

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 gegevens gelinkt aan een transactienummer zoals geregistreerd in het informaticasysteem beheerd door de Nationale Loterij.

SPELREGELS SNOWMAN RACEWAY - €1 - €2 - €3 - €5 - €10

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 17.07.2019.

Kostprijs per speldeelname

€1 - €2 - €3 - €5 - €10

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.200.000 virtuele biljetten van €1

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	8.000,00	8.000,00	1.200.000,00
1	4.000,00	4.000,00	1.200.000,00
1	2.000,00	2.000,00	1.200.000,00
1	1.000,00	1.000,00	1.200.000,00
5	400,00	2.000,00	240.000,00
10	200,00	2.000,00	120.000,00
20	100,00	2.000,00	60.000,00
25	40,00	1.000,00	48.000,00
65	24,00	1.560,00	18.461,54
150	20,00	3.000,00	8.000,00
225	16,00	3.600,00	5.333,33
275	12,00	3.300,00	4.363,64
275	10,00	2.750,00	4.363,64
750	8,00	6.000,00	1.600,00
1.720	6,00	10.320,00	697,67
12.000	4,00	48.000,00	100,00
36.000	3,00	108.000,00	33,33
213.792	2,00	427.584,00	5,61
155.000	1,00	155.000,00	7,74
TOTAAL 420.316		TOTAAL 791.114	TOTAAL 2,85

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.200.000 virtuele biljetten van €2

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	20.000,00	20.000,00	1.200.000,00

1	10.000,00	10.000,00	1.200.000,00
1	5.000,00	5.000,00	1.200.000,00
1	2.500,00	2.500,00	1.200.000,00
5	800,00	4.000,00	240.000,00
10	400,00	4.000,00	120.000,00
20	200,00	4.000,00	60.000,00
25	80,00	2.000,00	48.000,00
50	48,00	2.400,00	24.000,00
125	40,00	5.000,00	9.600,00
200	32,00	6.400,00	6.000,00
250	24,00	6.000,00	4.800,00
250	20,00	5.000,00	4.800,00
700	16,00	11.200,00	1.714,29
1.490	12,00	17.880,00	805,37
10.980	8,00	87.840,00	109,29
34.000	6,00	204.000,00	35,29
213.900	4,00	855.600,00	5,61
190.000	2,00	380.000,00	6,32
TOTAAL 452.009		TOTAAL 1.632.820	TOTAAL 2,65

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.200.000 virtuele biljetten van €3

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	40.000,00	40.000,00	1.200.000,00
1	20.000,00	20.000,00	1.200.000,00
1	10.000,00	10.000,00	1.200.000,00
1	5.000,00	5.000,00	1.200.000,00
5	1.200,00	6.000,00	240.000,00
10	600,00	6.000,00	120.000,00
20	300,00	6.000,00	60.000,00
25	120,00	3.000,00	48.000,00
50	72,00	3.600,00	24.000,00
100	60,00	6.000,00	12.000,00
175	48,00	8.400,00	6.857,14
225	36,00	8.100,00	5.333,33
225	30,00	6.750,00	5.333,33
650	24,00	15.600,00	1.846,15
1.250	18,00	22.500,00	960,00
10.500	12,00	126.000,00	114,29
32.500	9,00	292.500,00	36,92
200.000	6,00	1.200.000,00	6,00
234.000	3,00	702.000,00	5,13
TOTAAL 479.739		TOTAAL 2.487.450	TOTAAL 2,50

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.200.000 virtuele biljetten van €5

