

PRINCIPE VAN EEN E-GAME

Elke e-game (virtueel biljet of spel) heeft een uniek transactienummer, dat vermeld staat 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, alsdusdanig 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 CLEOPATRA

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 26.07.2017.

Kostprijs per speldeelname

2 EUR

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.200.000 virtuele biljetten

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	40.000	40.000	1.200.000
4	500	2.000	300.000
10	125	1.250	120.000
10	100	1.000	120.000
25	75	1.875	48.000
100	50	5.000	12.000
100	30	3.000	12.000
100	27	2.700	12.000
200	25	5.000	6.000
200	22	4.400	6.000
200	19	3.800	6.000
250	17	4.250	4.800
1.000	15	15.000	1.200
2.500	12	30.000	480
5.000	10	50.000	240
15.000	7	105.000	80
150.000	5	750.000	8
296.800	2	593.600	4,04
TOTAAL 471.500		TOTAAL 1.617.875	TOTAAL 2,55

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 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 vijf nummers in de "je nummers-speelzone" overeenstemt met één van de vijftien nummers in de "winnende nummers-speelzone", dan is dit een indicatie dat een lotenbedrag wordt toegekend, vermeld in Arabische cijfers onder het betreffende overeenstemmende winnende nummer, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening. De twee overeenstemmende nummers worden "winnend paar" genoemd.

Indien er een symbool, dat een "cartouche", "lotus" of "scarabee" voorstelt, onthuld wordt in de "winnende nummers-speelzone" dan is dit een indicatie dat het lotenbedrag onder het "cartouche"-symbool, twee keer het lotenbedrag vermeld onder het "lotus"-symbool of vijf keer het lotenbedrag vermeld onder het "scarabee"-symbool wordt toegekend, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening. Ingeval van een vermenigvuldiging van een lotenbedrag ingevolge de onthulling van een "lotus"- of "scarabee"-symbool, wordt deze vermenigvuldiging onmiddellijk uitgevoerd en het resultaat weergegeven onder het betreffende symbool.

Met een winnend virtueel biljet kunnen er tot vijf lotenbedragen worden toegewezen, aangezien er tot vijf winnende paren kunnen verschijnen of tot vier winnende paren en een Lotus-symbool. In het geval van meerdere lotenbedragen worden die lotenbedragen opgeteld, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening.

Een virtueel biljet is enkel winnend, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening, indien de speelzone een indicatie inhoudt dat een lotenbedrag wordt toegekend.

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

Een virtueel biljet is altijd een verliezend biljet wanneer er geen enkel nummer in de "je nummers-speelzone" identiek is aan een nummer in de "winnende nummers-speelzone" en/of wanneer er geen "cartouche"-, "lotus"- of "scarabee"-symbool verschijnt.

Elk nummer vermeld in de "nummers-speelzone" bestaat uit een nummer tussen 1 en 39. Dit nummer vormt een ondeelbaar geheel, waarvan de cijfers niet afzonderlijk mogen worden beschouwd.

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.