

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, 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

DERBY RUN EVOLUTION

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;
- Beslissingen van het Directiecomité van de Nationale Loterij van 14.03.2012 en 08.03.2023.

Prijs per speldeelname

€ 3

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.200.000 virtuele biljetten van € 3

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTAAL BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
2	60.000,00	120.000	600.000,00
2	30.000,00	60.000	600.000,00
1	15.000,00	15.000	1.200.000,00
1	7.500,00	7.500	1.200.000,00
2	2.400,00	4.800	600.000,00

2	1.800,00	3.600	600.000,00
1	1.500,00	1.500	1.200.000,00
2	1.200,00	2.400	600.000,00
2	900,00	1.800	600.000,00
1	750,00	750	1.200.000,00
2	600,00	1.200	600.000,00
2	450,00	900	600.000,00
2	375,00	750	600.000,00
2	360,00	720	600.000,00
4	300,00	1.200	300.000,00
4	240,00	960	300.000,00
6	225,00	1.350	200.000,00
6	180,00	1.080	200.000,00
8	150,00	1.200	150.000,00
10	120,00	1.200	120.000,00
12	96,00	1.152	100.000,00
14	90,00	1.260	85.714,29
16	84,00	1.344	75.000,00
18	72,00	1.296	66.666,67
20	60,00	1.200	60.000,00
40	57,00	2.280	30.000,00
60	54,00	3.240	20.000,00
80	51,00	4.080	15.000,00
100	48,00	4.800	12.000,00
120	45,00	5.400	10.000,00
140	42,00	5.880	8.571,43
160	39,00	6.240	7.500,00
180	36,00	6.480	6.666,67
200	33,00	6.600	6.000,00
300	30,00	9.000	4.000,00
500	27,00	13.500	2.400,00
1.000	24,00	24.000	1.200,00
1.500	22,50	33.750	800,00
2.000	21,00	42.000	600,00
2.500	18,00	45.000	480,00
2.000	15,00	30.000	600,00
2.500	12,00	30.000	480,00
3.500	10,50	36.750	342,86
5.000	9,00	45.000	240,00
7.500	7,50	56.250	160,00
7.500	6,00	45.000	160,00
250.156	4,50	1.125.702	4,80
270.962	3,00	812.886	4,43
TOTAAL 558.140		TOTAAL 2.628.000	TOTAAL 2,15

Voor bijkomende pakketten: zie art. 10 van het K.B. 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. Het in art. 10, 1ste lid, 3°, bedoelde percentage is vastgelegd op 25% (beslissing van het Directiecomité van de Nationale Loterij van 14.03.2012).

Spelmechanisme

Het virtuele biljet omvat een hoofdspel en een bonusspel, dat in een bepaald geval kan verschijnen.

De speelzone van het hoofdspel wordt gevormd door een paardenrenbaan waarop acht paarden en hun respectieve jockeys aan de startlijn staan.

Een legende vermeldt de acht jockeys. Vijf van hen krijgen voor de paardenrace in kwestie een lotenbedrag toegewezen.

De speler beschikt over zes speelbeurten. Hij dient de knop 'SPELEN!' te activeren om de paardenrace te laten beginnen, en de knop 'VOLGENDE BEURT' om de volgende speelbeurt te laten starten. Bij iedere speelbeurt gaan de paarden vooruit in overeenstemming met het aantal pijlen dat in hun respectieve baan te zien is.

Tijdens de race kunnen de volgende spelsymbolen op de renbaan verschijnen:

- een ster: wanneer een jockey een spelsymbool 'ster' tegenkomt, dan behaalt de speler de vermelde onmiddellijke winst;
- '2X': wanneer een jockey het spelsymbool '2X' tegenkomt, dan verdubbelt hij zijn lotenbedrag dat in de legende staat;
- een hoefijzer: wanneer een jockey het spelsymbool 'hoefijzer' tegenkomt, dan wordt dat symbool automatisch verzameld in de 'bonus'-legende.

Wanneer de winnaar van de race een van de vijf jockeys is aan wie bij de start een lotenbedrag werd toegekend, dan ontvangt de speler het lotenbedrag dat bij deze jockey hoort.

Wanneer de speler vijf spelsymbolen 'hoefijzer' heeft verzameld in de 'bonus'-legende, dan mag hij deelnemen aan het bonusspel.

In dit bonusspel moet de speler een jockey kiezen. De speler beschikt over tien speelbeurten.

Bij iedere speelbeurt kiest de speler een van de drie banen. Vervolgens gaat de jockey vooruit in de gekozen baan, en verzamelt hij de rozetten die hij op zijn weg vindt. De bedragen en/of de vermenigvuldigers die de speler achter de rozetten ontdekt, worden overgedragen naar een legende. Uiteindelijk wint de speler het product van de bedragen en de vermenigvuldigers die hij na afloop van zijn tien speelbeurten heeft verzameld.

De "Autoplay"-functie laat de speler toe om het spelresultaat van een virtueel biljet in automatische modus te ontdekken. Het spel is afgelopen zodra het hoofdspel of eender welk geactiveerd bonusspel eindigt.

Het is mogelijk dat het hoofdspel en het bonusspel elk een lotenbedrag toewijzen. Als dat het geval is, worden deze lotenbedragen opgeteld.

Een winnend biljet geeft slechts recht op één enkel lot, zoals bepaald in het lotenplan.

Het biljet is altijd verliezend wanneer de jockey die in het hoofdspel de wedstrijd wint, geen lotenbedrag heeft toegewezen gekregen in de legende, en wanneer een eventueel bonusspel geen enkel lotenbedrag heeft opgeleverd.

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 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.