

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 BINGO MAGICO

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 november 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 juli 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 20 november 2013 en van 21.09.2016.

Prijs per speldeelname

2 EUR.

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.200.000 virtuele biljetten

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN	1 WINSTKANS OP
1	€ 40.000	€ 40.000	1.200.000
15	€ 2.000	€ 30.000	80.000
100	€ 200	€ 20.000	12.000
1.000	€ 20	€ 20.000	1.200
5.000	€ 10	€ 50.000	240
20.000	€ 8	€ 160.000	60
40.000	€ 6	€ 240.000	30
126.000	€ 4	€ 504.000	9,52
308.000	€ 2	€ 616.000	3,90
TOTAAL 500.116		TOTAAL € 1.680.000	TOTAAL 2,40

Voor bijkomende pakketten: zie Art. 10 van het K.B. van 10 juli 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 maart 2012).

Spelmechanisme

Het virtuele biljet bestaat uit twee speelzones, ieder in de vorm van een vierkanten rooster. Elk van die beide roosters bevat 24 genummerde vakjes alsook één in het midden gelegen vakje waarop de vermelding "BINGO" staat. Er worden dus twee roosters aan de speler aangeboden, maar de speler kan die twee voorgestelde roosters ruilen voor twee andere. Om te spelen, dient de speler 24 keer op het konijn te klikken dat zich naast

de twee roosters bevindt. Voor de mogelijke toewijzing van een lot moet elk van beide roosters afzonderlijk worden beschouwd.

Wanneer de speler dus 24 keer op het konijn klikt, worden er 24 genummerde ballen getrokken die vervolgens hun plaats innemen op de overeenkomstige nummers in het (de) rooster(s). In ieder rooster vormen die nummers ofwel een bepaald patroon, ofwel helemaal geen patroon. De speler kan er ook voor kiezen om automatisch te spelen, door op de daarvoor bestemde knop te klikken.

Wanneer er in één van beide roosters een patroon wordt gevormd dat overeenstemt met één van de winnende patronen uit de prijslegende die zich naast de twee roosters bevindt, of wanneer er in de beide roosters een patroon wordt gevormd en wanneer ieder van die twee patronen telkens overeenstemt met een winnend patroon uit de prijslegende die zich naast de twee roosters bevindt, dan is dit een indicatie dat een lotenbedrag wordt toegekend, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening.

Met een winnend virtueel biljet kunnen er tot twee loten worden toegewezen, die in dat geval worden opgeteld, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening. Het bedrag van ieder lot wordt bepaald door het desbetreffende winnende patroon uit de prijslegende die zich naast de twee roosters bevindt.

Op éénzelfde rooster kan er slechts één winnend patroon voorkomen. Wanneer er op éénzelfde rooster toch meerdere patronen uit de prijslegende te zien zijn, dan telt uitsluitend het patroon met het hoogste bijbehorende bedrag.

Het voor een winnend virtueel biljet toegekende lot is het bedrag dat in Arabische cijfers op het virtuele biljet zelf wordt vermeld in de prijslegende die zich naast de twee roosters bevindt, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening; het gaat meer bepaald om het bedrag dat overeenstemt met het desbetreffende winnende patroon.

Een virtueel biljet is altijd een verliezend biljet wanneer er, in het ene of in het andere van de twee roosters, geen enkel patroon wordt gevormd dat in de prijslegende voorkomt.

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.