

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 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 spelgegevens gelinkt aan een transactienummer zoals geregistreerd in het informaticasysteem beheerd door de Nationale Loterij.

SPELREGELS SUBITO 5 €

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 19.01.2022.

Kostprijs per speldeelname

5 EUR

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.500.000 virtuele biljetten

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	150.000	150.000	1.500.000,00
10	5.000	50.000	150.000,00
20	1.000	20.000	75.000,00
25	500	12.500	60.000,00
200	100	20.000	7.500,00
250	75	18.750	6.000,00
1.000	50	50.000	1.500,00
1.250	30	37.500	1.200,00
8.000	25	200.000	187,50
25.000	20	500.000	60,00
80.000	15	1.200.000	18,75
120.000	10	1.200.000	12,50
363.100	5	1.815.500	4,13
TOTAAL 598.856		TOTAAL 5.274.250	TOTAAL 2,50

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

Een virtueel biljet bevat drie duidelijk onderscheiden spelen, genaamd spel 1, spel 2 en spel 3.

Na het onthullen van de speelzone van spel 1, verschijnen negen lotenbedragen die kunnen variëren en die gekozen werden uit het lotenplan. Het spel is winnend wanneer de speelzone drie identieke lotenbedragen

vertoont. Het betreffende lotenbedrag wordt dan één keer toegekend. Wanneer het spel winnend is, bevat het nooit meer dan één reeks van drie identieke lotenbedragen. Het spel is altijd verliezend wanneer het niet drie identieke lotenbedragen bevat.

Na het onthullen van de speelzone van spel 2 verschijnen negen spelsymbolen, die kunnen variëren. Indien de speelzone drie identieke spelsymbolen bevat, wordt het lotenbedrag toegekend dat onderaan wordt vermeld in de speelzone. Wanneer het spel winnend is, bevat het nooit meer dan één enkele reeks van drie identieke spelsymbolen. Wanneer de speelzone niet drie identieke spelsymbolen bevat, is het spel altijd verliezend.

Na het onthullen van de speelzone van spel 3, verschijnen twee speelruimtes, genaamd "Je symbolen" en "Winnende symbolen". In de speelruimte "Je symbolen" verschijnen twee verschillende spelsymbolen. In de speelruimte "Winnende symbolen" verschijnen 6 verschillende spelsymbolen waaronder telkens een lotenbedrag is vermeld. Het spel is winnend indien een spelsymbool van de speelruimte "Je symbolen" identiek is aan een spelsymbool van de speelruimte "Winnende symbolen". Dit wordt een winnend paar genoemd. In dat geval wordt het lotenbedrag toegekend dat met het betreffende spelsymbool overeenstemt. Een spel dat geen winnend paar vertoont, is altijd verliezend.

Een winnend biljet kan één, twee of drie winnende spelen bevatten. In de twee laatste gevallen worden de lotenbedragen opgeteld. Een winnend biljet geeft slechts recht op één lot zoals voorzien in het lotenplan.

Elk spelsymbool en lotenbedrag van de speelzones vormt een ondeelbaar geheel, waarvan de samenstellende elementen 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.