

PRINCIPE D'UN JEU INSTANTANÉ

Chaque jeu instantané (billet ou jeu virtuel) porte un numéro unique de transaction, qui est mentionné 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 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 DERBY RUN

Base légale

- Loi du 19.04.2002 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 ;
- Décision du comité de direction de la Loterie Nationale du 14.03.2012 et du 30.08.2017.

Prix par participation

5 EUR

Plan des lots par bloc édité de 1.200.000 de billets virtuels

NOMBRE DE LOTS	MONTANT DES LOTS (en euros)	MONTANT TOTAL DES LOTS (en euros)	1 CHANCE DE GAIN SUR
1	100.000	100.000	1.200.000
1	50.000	50.000	1.200.000
1	25.000	25.000	1.200.000
1	12.500	12.500	1.200.000
4	1.000	4.000	300.000
5	500	2.500	240.000
10	250	2.500	120.000
10	200	2.000	120.000
10	120	1.200	120.000
10	100	1.000	120.000
20	80	1.600	60.000
20	60	1.200	60.000
100	50	5.000	12.000
500	40	20.000	2.400
500	30	15.000	2.400
1.500	20	30.000	800
30.000	15	450.000	40
210.000	10	2.100.000	5,71
314.180	5	1.570.900	3,82
TOTAL 556.873		TOTAL 4.394.400	TOTAL 2,15

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 ludique

Un billet virtuel comprend deux zones de jeu successives, c'est-à-dire la « zone de jeu-mises » et la « zone de jeu-course ».

Dans la « zone de jeu-mises », le joueur doit d'abord placer cinq rosettes, sur lesquelles est mentionné chaque fois un montant de lot différent (choisi au hasard parmi les lots du plan des lots), sur cinq chevaux différents de son choix. Il a le choix entre huit chevaux de couleur différente et avec un numéro différent allant de 1 à 8. Il peut également choisir « Quick Pick » par lequel les rosettes sont placées automatiquement sur cinq chevaux au hasard. Dans la « zone de jeu-mises », aucun montant de lot est attribué au joueur. Pour chaque cheval, le joueur peut trouver de l'information en activant le bouton d'information concerné. Cette information est fictive et n'a pas d'influence sur le résultat du jeu.

Après que le joueur a confirmé le placement des cinq rosettes, apparaît la « zone de jeu-course », dans laquelle les huit chevaux se trouvent à la ligne de départ de la piste. A côté ou en-dessous de la piste se trouve un aperçu des chevaux et ceux sur lesquels le joueur a placé une rosette. Le joueur peut activer neuf à douze fois le bouton « GO », par lequel trois à cinq chevaux avancent chaque fois. Un cheval avance d'une case si une flèche apparaît près du numéro du cheval concerné, il avance de deux cases s'il apparaît deux flèches près du numéro du cheval concerné et il avance de trois cases s'il apparaît trois flèches près du numéro du cheval concerné.

Il est possible qu'après avoir activé le bouton « GO », un multiplicateur « 2x » apparaît près du numéro d'un cheval, par lequel le montant de lot du cheval concerné double. Dans ce cas, le cheval concerné n'avance pas. Un multiplicateur « 2x » peut apparaître un, deux ou trois fois près du numéro du même cheval, par lequel le montant de lot de ce cheval est multiplié respectivement par deux, quatre ou huit. Le montant de lot près du numéro du cheval concerné est multiplié et adapté automatiquement. Le multiplicateur n'attribue en soi pas de lot.

Si un cheval a franchi la ligne d'arrivée (ce qui signifie que le cheval a avancé de dix cases et que donc pour ce cheval sont apparues en total dix flèches), le jeu s'arrête.

Si un cheval sur lequel le joueur a placé une rosette, a franchi la ligne d'arrivée en premier, ceci est une indication que le montant de lot mentionné près du numéro du cheval concerné est attribué, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur.

Un billet virtuel est gagnant uniquement si, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur, la « zone de jeu-course » contient une indication qu'un montant de lot est attribué. Le cumul des lots n'est pas possible.

Un billet gagnant ne donne droit qu'à un lot prévu au plan des lots.

Si un cheval sur lequel le joueur n'a pas placé de rosette, a franchi la ligne d'arrivée en premier, le billet est toujours perdant.

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.