Een IP-adres alleen is niet voldoende om de dader te identificeren of om automatisch elke verdediging te ondermijnen. Bewijs dat een kwaadwillende dader de geregistreerde toestemming heeft verstrekt, zou het vertrouwen in die toestemming kunnen aantasten; andere rechtsgrondslagen en aansprakelijkheidskwesties vereisen een afzonderlijke analyse.

Bekijk de bewaarde klacht inzake het verbod en de AVG →

Bijlage H — Analyse van het Wayback Machine-archief · gepubliceerde ondersteuningsstatistieken

Ondersteuningsvolume. Gepubliceerde responstijden.

Context en bronbeperkingen
Valve publiceert dagelijks ondersteuningsstatistieken op `store.steampowered.com/stats/support`. De archieven van de Wayback Machine bevatten historische momentopnames van deze pagina uit de periode 2018 tot en met 2026. De verhouding tussen het aantal tickets en het aantal medewerkers die uit deze cijfers blijkt, is niet in overeenstemming met een handmatige beoordeling per ticket binnen de gepubliceerde reactietijden.

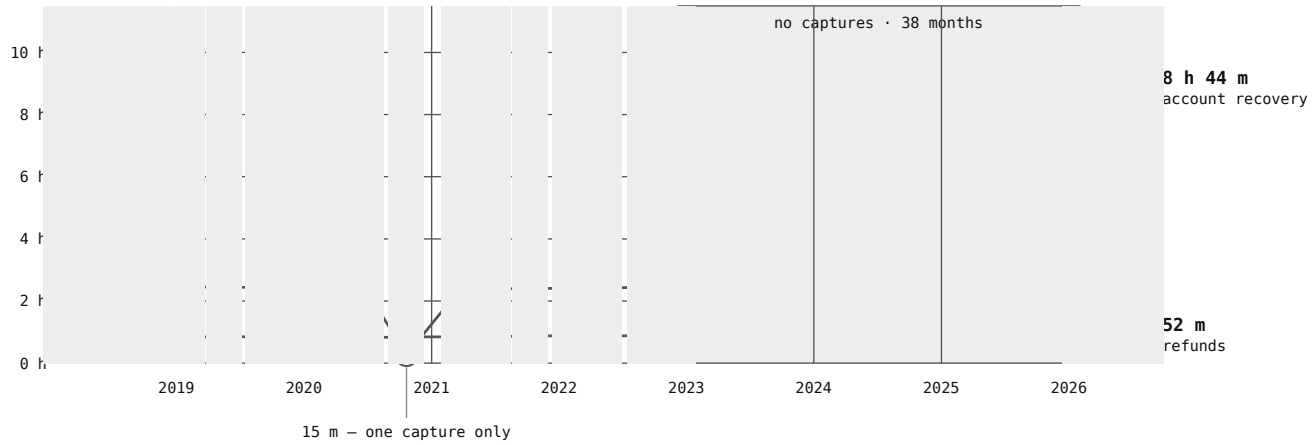
Vergelijk de gearchiveerde ondersteuningscijfers van Valve in de opgeslagen momentopnames. In de methodologie wordt uitgelegd wat deze cijfers wel en niet kunnen meten.

Volume ten opzichte van de gepubliceerde responstijd (2018 → 2026)

Twee wachtrijen bij één helpdesk, te zien op 21 gearchiveerde schermafbeeldingen.

Valve publiceert cijfers over live ondersteuning op `store.steampowered.com/stats/support`. Elk punt hieronder is de ondergrens Valve zelf, zoals die op die pagina stond op de dag dat het Internet Archive de pagina vastlegde — het is geen schatting van ons. Beide reeksen geven dezelfde maat weer in dezelfde eenheid, dus horen ze op één as thuis en kunnen ze direct naast elkaar worden afgelezen.

Verzoeken om terugbetaling — geld Valve in bezit **Accountbeveiliging en -herstel** — het account dat je kwijt bent geraakt



