

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 bevestigt 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 MONKEY DROP

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

3 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	50.000	50.000	1.200.000
2	520	1.040	600.000
2	512	1.024	600.000
2	506	1.012	600.000
2	503	1.006	600.000
2	500	1.000	600.000
10	120	1.200	120.000
10	112	1.120	120.000
10	106	1.060	120.000
10	103	1.030	120.000
10	100	1.000	120.000
40	85	3.400	30.000
60	62	3.720	20.000
100	55	5.500	12.000
100	53	5.300	12.000
100	50	5.000	12.000
100	47	4.700	12.000
100	41	4.100	12.000
200	38	7.600	6.000
300	35	10.500	4.000
300	32	9.600	4.000
750	23	17.250	1.600
750	20	15.000	1.600
750	18	13.500	1.600
1.000	15	15.000	1.200

1.500	12	18.000	800
30.000	9	270.000	40
195.000	6	1.170.000	6,15
290.000	3	870.000	4,14
TOTAAL 521.211		TOTAAL 2.508.662	TOTAAL 2,30

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 en één verborgen Extra zone, die in een bepaald geval kan verschijnen.

In de speelzone beschikt de speler over 7 ballen die hij één voor één kan laten vallen doorheen een rooster door de knop "GO" of de aap te activeren.

Indien drie ballen in een vak van dezelfde kleur belanden, dan is dit een indicatie dat een lotenbedrag wordt toegekend, vermeld bij het betreffende vak of in de legende, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening.

Enkel indien een bal in het centrale potje valt, verschijnt de Extra zone. De speler dient in dit Extra spel één van de drie apen te wekken, waarna een bedrag naast de betreffende aap verschijnt, wat een indicatie is dat dit lotenbedrag wordt toegekend, 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 het:

- hetzij een speelzone bevat die een indicatie inhoudt dat een lotenbedrag wordt toegekend. Het is mogelijk dat drie ballen in één vak van dezelfde kleur en drie ballen in een ander vak van dezelfde kleur belanden, in welk geval de toegekende lotenbedragen worden gecumuleerd;
- hetzij een Extra zone bevat die een indicatie inhoudt dat een lotenbedrag wordt toegekend;
- hetzij een Extra zone en een speelzone bevat die elk een indicatie inhouden dat een lotenbedrag wordt toegekend, in welk geval de toegekende lotenbedragen worden gecumuleerd.

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

Indien in de speelzone geen drie ballen in een vak van dezelfde kleur zijn gevallen en/of de Extra zone niet is verschenen, is het biljet altijd verliezend.

De functie 'Alles tonen' laat de speler toe om het spelresultaat te ontdekken zonder verdere handeling van zijnentwege.

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.