

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 SPIRAL SPIN

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

1 EUR

Lotenplan per uitgegeven pakket van 1.000.000 virtuele biljetten

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTALE BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	10.000	10.000	1.000.000
10	110	1.100	100.000
10	105	1.050	100.000
10	102	1.020	100.000
10	101	1.010	100.000
10	100	1.000	100.000
50	15	750	20.000
100	12	1.200	10.000
100	11	1.100	10.000
500	10	5.000	2.000
1.000	7	7.000	1.000
2.500	6	15.000	400
5.000	5	25.000	200
50.000	3	150.000	20
149.000	2	298.000	6,71
149.000	1	149.000	6,71
TOTAAL 357.301		TOTAAL 667.230	TOTAAL 2,80

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. In de speelzone beschikt de speler over 7 ballen die hij één voor één in de spiraal kan lanceren door de knop "Lanceer" te activeren. De speler kan de lanceringssterkte kiezen aan de hand van de lanceermeter door op het gewenste moment de "Lanceer"-knop te activeren, maar dit heeft geen invloed op het resultaat van het spel.

De spiraal bestaat uit één centraal gat en zes vakken, genummerd van 1 tot 6, die elk een andere kleur hebben. Indien drie ballen in het centrale gat belanden via een vak van dezelfde kleur en hetzelfde nummer, dan is dit een indicatie dat een lotenbedrag wordt toegekend, vermeld in de legende bij de betreffende kleur en nummer, 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 een speelzone bevat die een indicatie inhoudt dat een lotenbedrag wordt toegekend. Het is mogelijk dat drie ballen via één vak van dezelfde kleur en hetzelfde nummer en drie ballen via een ander vak van dezelfde kleur en hetzelfde nummer in het centrale gat belanden, 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 het centrale gat belanden via een vak van dezelfde kleur en hetzelfde nummer, 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.