

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 DERBY RUN

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 30.08.2017.

Kostprijs per speldeelname

5 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	100.000	100.000	1.200.000
1	50.000	50.000	1.200.000
1	25.000	25.000	1.200.000
1	12.500	12.500	1.200.000
4	1.000	4.000	300.000
5	500	2.500	240.000
10	250	2.500	120.000
10	200	2.000	120.000
10	120	1.200	120.000
10	100	1.000	120.000
20	80	1.600	60.000
20	60	1.200	60.000
100	50	5.000	12.000
500	40	20.000	2.400
500	30	15.000	2.400
1.500	20	30.000	800
30.000	15	450.000	40
210.000	10	2.100.000	5,71
314.180	5	1.570.900	3,82
TOTAAL 556.873		TOTAAL 4.394.400	TOTAAL 2,15

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 virtueel biljet bevat twee opeenvolgende speelzones, namelijk de "inzet-speelzone" en de "race-speelzone".

De speler moet eerst in de "inzet-speelzone" vijf lintjes, waarop telkens een verschillend lotenbedrag vermeld staat (willekeurig gekozen uit de loten van het lotenplan) op vijf verschillende paarden naar zijn keuze plaatsen. Hij heeft de keuze tussen acht paarden van verschillende kleur en met een verschillend nummer gaande van 1 tot en met 8. Hij kan ook "Quick Pick" kiezen, waardoor de lintjes automatisch op vijf willekeurige paarden worden geplaatst. In de "inzet-speelzone" wordt geen lotenbedrag toegekend aan de speler. Voor elk paard kan de speler informatie vinden door de betreffende informatie-knop te activeren. Deze informatie is fictief en heeft geen invloed op het resultaat van het spel.

Nadat de speler de plaatsing van de vijf lintjes heeft bevestigd, verschijnt de "race-speelzone", waarin de acht paarden aan de start van de renbaan staan. Naast of onder de renbaan staat een overzicht van de paarden en diegene waarop de speler een lintje heeft geplaatst. De speler kan negen tot twaalf keer de "GO"-knop activeren, waardoor telkens drie tot vijf paarden vooruit gaan. Een paard gaat één vak vooruit indien er één pijl bij het nummer van het betreffende paard verschijnt, twee vakken indien er twee pijlen bij het nummer van het betreffende paard verschijnen en drie vakken indien er drie pijlen bij het nummer van het betreffende paard verschijnen.

Het is mogelijk dat er na het activeren van de "GO"-knop een multiplicator "2x" verschijnt bij het nummer van een paard, waardoor het lotenbedrag van het betreffende paard verdubbelt. In dat geval gaat het betreffende paard niet vooruit. Een multiplicator "2x" kan één, twee of drie keer verschijnen bij het nummer van hetzelfde paard, waarmee het lotenbedrag van dat paard respectievelijk met twee, vier of acht wordt vermenigvuldigd. Het lotenbedrag bij het nummer van het betreffende paard wordt automatisch vermenigvuldigd en aangepast. De multiplicator kent op zich geen lot toe.

Indien een paard de eindstreep heeft overschreden (dit betekent dat het paard tien vakken vooruit is gegaan en er voor dat paard dus in totaal tien pijlen zijn verschenen), stopt het spel.

Indien een paard waarop de speler een lintje heeft geplaatst als eerste de eindstreep heeft overschreden, dan is dit een indicatie dat het lotenbedrag wordt toegekend vermeld bij het nummer van het betreffende paard, 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 "race-speelzone" een indicatie inhoudt dat een lotenbedrag wordt toegekend. Er is geen cumul van lotenbedragen mogelijk.

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

Indien een paard waarop de speler geen lintje heeft geplaatst als eerste de eindstreep heeft overschreden, is het biljet altijd verliezend.

Betaling van de winsten

Winsten tot en met 500€ worden onmiddellijk op de spelersrekening gestort. Winsten tussen 500€ en 25.000€ worden automatisch op de bankrekening van de speler overgeschreven. Bij winsten gelijk aan of meer dan 25.000€ moet de speler contact opnemen met de Cel Winnaarsbegeleiding om een afspraak te maken bij de Nationale Loterij (tel. 02/2384626, 02/2384554 of 0494/109967, liefst tijdens de kantooruren).

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.