49–55 min De ondergrens van de terugbetaling in elke registratie van februari 2018 tot augustus 2026. Over een periode van acht en een half jaar verschuift deze met minder dan zes minuten, terwijl het dagelijkse terugbetalingsvolume met een factor negen verandert.
2,4 uur → 8,7 uur De ondergrens voor het herstel van accounts ligt in alle metingen tot en met december 2022, op één na, rond de 2,4 uur. In de drie metingen van 2026 rapporteert Valve 10,9 uur, 5,8 uur en 8,7 uur.
×2,8 → ×13 Hoeveel trager het herstel verloopt dan terugbetalingen, volgens de door Valve zelf gepubliceerde cijfers. Vijf jaar lang blijft het stabiel, daarna wordt de kloof groter — de wachtrij die trager is geworden, is die waarbij de gebruiker, en niet Valve, zelf voor de kosten opdraait.
Bron: 21 Wayback Machine-archiefkopieën van store.steampowered.com/stats/support, 2018-02-03 tot 2026-08-10; extractie in `VALVE_EVIDENCE_PACK/databases/steam_support_stats_history.json`.
Bekijk de grenzen aan de hand van de cijfers: de grafiek geeft de *lager* bovengrens van het bereik Valve afdrukken. De gepubliceerde bovengrens is op beide lijnen slechter — terugbetalingen varieerden van 1,5 uur tot 1,5 dag, herstel van 7,0 uur tot 3,6 dag. Twee schermafbeeldingen zijn gearchiveerd in een gelokaliseerde versie van dezelfde Valve pagina — 2018-11-03 in het Tsjechisch, 2020-03-25 in het Frans — en zijn in de tabel gemarkeerd met (cs) en (fr); hun cijfers worden hier weergegeven met de vertaalde eenheidsaanduidingen en de getallen zoals gepubliceerd, terwijl de letterlijke bronteksten in het extractiebestand zijn bewaard. Elke opname publiceerde een responstijd voor beide wachtrijen, en geen enkel punt op beide lijnen is geïnterpoleerd. Het enige herstelcijfer van 2020-10-21 voor 15 minuten is in de grafiek gemarkeerd en is behouden: het komt slechts in één opname voor en geen enkele andere opname ligt binnen een orde van grootte daarvan. Er bestaat geen registratie tussen 2022-12-08 en 2026-02-01; dat gat van 38 maanden in de gegevensreeks is gearceerd en er is niets overheen getekend. Deze cijfers beschrijven gepubliceerde responstijden. Ze laten niet zien wat er binnen een ticket gebeurt, en Valve heeft geen personeelsaantal gepubliceerd waartegen deze cijfers kunnen worden afgewogen.

Elke opname als tabel openen

Elke gearchiveerde opname, zoals gepubliceerd

Vastleggen	Restituties / dag	Reactie op verzoek om terugbetaling	Herstel / dag	Herstelmaatregelen
2018-02-03	98,788	50,12 minuten tot 1,52 uur	25,662	2,51 uur tot 1,80 dagen
2018-05-07	60,494	53,83 minuten tot 1,47 dagen	24,226	2,45 uur tot 2,22 dagen
2018-08-02	69,084	50,27 minuten tot 1,59 uur	28,953	2,44 uur tot 22,17 uur
2018-11-03 (cs)	63,410	49,28 minuten tot 1,54 uur	33,910	2,42 uur tot 1,31 dagen
2019-02-01	76,305	50,13 minuten tot 1,52 uur	35,164	2,44 uur tot 2,04 dagen
2019-05-18	78,951	51,03 minuten tot 3,12 uur	27,514	2,46 uur tot 20,39 uur
2019-09-07	78,941	50,65 minuten tot 1,66 uur	28,812	2,42 uur tot 13,59 uur
2019-12-13	69,589	50,77 minuten tot 1,55 uur	25,322	2,45 uur tot 1,13 dagen
2020-03-25 (fr)	139,278	49,45 minuten tot 1,53 uur	32,302	2,48 uur tot 3,62 dagen
2020-06-26	278,504	48,98 minuten tot 2,29 uur	20,343	2,39 uur tot 6,99 uur
2020-10-21	107,633	50,80 minuten tot 1,54 uur	20,688	15,33 minuten tot 8,62 uur
2021-03-20	158,956	50,80 minuten tot 1,64 uur	25,760	2,34 uur tot 11,62 uur
2021-06-26	547,907	51,93 minuten tot 6,73 uur	29,728	2,40 uur tot 15,63 uur
2021-10-10	170,103	51,88 minuten tot 3,25 uur	23,989	2,39 uur tot 13,05 uur
2022-01-31	354,386	53,65 minuten tot 8,09 uur	24,391	2,42 uur tot 15,29 uur
2022-05-09	172,555	51,83 minuten tot 1,65 uur	23,289	2,41 uur tot 16,90 uur
2022-09-05	153,453	53,67 minuten tot 4,15 uur	23,594	2,45 uur tot 1,22 dagen
2022-12-08	181,075	54,83 minuten tot 6,67 uur	27,111	2,46 uur tot 18,89 uur
2026-02-01	317,762	50,30 minuten tot 1,52 uur	47,197	van 10.91 uur tot 21.30 uur
2026-05-09	246,776	50,12 minuten tot 1,52 uur	35,264	5,81 uur tot 15,60 uur

Vastleggen	Restituties / dag	Reactie op verzoek om terugbetaling	Herstel / dag	Herstelmaatregelen
2026-08-10	373,244	52,05 minuten tot 2,07 uur	45,319	8,73 uur tot 16,52 uur

