

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 bevestigt 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 CASH 10 EURO

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 17.03.2021.

Kostprijs per speldeelname

10 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	500.000	500.000	1.250.000
2	50.000	100.000	625.000
2	10.000	20.000	625.000
2	5.000	10.000	625.000
5	1.000	5.000	250.000
625	500	312.500	2.000
1.565	100	156.500	798,72
17.500	50	875.000	71,43
17.800	40	712.000	70,22
56.250	30	1.687.500	22,22
182.350	20	3.647.000	6,85
105.000	10	1.050.000	11,90
TOTAAL 381.102		TOTAAL 9.075.500	TOTAAL 3,28

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, 1^e 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 drie speelzones, genaamd de "uw nummers-speelzone", de "winnende nummers-speelzone", en de "vermenigvuldiging-speelzone" (winst X?). De "uw nummers-speelzone" en de "winnende nummers-speelzone" worden samen genoemd de "nummers-speelzones".

Indien na het onthullen van de "nummers-speelzones", één van de acht nummers in de "uw nummers-speelzone" overeenstemt met één van de vierentwintig nummers in de "winnende nummers-speelzone", dan wordt het lotenbedrag toegekend, vermeld onder het betreffende overeenstemmende winnende nummer. De twee overeenstemmende nummers worden "winnend paar" genoemd.

Met een winnend virtueel biljet kunnen er tot drie lotenbedragen worden toegewezen, aangezien er tot drie winnende paren kunnen verschijnen. In dat geval worden die lotenbedragen opgeteld.

In het geval dat de "nummers-speelzones" één, twee of drie winnende paren bevat, wordt het toegekende lotenbedrag vermenigvuldigd met twee, met drie of met vijf, indien na het onthullen in de "vermenigvuldiging-speelzone" respectievelijk de vermelding "Winst X2", "Winst X3" of "Winst X5" vermeld staat.

Een winnend biljet kan in de "vermenigvuldiging-speelzone" ook de vermelding "Winst X1" bevatten. De vermelding "Winst X1" is geen vermenigvuldiger, maar bevestigt enkel het door één winnend paar toegekend lotenbedrag of de opgetelde, door twee of drie winnende paren toegekende lotenbedragen, zonder deze lotenbedragen te verhogen. De "vermenigvuldiging-speelzone" kent op zich geen lotenbedrag toe.

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

Een virtueel biljet is altijd verliezend wanneer er geen enkel nummer in de "uw nummers-speelzone" identiek is aan een nummer in de "winnende nummers-speelzone".

Elk nummer vermeld in de "nummers-speelzone" bestaat uit twee cijfers tussen 0 en 9. Dit nummer 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.