

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 DISARM THE ALARM

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 28.03.2018.

Kostprijs per speldeelname

1 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	€ 15.000	€ 15.000	1.200.000
15	€ 200	€ 3.000	80.000
25	€ 100	€ 2.500	48.000
50	€ 40	€ 2.000	24.000
100	€ 10	€ 1.000	12.000
250	€ 8	€ 2.000	4.800
500	€ 6	€ 3.000	2.400
80.500	€ 3	€ 241.500	14,91
170.000	€ 2	€ 340.000	7,06
170.000	€ 1	€ 170.000	7,06
TOTAAL 421.441		TOTAAL 780.000	TOTAAL 2,85

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 één speelzone waarin 9 draden, 7 kluisen en 2 alarmen worden afgebeeld.

De speler moet minstens 3 tot hoogstens 8 draadjes naar zijn keuze doorknippen door ze aan te raken. Na het doorknippen vertrekt een vonk naar een kluis of naar een alarm.

Indien de vonk één van de 7 kluisen raakt, gaat de kluisdeur ervan open en verschijnen een edelsteen met een lotenbedrag en lasers. Op dat moment wordt nog geen lotenbedrag toegekend. Indien na het doorknippen van

een andere draad een kluis met een open deur voor een tweede keer wordt geraakt door een vonk, worden de lasers uitgeschakeld en dan is dit een indicatie dat het lotenbedrag vermeld bij de betreffende kluis wordt toegekend, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening. Het spel is dan afgelopen.

Indien na het doorknippen van een draad de vonk evenwel een alarm raakt, is het spel afgelopen en wordt geen lotenbedrag toegekend.

Indien in de speelzone eenzelfde kluis niet twee keer door een vonk wordt geraakt en/of de vonk een alarm raakt, is het biljet altijd verliezend.

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

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.