

PRINCIPE VAN EEN E-GAME

Elke e-game (virtueel biljet of spel) heeft een uniek transactienummer, dat vermeld staat op de e-game en in het speloverzicht van de spelersrekening, 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 spelgegevens gelinkt aan een transactienummer zoals geregistreerd in het informaticasysteem beheerd door de Nationale Loterij.

SPELREGELS CASH MANIA EDITION

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;
- Beslissing Directiecomité van de Nationale Loterij dd. 14.03.2012 en 01.06.2022.

Kostprijs per speldeelname

15 EUR

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.250.000 virtuele biljetten

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	750.000	750.000	1.250.000
2	75.000	150.000	625.000
3	15.000	45.000	416.666,67
10	5.000	50.000	125.000
1.000	500	500.000	1.250
2.000	400	800.000	625
3.000	300	900.000	416,67
4.000	200	800.000	312,50
15.000	100	1.500.000	83,33
4.000	75	300.000	312,50
5.000	60	300.000	250
6.000	50	300.000	208,33
8.000	40	320.000	156,25
30.000	30	900.000	41,67
40.000	25	1.000.000	31,25
80.000	20	1.600.000	15,63
225.000	15	3.375.000	5,56
TOTAAL 423.016		TOTAAL 13.590.000	TOTAAL 2,95

Voor bijkomende pakketten: zie art. 10 K.B. 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 dd. 14.03.2012).

Spelmechanisme

Het virtueel biljet bevat twee onderscheiden spelen, genaamd "spel 1" en "spel 2".

Spel 1 bestaat uit één speelzone, genaamd "Onmiddellijke winst". Na ontdekking van de speelzone, verschijnen vijf symbolen, die ofwel een geldbiljet met daarop de vermelding "€ 000" ofwel een geldbiljet met daarop de vermelding "€ 100" voorstellen. Indien het symbool van een geldbiljet met daarop de vermelding "€ 100" verschijnt, wordt dit lotenbedrag toegekend. In het spel kan tot vijf keer het symbool van een geldbiljet met daarop de vermelding "€ 100" verschijnen. Indien vijf keer het symbool van een geldbiljet met daarop de vermelding "€ 000" verschijnt, is het spel verliezend.

Spel 2 bestaat uit twee speelzones, genaamd de "je nummers-speelzone" en de "winnende nummers-speelzone". De "je nummers-speelzone" en de "winnende nummers-speelzone" worden samen de "nummers-speelzones" genoemd. Indien na het onthullen van de "nummers-speelzones", één van de vier nummers in de "je nummers-speelzone" overeenstemt met één van de zestien 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 spel 2 kunnen er tot vier lotenbedragen worden toegewezen, aangezien er tot vier winnende paren kunnen verschijnen. In dat geval worden die lotenbedragen opgeteld.

Het spel 2 dat geen enkel winnend paar bevat, is altijd verliezend.

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

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

Vooraleer de speler kan deelnemen, dient de speler de spelregels te lezen en ermee in te stemmen/ingestemd te hebben. De 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 gewijzigd werden na een vorige speldeelname van de speler.