BELANGRIJKSTE CONSTATIE:
Over **21 Wayback-archiefkopieën** in de periode van 2018-02-03 tot 2026-08-10 varieerden de dagelijkse aanvragen voor terugbetaling van **60,494** (mei 2018) tot **547,907** (juni 2021) — a **9,1× spread**. Het cijfer voor 2026 is 373,244 (+278% ten opzichte van de gegevens van februari 2018).
In diezelfde negen jaar is de gepubliceerde ondergrens voor de reactietijd bij terugbetalingen nooit onder de **49–55 minuten** band: een totale beweging van minder dan zes minuten, terwijl de werkbelasting erachter met een factor negen toenam.
Als iemand elk kaartje slechts 5 seconden zou bestuderen, zou het verwerken van 373,244 kaartjes per dag (huidige situatie) **22 medewerkers die 24 uur per dag, 7 dagen per week aan het werk zijn** alleen al om ze te openen en te sluiten; op het hoogtepunt (547,907, juni 2021) loopt dat op tot 32.
Als de gepubliceerde responstijd de verwerkingstijd per ticket zou weerspiegelen (~52 min/ticket), zou de benodigde personeelsbezetting in de orde van grootte liggen van **13,500 agenten** bij het huidige volume en ~20,000 op het hoogtepunt. Er is geen bronvermelding gevonden voor het aantal medewerkers dat Valve ondersteunt; hier wordt daarvan uitgegaan dat dit aantal nihil is.
Wat hieruit volgt: de verhouding tussen het volume en het aantal medewerkers is niet in overeenstemming met een handmatige beoordeling per ticket binnen de gepubliceerde responstijden. De cijfers komen overeen met een grotendeels geautomatiseerde eerste beoordeling; welk deel daadwerkelijk door mensen wordt beoordeeld, is niet bekendgemaakt.
Waarom dit van belang is voor de naleving van de AVG
Artikel 22 van de AVG verbiedt uitsluitend geautomatiseerde individuele besluitvorming die aanzienlijke rechtsgevolgen heeft, zonder dat op verzoek het recht op menselijke toetsing wordt geboden. Als Steam beslissingen van de klantenservice (het afsluiten van tickets, acties met betrekking tot accounts, het afwijzen van verzoeken om gegevens) volledig door geautomatiseerde scripts worden genomen, kan elke dergelijke beslissing die „aanzienlijke gevolgen“ heeft voor de gebruiker in strijd zijn met artikel 22.

Ticket **HT-2YBP-F7JP-D4VB** (Artikel 18) werd na drie dagen afgesloten met een standaardverwijzing, zonder dat er werd ingegaan op de aangehaalde rechtsgrondslag. Of iemand het heeft bekeken, kan niet uit het ticket worden afgeleid; dat is een vraag die de toezichthoudende autoriteit aan Valve kan stellen op grond van artikel 22 en artikel 15, lid 1, onder h).

Bron: Wayback Machine-momentopnames van store.steampowered.com/stats/support (2018-02-03, 2021-06-26, 2026-08-10) — gegevens geëxtraheerd naar VALVE_EVIDENCE_PACK/databases/steam_support_stats_history.json (21 momentopnames, 2018–2026). Opmerking: de responstijd van „~52 min“ is de ondergrens voor de categorie „terugbetalingen“; de responstijd voor „accountbeveiliging“ lag tussen 2,4 en 16,5 uur in dezelfde snapshots. 2021-06-26 is de absolute piek (547,907 terugbetalingsverzoeken), geen monotoon middenpunt — het volume steeg ~6× in 2020–2021, daalde vervolgens gedeeltelijk en herstelde zich daarna tot 373K in 2026.

Bijlage I — Reikwijdte van de dataset · aantallen die kunnen worden gereproduceerd

Tel de records. Controleer het bereik.

Context en bronbeperkingen
Tel het aantal records en controleer vervolgens de beweringen: elk onderstaand cijfer kan opnieuw worden afgeleid uit de gepubliceerde bestanden.

Controleer de onderliggende datasets, reproduceer de tellingen en maak onderscheid tussen bronrijen en unieke voorvallen.

Het hoofd-CSV-bestand bevat **40,448 rijen**. Hiervan, **36,516** zijn afkomstig uit de Discord-AntiScam-phishingfeed. De overige **3,932** De rijen omvatten GitHub, beoordelingen, zoekresultaten, forumberichten en andere bronnen, en bieden zo een uitgebreide index van gemelde community-onderwerpen en beveiligingsrapporten.

In dat CSV-bestand zijn 1,690 rijen ondergebracht onder het verzamelingslabel „Unpatched Security Exploit”, dat betrekking heeft op eerdere gebruikersproblemen en bekendgemaakte kwetsbaarheden. Om deze meldingen te traceren, moet de specifieke build-tijdlijn en de openbare patchgeschiedenis van elke thread worden bekeken.

