

PRINCIPE D'UN JEU INSTANTANÉ

Chaque jeu instantané (billet ou jeu virtuel) porte un numéro unique de transaction, qui est mentionné sur le jeu instantané et dans l'historique de jeu du compte joueur et qui identifie le jeu instantané joué dès que le joueur en a confirmé l'achat. Ce numéro de transaction est enregistré dans le système informatique géré par la Loterie Nationale. Le fait qu'un certain lot du plan des lots est ou n'est pas attribué à un certain numéro de transaction est déterminé par un générateur de hasard au moment où le joueur confirme l'achat et donc au moment où est créé le numéro de transaction. Un certain lot peut être attribué à un jeu instantané seulement si le numéro de transaction de ce jeu instantané est enregistré comme tel. Après clôture du jeu instantané, le joueur peut vérifier dans l'historique de jeu de son compte joueur comment est enregistré un numéro de transaction d'un jeu instantané dans le système informatique susmentionné (perdant ou gagnant et attribuant un certain montant de lot du plan des lots ou non).

La mécanique de jeu (scénario) d'un jeu instantané n'est qu'une reproduction virtuelle qui correspond à l'attribution ou non d'un certain lot à un numéro de transaction, tel qu'enregistré dans le système informatique. La Loterie Nationale prend toutes les mesures nécessaires pour assurer la correspondance de cette reproduction virtuelle avec les données du système informatique. Ce sont toutefois les données liées à un numéro de transaction telles qu'enregistrées dans le système informatique géré par la Loterie Nationale qui font foi pour l'attribution ou non d'un lot.

RÈGLES DU JEU FORTUNE

Base légale

- Loi du 19 avril 2002 relative à la rationalisation du fonctionnement et de la gestion de la Loterie Nationale (art. 3, §1, alinéa 1^{er}, art. 6, §1, 1^o et art. 11, §1, alinéa 1^{er}) ;
- Arrêté royal du 24.11.2009 fixant les modalités générales de la participation aux loteries publiques et concours organisés par la Loterie Nationale au moyen des outils de la société de l'information ;
- Arrêté royal du 10.07.2012 fixant les modalités générales de la participation aux loteries publiques instantanées organisées par la Loterie Nationale au moyen des outils de la société de l'information ;
- Décisions du comité de direction de la Loterie Nationale du 14.03.2012 et 03.05.2023.

Prix par participation

20 EUR

Plan des lots par bloc édité de 750.000 billets virtuels

NOMBRE DE LOTS	MONTANT DES LOTS (en euros)	MONTANT TOTAL DES LOTS (en euros)	1 CHANCE DE GAIN SUR
1	1.000.000	1.000.000	750.000,00
1	250.000	250.000	750.000,00
1	100.000	100.000	750.000,00
3	50.000	150.000	250.000,00
4	10.000	40.000	187.500,00
25	5.000	125.000	30.000,00
250	1.000	250.000	3.000,00
1.000	500	500.000	750,00
10.000	150	1.500.000	75,00
10.000	100	1.000.000	75,00
2.000	75	150.000	375,00
6.000	60	360.000	125,00
2.000	50	100.000	375,00
40.000	40	1.600.000	18,75
2.000	30	60.000	375,00
2.000	25	50.000	375,00
185.000	20	3.700.000	4,05
TOTAL 260.285		TOTAL 10.935.000	TOTAL 2,88

Pour des blocs additionnels : voir l'art. 10 de l'A.R. du 10.07.2012 fixant les modalités générales de la participation aux loteries publiques instantanées organisées par la Loterie Nationale au moyen des outils de la société de l'information. Le pourcentage visé à l'article 10, alinéa 1^{er}, 3^o est fixé à 25 % (décision du comité de direction de la Loterie Nationale du 14.03.2012).

Mécanique de jeu

Le billet virtuel comporte deux zones de jeu distinctes, à savoir la zone de jeu « vos numéros » et la zone de jeu « numéros gagnants ». Ces zones sont appelées collectivement les zones de jeu « numéros ».

Une fois la zone de jeu « vos numéros » découverte, cinq numéros différents sélectionnés parmi une série de numéros allant de 01 à 99 apparaissent.

Une fois la zone de jeu « numéros gagnants » découverte, vingt numéros différents sélectionnés parmi une série de numéros allant de 01 à 99 apparaissent en principe. Sous chacun de ces numéros est mentionné un montant de lot en chiffres arabes.

Si un des cinq numéros de la zone de jeu « vos numéros » correspond à un des vingt numéros de la zone de jeu « numéros gagnants », le montant de lot mentionné en chiffres arabes sous le numéro gagnant correspondant est attribué. Les deux numéros qui forment la correspondance sont appelés « paire gagnante ».

Un billet virtuel gagnant peut attribuer jusqu'à cinq montants de lot, étant donné qu'un maximum de cinq paires gagnantes peuvent apparaître. Dans ce cas, ces montants de lot sont cumulés.

Par dérogation à l'alinéa 3, la zone de jeu « numéros gagnants » peut également contenir un, deux ou trois symboles « diamant » au lieu d'un, deux ou trois numéros. Le billet virtuel peut également être gagnant lorsque trois symboles « diamant » apparaissent. Dans ce cas, le billet donne droit à un montant de lot correspondant à la somme de tous les montants de lot mentionnés sous les 17 numéros de la zone de jeu « numéros gagnants ».

Un billet peut être gagnant soit avec une paire gagnante/plusieurs paires gagnantes, soit avec trois symboles de diamant.

Un billet virtuel gagnant ne peut attribuer qu'un seul lot visé au plan des lots.

Le billet virtuel dont les zones de jeu ne présentent aucune paire gagnante et moins de trois symboles « diamant » est toujours perdant.

La fonction « Autoplay » permet au joueur de découvrir le résultat de jeu du billet virtuel en mode automatique.

Chaque numéro mentionné dans les zones de jeu « numéros » se compose de deux chiffres entre 0 et 9. Ce numéro forme un tout indivisible dont les chiffres ne peuvent être considérés séparément.

Tous les gains communiqués dans le jeu ne sont que des indications et sont communiqués sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur.

Prise de connaissance des règles du jeu

Avant de pouvoir participer, le joueur doit lire les règles du jeu et les accepter/les avoir acceptées. Il est demandé au joueur d'accepter les règles du jeu :

- s'il s'agit de sa première participation à ce jeu ;
- si les règles de ce jeu ont été modifiées depuis la dernière participation du joueur.