

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 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 ludique (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 tel 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 X THE MONEY

Base légale

- Loi du 19 avril 2002 relative à la rationalisation du fonctionnement et de la gestion de la Loterie Nationale (art. 3, §1, 1^{er} alinéa, art. 6, §1, 1^o et art. 11, §1, 1^{er} alinéa) ;
- 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 15.07.2020.

Prix par participation

10 EUR

Plan des lots par bloc édité de 1.250.000 billets virtuels

NOMBRE DE LOTS	MONTANT DES LOTS (en euros)	MONTANT TOTAL DES LOTS (en euros)	1 CHANCE DE GAIN SUR
1	500.000	500.000	1.250.000
4	25.000	100.000	312.500
8	5.000	40.000	156.250
50	1.000	50.000	25.000
100	500	50.000	12.500
1.000	200	200.000	1.250
1.500	100	150.000	833,33
2.000	50	100.000	625
22.000	40	880.000	56,82
52.000	30	1.560.000	24,04
236.500	20	4.730.000	5,29
64.000	10	640.000	19,53
TOTAL 379.163		TOTAL 9.000.000	TOTAL 3,30

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, 1^{er} alinéa, 3^o est fixé à 25% (décision du comité de direction de la Loterie Nationale du 14.03.2012).

Mécanique ludique

Le billet virtuel comporte dix jeux complètement distincts, à savoir jeu 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10. Cinq jeux sont représentés dans un premier écran et les cinq autres jeux dans un écran suivant. Chaque jeu présente quatre zones de jeu distinctes, appelées la zone de jeu « votre numéro », la zone de jeu « numéros gagnants », la zone de jeu « gain » et la zone de jeu « multiplicateur ». La zone de jeu « votre numéro » et la zone de jeu « numéros gagnants » sont appelées ensemble les zones de jeu « numéros ».

Après découverte de la zone de jeu « votre numéro » apparaît un numéro sélectionné aléatoirement parmi une série de numéros allant de 01 à 99.

Après découverte de la zone de jeu « numéros gagnants » apparaissent trois numéros différents sélectionnés aléatoirement parmi une série de numéros allant de 01 à 99.

Après découverte de la zone de jeu « gain » apparaît un montant de lot mentionné en chiffres arabes, choisi parmi le plan des lots susmentionné.

Après découverte de la zone de jeu « multiplicateur » apparaît la mention « X1 », « X2 », « X3 », « X4 », « X5 », « X10 », « X20 », « X50 » ou « X100 ».

Si le numéro dans la zone de jeu « votre numéro » correspond à un des trois numéros dans la zone de jeu « numéros gagnants », le montant de lot mentionné dans la zone de jeu « gain » est attribué. Les deux numéros concernés par cette correspondance sont appelés « paire gagnante ».

Dans le cas où la zone de jeu « numéros » d'un jeu contient une paire gagnante, le montant de lot attribué est multiplié par deux, trois, quatre, cinq, dix, vingt, cinquante ou cent, si après découverte de la zone de jeu « multiplicateur » apparaît respectivement la mention « X2 », « X3 », « X4 », « X5 », « X10 », « X20 », « X50 » ou « X100 ».

Un jeu gagnant peut également contenir dans la zone de jeu « multiplicateur » la mention « X1 ». La mention « X1 » ne constitue pas un multiplicateur, mais confirme seulement, sans l'augmenter, le montant du lot attribué par une paire gagnante.

La zone de jeu « multiplicateur » n'attribue en soi aucun montant de lot. Si le billet ne contient pas de paire gagnante, la zone de jeu « multiplicateur » est sans effet.

Lorsque le billet virtuel est gagnant, il peut attribuer jusqu'à quatre montants de lot, étant donné qu'un maximum de quatre paires gagnantes peuvent apparaître. Dans ce cas, ces montants de lot sont cumulés. Un jeu ne peut contenir qu'une paire gagnante.

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

Le billet virtuel dont les jeux ne présentent aucune paire gagnante est toujours perdant.

Chaque numéro mentionné dans les zones de jeu « numéros » consiste en deux chiffres de 0 à 9. Ce numéro forme un ensemble 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 y adhérer/avoir adhéré. 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 après que le joueur y a participé.