

PRINCIPE VAN EEN E-GAME

Elke e-game (virtueel biljet of spel) heeft een uniek transactienummer, dat vermeld staat op de e-game en dat een gespeelde e-game identificeert, zodra de speler de aankoop ervan heeft bevestigd. Dit transactienummer staat geregistreerd op het informaticasysteem beheerd door de Nationale Loterij. Of een bepaald lot uit het lotenplan al dan niet wordt toegekend aan een bepaald transactienummer, wordt door een toevalsgenerator bepaald op het moment dat de speler de koop bevestigd en er dus een transactienummer wordt gecreëerd. Er kan enkel een bepaald lot worden toegekend aan een e-game, indien het transactienummer van die e-game in het informaticasysteem, beheerd door de Nationale Loterij, als dusdanig geregistreerd staat. Hoe een transactienummer van een e-game in voormeld informaticasysteem geregistreerd staat (winnend of verliezend en al dan niet een bepaald lotenbedrag volgens het lotenplan toekennend), kan de speler na de afsluiting van de e-game zien in het speloverzicht van zijn spelersrekening.

Het spelmechanisme (scenario) van de e-game is slechts een virtuele weergave die overeenstemt met de al dan niet toekenning van een bepaald lot aan een transactienummer, zoals geregistreerd op het informaticasysteem. De Nationale Loterij neemt alle maatregelen om de overeenstemming van deze virtuele weergave met de gegevens op het informaticasysteem te verzekeren. Wat evenwel doorslaggevend is voor de al dan niet toekenning van een lot, zijn de gegevens gelinkt aan een transactienummer zoals geregistreerd in het informaticasysteem beheerd door de Nationale Loterij.

SPELREGELS

21

Wettelijke grondslag

- Wet van 19.04.2002 tot rationalisering van de werking en het beheer van de Nationale Loterij (art. 3, §1, 1^e lid, art. 6, §1, 1^o en art. 11, §1, 1^e lid);
- Koninklijk besluit van 24.11.2009 tot bepaling van de algemene deelnemingsvoorschriften aan de openbare loterijen en wedstrijden georganiseerd door de Nationale Loterij met behulp van de instrumenten van de informatiemaatschappij;
- Koninklijk besluit van 10.07.2012 tot bepaling van de algemene deelnemingsvoorschriften aan de openbare instantloterijen georganiseerd door de Nationale Loterij met behulp van de instrumenten van de informatiemaatschappij;
- Beslissingen van het Directiecomité van de Nationale Loterij van 14.03.2012 en van 21.04.2021.

Kostprijs per speldeelname

5 EUR

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.250.000 virtuele biljetten

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro's)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro's)	1 WINSTKANS OP
1	210.000	210.000	1.250.000
12	1.000	12.000	104.166,67
25	500	12.500	50.000
50	200	10.000	25.000
100	100	10.000	12.500
500	75	37.500	2.500
1.000	50	50.000	1.250
3.000	40	120.000	416,67
6.000	30	180.000	208,33
5.000	25	125.000	250
12.000	20	240.000	104,17
18.000	15	270.000	69,44
210.000	10	2.100.000	5,95
198.250	5	991.250	6,31
TOTAAL 453.938		TOTAAL 4.368.250	TOTAAL 2,75

Voor bijkomende pakketten: zie art. 10 van het K.B. van 10.07.2012 tot bepaling van de algemene deelnemingsvoorschriften aan de openbare instantloterijen georganiseerd door de Nationale Loterij met behulp van de instrumenten van de informatiemaatschappij. Het in art. 10, 1e lid, 3^o, bedoelde percentage is vastgelegd op 25% (beslissing van het Directiecomité van de Nationale Loterij van 14.03.2012).

Spelmechanisme

Het virtuele biljet bestaat uit vier duidelijk onderscheiden speelzones, genaamd "spel 1", "spel 2", "spel 3" en "Bonuskaart".

Spel 1, 2 en 3 bestaan elk uit 2 kaarten van de speler (de speelruimte "Uw kaarten") en 2 kaarten van de "Bank" (de speelruimte "Bank").

Na het ontdekken van de speelruimte "Uw kaarten" van de drie spelen, verschijnen telkens 2 kaarten met elk een waarde die kan gaan van 2 tot en met 11. De waarde van de aas is 11, die van de koning, de koningin en de boer telkens 10.

Na het ontdekken van de kaarten van de speelruimte "Bank" van de drie spelen verschijnt telkens één getal, dat kan gaan van 17 tot en met 20, en een lotenbedrag, gekozen uit het lotenplan.

Na het ontdekken van de speelzone "Bonuskaart", verschijnt een getal dat kan gaan van 2 tot en met 9.

De kleuren harten, schoppen, ruiten en klaveren, die willekeurig worden weergegeven op de kaarten, hebben geen betekenis in het spel.

Indien binnen eenzelfde spel de som van de punten van de twee kaarten in de speelruimte "Uw kaarten" en van het getal in de speelzone "Bonuskaart" hoger is dan het getal vermeld in de speelruimte "Bank", maar lager dan 21, dan is het spel winnend en wordt het lotenbedrag vermeld in het overeenkomstige spel toegekend. De som bedraagt in dat geval 18, 19 of 20.

Het spel kan ook winnend zijn indien binnen eenzelfde spel de som van de punten van de twee kaarten in de speelruimte "Uw kaarten" gelijk is aan 21. In dat geval wordt het dubbele van het lotenbedrag vermeld in het overeenkomstige spel toegekend. Indien bijgevolg de som van de punten van de twee kaarten in de speelruimte "Uw kaarten" gelijk is aan 21, dient het getal vermeld in de speelzone "Bonuskaart" niet opgeteld te worden bij de punten van deze twee kaarten.

De speelzone "Bonuskaart" kent op zich nooit een lotenbedrag toe.

Met een winnend virtueel biljet kunnen er tot drie lotenbedragen worden toegewezen, aangezien het tot drie winnende spelen kan bevatten. In dat geval worden die lotenbedragen opgeteld.

Een winnend biljet geeft slechts recht op één lot zoals voorzien in het lotenplan.

Een virtueel biljet is altijd verliezend wanneer in de drie spelen de som van de punten van de twee kaarten in de speelruimte "Uw kaarten" en van het getal in de speelzone "Bonuskaart" lager is dan het getal vermeld in de speelruimte "Bank". De som is dan hetzij 14, 15, 16, 17, 18 of 19, hetzij 22 of meer.

Elk getal of elke waarde vermeld in spel 1, 2 en 3 en in de speelzone "Bonuskaart" bestaande uit twee cijfers tussen 0 en 9, vormt een ondeelbaar geheel, waarvan de cijfers niet afzonderlijk mogen worden beschouwd.

Alle winsten die in het spel worden meegedeeld zijn slechts indicaties en worden meegedeeld onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening.

Kennisname van de spelregels

Vooraleer de speler kan deelnemen, dient hij de spelregels te lezen en ermee in te stemmen/ingestemd te hebben. Instemming met de spelregels wordt aan de speler gevraagd:

- in het geval het zijn eerste speldeelname aan dit spel betreft;
- in het geval de spelregels van dit spel werden gewijzigd na een vorige speldeelname van de speler.