

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 100 X THE MONEY

Wettelijke grondslag

- Wet van 19 april 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 Directiecomité van de Nationale Loterij dd. 14.03.2012 en 15.07.2020.

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
4	25.000	100.000	312.500
8	5.000	40.000	156.250
50	1.000	50.000	25.000
100	500	50.000	12.500
1.000	200	200.000	1.250
1.500	100	150.000	833,33
2.000	50	100.000	625
22.000	40	880.000	56,82
52.000	30	1.560.000	24,04
236.500	20	4.730.000	5,29
64.000	10	640.000	19,53
TOTAAL 379.163		TOTAAL 9.000.000	TOTAAL 3,30

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 virtuele biljet bestaat uit tien volledig afzonderlijke spelen, genaamd spel 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 en 10. Vijf spelen worden op een eerste scherm weergegeven en de vijf andere spelen op het volgende scherm. Elk spel bestaat uit vier onderscheiden speelzones, genaamd de "uw nummer-speelzone", de "winnende nummers-speelzone", de

"winst-speelzone" en de "vermenigvuldiger-speelzone". De "uw nummer-speelzone" en de "winnende nummers-speelzone" worden samen de "nummers-speelzones" genoemd.

Na ontdekking van de "uw nummer-speelzone", verschijnt een nummer, dat willekeurig werd gekozen uit een reeks nummers tussen 01 en 99.

Na ontdekking van de "winnende nummers-speelzone", verschijnen drie verschillende nummers, die willekeurig werden gekozen uit een reeks nummers tussen 01 en 99.

Na ontdekking van de "winst-speelzone", verschijnt een in Arabische cijfers uitgedrukt lotenbedrag, dat werd gekozen uit het voormelde lotenplan.

Na ontdekking van de "vermenigvuldiger-speelzone", verschijnt de vermelding "X1", "X2", "X3", "X4", "X5", "X10", "X20", "X50" of "X100".

Indien het nummer in de "uw nummer-speelzone" overeenstemt met één van de drie nummers in de "winnende nummers-speelzone", wordt het lotenbedrag vermeld in de "winst-speelzone" toegekend. De twee overeenstemmende nummers worden "winnend paar" genoemd.

In het geval dat de "nummers-speelzone" van een spel een winnend paar bevat, wordt het toegekende lotenbedrag vermenigvuldigd met twee, drie, vier, vijf, tien, twintig, vijftig of honderd, indien na ontdekking van de "vermenigvuldiger-speelzone" respectievelijk de vermelding "X2", "X3", "X4", "X5", "X10", "X20", "X50" of "X100" verschijnt.

Een winnend spel kan in de "vermenigvuldiger-speelzone" ook de vermelding "X1" bevatten. De vermelding "X1" is geen vermenigvuldiger, maar bevestigt enkel het door één winnend paar toegekend lotenbedrag, zonder dit lotenbedrag te verhogen.

De "vermenigvuldiger-speelzone" kent op zich geen lotenbedrag toe. Indien het biljet geen winnend paar inhoudt, heeft de "vermenigvuldiger-speelzone" geen gevolgen.

Met een winnend virtueel biljet kunnen er tot vier lotenbedragen worden toegewezen, aangezien er tot vier winnende paren kunnen verschijnen. In dat geval worden die lotenbedragen opgeteld. Een spel kan slechts één winnend paar bevatten.

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

Het virtuele biljet waarvan de spelen geen enkel winnend paar weergeven, is altijd verliezend.

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 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.