

PRINCIPE VAN EEN E-GAME

Elke e-game (virtueel biljet of spel) heeft een uniek transactienummer, dat vermeld staat op de e-game en 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, 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 spelgegevens gelinkt aan een transactienummer zoals geregistreerd in het informaticasysteem beheerd door de Nationale Loterij.

SPELREGELS EMOTICASH 20 EURO

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;
- Beslissingen van het Directiecomité van de Nationale Loterij van 14.03.2012 en 03.05.2024.

Prijs per speldeelname

€ 20

Lotenplan per uitgegeven pakket van 750.000 virtuele biljetten van € 20

AANTAL LOTEN	BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	TOTAAL BEDRAG VAN DE LOTEN (in euro)	1 WINSTKANS OP
1	1.000.000,00	1.000.000,00	750.000,00
1	250.000,00	250.000,00	750.000,00
1	100.000,00	100.000,00	750.000,00
3	50.000,00	150.000,00	250.000,00
4	10.000,00	40.000,00	187.500,00
25	5.000,00	125.000,00	30.000,00
250	1.000,00	250.000,00	3.000,00
1.000	500,00	500.000,00	750,00
10.000	150,00	1.500.000,00	75,00
10.000	100,00	1.000.000,00	75,00
2.000	75,00	150.000,00	375,00
6.000	60,00	360.000,00	125,00
2.000	50,00	100.000,00	375,00
40.000	40,00	1.600.000,00	18,75
2.000	30,00	60.000,00	375,00
2.000	25,00	50.000,00	375,00

185.000	20,00	3.700.000,00	4,05
TOTAAL 260.285		TOTAAL 10.935.000	TOTAAL 2,88

Voor bijkomende pakketten: zie art. 10 van het K.B. 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. Het in art. 10, 1^{ste} lid, 3^o, bedoelde percentage is vastgelegd op 25% (beslissing van het Directiecomité van de Nationale Loterij van 14.03.2012).

Spelmechanisme

Een virtueel biljet bevat twee duidelijk van elkaar onderscheiden speelzones, namelijk de speelzone 'JE NUMMERS' en de speelzone 'WINNENDE NUMMERS'. Deze speelzones worden algemeen de speelzones 'NUMMERS' genoemd.

Na onthulling van de speelzone 'JE NUMMERS' verschijnen er vijf verschillende nummers, gekozen uit een reeks van nummers tussen 01 en 99.

Na onthulling van de speelzone 'WINNENDE NUMMERS' kunnen er twintig verschillende nummers verschijnen, die werden gekozen uit een reeks van nummers tussen 01 en 99. Onder ieder van die nummers staat er telkens een in Arabische cijfers uitgedrukt lotenbedrag.

Indien één of meerdere nummers in de speelzone 'JE NUMMERS' overeenstemmen met één of meerdere nummers in de speelzone 'WINNENDE NUMMERS', dan wordt het lotenbedrag toegekend dat in Arabische cijfers vermeld staat onder het betreffende overeenstemmende winnende nummer in de speelzone 'WINNENDE NUMMERS'. De twee overeenstemmende nummers worden 'winnend paar' genoemd.

Een winnend virtueel biljet kan maximum vijf winnende paren bevatten. In dat geval worden de overeenstemmende lotenbedragen opgeteld.

De speelzone 'WINNENDE NUMMERS' kan ook één, twee of drie spelsymbolen 'geldzak' bevatten in plaats van één, twee of drie nummers. Het virtuele biljet kan ook winnend zijn indien er drie spelsymbolen 'geldzak' verschijnen. In dat geval geeft het biljet recht op een lotenbedrag dat overeenstemt met de som van alle lotenbedragen die vermeld staan onder de 17 nummers van de speelzone 'WINNENDE NUMMERS'.

Een biljet kan winnend zijn hetzij met één of meerdere winnende paren, hetzij met drie spelsymbolen 'geldzak'.

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

Een biljet is altijd verliezend wanneer de speelzones 'NUMMERS' geen enkel winnend paar bevatten en minder dan drie spelsymbolen 'geldzak'.

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

Elk nummer vermeld in de speelzones 'NUMMERS', bestaat uit twee cijfers tussen 0 en 9. Dit nummer vormt een ondeelbaar geheel, waarvan de cijfers niet afzonderlijk mogen worden beschouwd.

Alle winsten die in het spel worden meegedeeld zijn slechts indicaties en worden meegedeeld onder voorbehoud van bevestiging in het speloverzicht van de spelersrekening.

Kennisname van de spelregels

Vooraleer de speler kan deelnemen, dient hij de spelregels te lezen en ermee in te stemmen/ingestemd te hebben. 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 werden gewijzigd na een vorige speldeelname van de speler.

