

PRINCIPE VAN EEN E-GAME

Elke e-game (virtueel biljet of spel) heeft een uniek transactienummer, dat vermeld staat op de e-game 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 SUPERSAFE

Wettelijke grondslag

- Wet van 19 april 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 06.07.2016.

Kostprijs per speldeelname

2 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	€ 40.000	€ 40.000	1.200.000
4	€ 1.000	€ 4.000	300.000
15	€ 200	€ 3.000	80.000
300	€ 25	€ 7.500	4.000
1.500	€ 15	€ 22.500	800
40.000	€ 8	€ 320.000	30
205.000	€ 4	€ 820.000	5,85
233.000	€ 2	€ 466.000	5,15
TOTAAL 479.820		TOTAAL € 1.683.000	TOTAAL 2,50

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

Op het virtueel biljet staat één speelzone, bestaande uit zestien spelvakken. Het virtueel biljet bevat tevens een legende die de verschillende te onthullen spelsymbolen en overeenstemmende lotenbedragen, uitgedrukt in Arabische cijfers, aangeeft.

De speler mag negen spelvakken onthullen. Na het onthullen van een spelvak krijgt de speler een spelsymbool te zien.

Wanneer de speelzone drie identieke spelsymbolen bevat, dan is dit een indicatie dat een lotenbedrag wordt toegekend, onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening. In dat geval wordt het overeenstemmende lotenbedrag eenmaal toegekend. Wanneer de speelzone winnend is, bevat ze nooit meer dan één enkele reeks met drie identieke spelsymbolen.

Wanneer de spelzone geen drie identieke spelsymbolen bevat, is ze altijd verliezend.

Ieder spelsymbool kan bestaan uit verschillende grafische, figuratieve, fotografische of andere elementen, die samen een ondeelbaar geheel vormen en niet afzonderlijk als spelsymbolen mogen worden beschouwd.

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.