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	100.000,00	100.000,00	1.200.000,00
1	50.000,00	50.000,00	1.200.000,00
1	25.000,00	25.000,00	1.200.000,00
1	12.500,00	12.500,00	1.200.000,00
5	2.000,00	10.000,00	240.000,00
10	1.000,00	10.000,00	120.000,00
20	500,00	10.000,00	60.000,00
25	200,00	5.000,00	48.000,00
50	120,00	6.000,00	24.000,00
100	100,00	10.000,00	12.000,00
175	80,00	14.000,00	6.857,14
225	60,00	13.500,00	5.333,33
225	50,00	11.250,00	5.333,33
650	40,00	26.000,00	1.846,15
1.000	30,00	30.000,00	1.200,00
10.000	20,00	200.000,00	120,00
32.350	15,00	485.250,00	37,09

200.000	10,00	2.000.000,00	6,00
266.000	5,00	1.330.000,00	4,51
TOTAAL 510.839		TOTAAL 4.348.500	TOTAAL 2,35

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.200.000 virtuele biljetten van €10

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	200.000,00	200.000,00	1.200.000,00
1	100.000,00	100.000,00	1.200.000,00
1	50.000,00	50.000,00	1.200.000,00
1	25.000,00	25.000,00	1.200.000,00
4	4.000,00	16.000,00	300.000,00
8	2.000,00	16.000,00	150.000,00
15	1.000,00	15.000,00	80.000,00
20	400,00	8.000,00	60.000,00
40	240,00	9.600,00	30.000,00
80	200,00	16.000,00	15.000,00
125	160,00	20.000,00	9.600,00
150	120,00	18.000,00	8.000,00
174	100,00	17.400,00	6.896,55
400	80,00	32.000,00	3.000,00
750	60,00	45.000,00	1.600,00
6.000	40,00	240.000,00	200,00
15.000	30,00	450.000,00	80,00
200.000	20,00	4.000.000,00	6,00
350.000	10,00	3.500.000,00	3,43
TOTAAL 572.770		TOTAAL 8.778.000	TOTAAL 2,10

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

De speler kiest eerst een inzet aan de hand van de pijltjes: €1, €2, €3, €5 of €10. Afhankelijk van de inzet is een ander lotenplan van toepassing (zoals hierboven vermeld). Vervolgens kan hij het spel aankopen. Tijdens het spel kan de inzet niet meer worden gewijzigd. De spelregels zijn voor elke inzet dezelfde.

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

De speler moet eerst in de "inzet-speelzone" vijf sterren, waarop telkens een verschillend lotenbedrag vermeld staat (willekeurig gekozen uit de loten van het lotenplan) op vijf verschillende sneeuwmannen naar zijn keuze plaatsen. Hij heeft de keuze tussen acht sneeuwmannen van verschillende kleur en met een verschillend nummer gaande van 1 tot en met 8. Hij kan ook "Quick Pick" kiezen, waardoor de sterren automatisch op vijf willekeurige sneeuwmannen worden geplaatst. In de "inzet-speelzone" wordt geen lotenbedrag toegekend aan de speler. Voor elke sneeuwman 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 sterren heeft bevestigd, verschijnt de "race-speelzone", waarin de acht sneeuwmannen aan de start van de ijspiste staan. Bij de ijspiste staat een overzicht van de sneeuwmannen en diegene waarop de speler een ster heeft geplaatst. De speler kan negen tot twaalf keer de "GO"-knop activeren, waardoor telkens drie tot vijf sneeuwmannen vooruit gaan. Een sneeuwman gaat één vak vooruit indien er één pijl bij het nummer van de betreffende sneeuwman verschijnt, twee vakken indien er twee pijlen bij het nummer van de betreffende sneeuwman verschijnen en drie vakken indien er drie pijlen bij het nummer van de betreffende sneeuwman verschijnen.

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

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

Indien een sneeuwman waarop de speler een ster heeft geplaatst als eerste de eindstreep heeft overschreden, dan is dit een indicatie dat het lotenbedrag wordt toegekend vermeld bij het nummer van de betreffende sneeuwman, 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 sneeuwman waarop de speler geen ster heeft geplaatst als eerste de eindstreep heeft overschreden, is het biljet altijd verliezend.

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.