Het doorzoekbare 16,319-recordarchief is een afzonderlijke, samengestelde versie met een eigen manifest, die is ontworpen voor een nauwkeurig lokaal onderzoek naar specifieke klachten van gebruikers en incidentmeldingen.

> Om een betrouwbaar controlespoor op te bouwen, moet elk door een gebruiker gemeld record worden vergeleken met gedocumenteerde bouwtijdlijnen en historische patchlogboeken.

De afzonderlijke collectiedocumenten van Deel II **231,829 unieke advertentie-ID’s**, waaronder 33,509 in de categorie ‘geautomatiseerde registratie’ en 198,320 gemarkeerd als ‘niet-geverifieerde overboekingen’. De SHA-256 van het invoerbestand komt overeen met de bewaarde meting. Deze tellingen beschrijven pogingen tot aanbieden en waargenomen overdrachten, in plaats van definitieve transactiewaarden of geverifieerde diefttotalen, wat de noodzaak onderstreept van primaire platformgegevens om de exacte economische impact te meten. Afmetingen en hashes weergeven ↗

CSV onder de knie krijgen ↗ · Doorzoekbaar archiefoverzicht ↗ · Bronrecords controleren ↗

Bijlage J — Over dit onderzoek

Valve publiceert geen handhavingsgegevens. *We hebben er een gebouwd.*

Onafhankelijk. Niet-commercieel. Uitsluitend op basis van openbare gegevens samengesteld. Ingediend bij de toezichthouders.

88.97% het automatiseringspark blijft onaangetast — er geldt geen enkel verbod
67.77% van 51,732 veroordeelde oplichters komen vrij
$26.8M+ minimumuitgaven in de winkel door het niet-beperkte wagenpark
3.6% gokwebsites die door de linkfilter van Valve zijn geblokkeerd
8 jaar van gedocumenteerde beveiligingsincidenten
Wat dit is. Een forensisch dossier over het Steam-platform van Valve Corporation — de handhavingsgeschiedenis, de ‘card-farming’-economie, het juridische kader en de authenticatie-infrastructuur die gokexploitanten gebruiken via Steam’s eigen OpenID-relay. Elk cijfer is herleidbaar uit twee bronnen: de eigen openbare API van Valve en de datasets die samen met dit onderzoek zijn gepubliceerd.

Voor wie is het bedoeld? Toezichthouders met bevoegdheid over Valve — de AVG-toezichthouder voor Nederland, FinCEN, de SEC, de DSA-coördinator voor digitale diensten, UOKiK en elke wetshandhavingsinstantie die financiële stromen in verband met Steam onderzoekt. Ook voor journalisten, onderzoekers en elke gebruiker die een permanente accountblokkering heeft gekregen, een terugbetaling is geweigerd of wiens inventaris is gestolen en aan wie is verteld dat er geen beroepsmogelijkheid is.

De enige eis. Valve bewaart deze gegevens met volledige nauwkeurigheid — inclusief redenen voor verbanning, volledige ID-ruimte, in realtime. Het systeem kan elke zoekopdracht in dit dossier binnen enkele seconden uitvoeren en heeft ervoor gekozen om hieruit niets openbaar te maken. De vraag voor elke bevoegde autoriteit is eenvoudig: *waarom niet?*

Wat de auteurs niet beweren. Tijdens dit onderzoek is er op geen enkel platform van een derde partij een aanmelding bij Steam voltooid. Een opgegeven OpenID-URL bepaalt de verzoekparameters, niet of er een aanmelding is voltooid. Een afzonderlijk registreerbaar domein is op zichzelf geen bewijs van ontduiking. Registratiedata vormen de ondergrens voor het moment waarop een host voor het eerst in een OpenID-verzoek zou kunnen zijn verschenen; ze bewijzen geen continu gebruik. De auteurs doen geen uitspraken over wat Valve wist of van plan was: elke bewering over Valve is gekoppeld aan een gedateerd openbaar document of een gedateerde waarneming. Wanneer een bewering niet kon worden onderbouwd met een brondocument, is deze verwijderd.

Wie wij zijn
PhishDestroy — onafhankelijke onderzoekers. Geen banden met Valve Corporation of enig hier genoemd platform. Eén Steam-account werd uitsluitend gebruikt om het AVG-verzoek in paragraaf 18 vast te leggen.

Wettelijke disclaimer
Niet-commercieel, gedecentraliseerd onderzoek in het algemeen belang. Alle gegevens worden verstrekt „zoals ze zijn“, zonder enige garantie. Deze publicatie vormt geen gerechtelijke uitspraak.

PUBLIEK DOMEIN
Licenties
Alle rechten zijn afgestaan aan de mensheid. Reproduceren, aanpassen, publiceren — bronvermelding niet vereist. Toegang vanuit OFAC-regio’s: verboden. Volledige licentie en disclaimer →