

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 SNOWMAN RACEWAY – 1€ - 2€ - 3€ - 5€ - 10€

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 17.07.2019.

Prix par participation

1€ - 2€ - 3€ - 5€ - 10€

Plan des lots par bloc édité de 1.200.000 de billets virtuels de 1€

NOMBRE DE LOTS	MONTANT DES LOTS (en euros)	MONTANT TOTAL DES LOTS (en euros)	1 CHANCE DE GAIN SUR
1	8.000,00	8.000,00	1.200.000,00
1	4.000,00	4.000,00	1.200.000,00
1	2.000,00	2.000,00	1.200.000,00
1	1.000,00	1.000,00	1.200.000,00
5	400,00	2.000,00	240.000,00
10	200,00	2.000,00	120.000,00
20	100,00	2.000,00	60.000,00
25	40,00	1.000,00	48.000,00
65	24,00	1.560,00	18.461,54
150	20,00	3.000,00	8.000,00
225	16,00	3.600,00	5.333,33
275	12,00	3.300,00	4.363,64
275	10,00	2.750,00	4.363,64
750	8,00	6.000,00	1.600,00
1.720	6,00	10.320,00	697,67
12.000	4,00	48.000,00	100,00
36.000	3,00	108.000,00	33,33
213.792	2,00	427.584,00	5,61
155.000	1,00	155.000,00	7,74
TOTAL 420.316		TOTAL 791.114	TOTAL 2,85

Plan des lots par bloc édité de 1.200.000 de billets virtuels de 2€

NOMBRE DE LOTS	MONTANT DES LOTS (en euros)	MONTANT TOTAL DES LOTS (en euros)	1 CHANCE DE GAIN SUR
1	20.000,00	20.000,00	1.200.000,00
1	10.000,00	10.000,00	1.200.000,00

1	5.000,00	5.000,00	1.200.000,00
1	2.500,00	2.500,00	1.200.000,00
5	800,00	4.000,00	240.000,00
10	400,00	4.000,00	120.000,00
20	200,00	4.000,00	60.000,00
25	80,00	2.000,00	48.000,00
50	48,00	2.400,00	24.000,00
125	40,00	5.000,00	9.600,00
200	32,00	6.400,00	6.000,00
250	24,00	6.000,00	4.800,00
250	20,00	5.000,00	4.800,00
700	16,00	11.200,00	1.714,29
1.490	12,00	17.880,00	805,37
10.980	8,00	87.840,00	109,29
34.000	6,00	204.000,00	35,29
213.900	4,00	855.600,00	5,61
190.000	2,00	380.000,00	6,32
TOTAL 452.009		TOTAL 1.632.820	TOTAL 2,65

Plan des lots par bloc édité de 1.200.000 de billets virtuels de 3€

NOMBRE DE LOTS	MONTANT DES LOTS (en euros)	MONTANT TOTAL DES LOTS (en euros)	1 CHANCE DE GAIN SUR
1	40.000,00	40.000,00	1.200.000,00
1	20.000,00	20.000,00	1.200.000,00
1	10.000,00	10.000,00	1.200.000,00
1	5.000,00	5.000,00	1.200.000,00
5	1.200,00	6.000,00	240.000,00
10	600,00	6.000,00	120.000,00
20	300,00	6.000,00	60.000,00
25	120,00	3.000,00	48.000,00
50	72,00	3.600,00	24.000,00
100	60,00	6.000,00	12.000,00
175	48,00	8.400,00	6.857,14
225	36,00	8.100,00	5.333,33
225	30,00	6.750,00	5.333,33
650	24,00	15.600,00	1.846,15
1.250	18,00	22.500,00	960,00
10.500	12,00	126.000,00	114,29
32.500	9,00	292.500,00	36,92
200.000	6,00	1.200.000,00	6,00
234.000	3,00	702.000,00	5,13
TOTAL 479.739		TOTAL 2.487.450	TOTAL 2,50

Plan des lots par bloc édité de 1.200.000 de billets virtuels de 5€

NOMBRE DE LOTS	MONTANT DES LOTS (en euros)	MONTANT TOTAL DES LOTS (en euros)	1 CHANCE DE GAIN SUR
1	100.000,00	100.000,00	1.200.000,00
1	50.000,00	50.000,00	1.200.000,00
1	25.000,00	25.000,00	1.200.000,00
1	12.500,00	12.500,00	1.200.000,00
5	2.000,00	10.000,00	240.000,00
10	1.000,00	10.000,00	120.000,00
20	500,00	10.000,00	60.000,00
25	200,00	5.000,00	48.000,00
50	120,00	6.000,00	24.000,00
100	100,00	10.000,00	12.000,00
175	80,00	14.000,00	6.857,14
225	60,00	13.500,00	5.333,33
225	50,00	11.250,00	5.333,33
650	40,00	26.000,00	1.846,15
1.000	30,00	30.000,00	1.200,00
10.000	20,00	200.000,00	120,00

32.350	15,00	485.250,00	37,09
200.000	10,00	2.000.000,00	6,00
266.000	5,00	1.330.000,00	4,51
TOTAL 510.839		TOTAL 4.348.500	TOTAL 2,35

Plan des lots par bloc édité de 1.200.000 de billets virtuels de 10€

NOMBRE DE LOTS	MONTANT DES LOTS (en euros)	MONTANT TOTAL DES LOTS (en euros)	1 CHANCE DE GAIN SUR
1	200.000,00	200.000,00	1.200.000,00
1	100.000,00	100.000,00	1.200.000,00
1	50.000,00	50.000,00	1.200.000,00
1	25.000,00	25.000,00	1.200.000,00
4	4.000,00	16.000,00	300.000,00
8	2.000,00	16.000,00	150.000,00
15	1.000,00	15.000,00	80.000,00
20	400,00	8.000,00	60.000,00
40	240,00	9.600,00	30.000,00
80	200,00	16.000,00	15.000,00
125	160,00	20.000,00	9.600,00
150	120,00	18.000,00	8.000,00
174	100,00	17.400,00	6.896,55
400	80,00	32.000,00	3.000,00
750	60,00	45.000,00	1.600,00
6.000	40,00	240.000,00	200,00
15.000	30,00	450.000,00	80,00
200.000	20,00	4.000.000,00	6,00
350.000	10,00	3.500.000,00	3,43
TOTAL 572.770		TOTAL 8.778.000	TOTAL 2,10

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).

Mécanisme ludique

Le joueur choisit d'abord une mise à l'aide des flèches : 1€, 2€, 3€, 5€ ou 10€. En fonction de la mise, un autre plan des lots est applicable (comme mentionné ci-dessus). Ensuite, il peut acheter le jeu. Durant le jeu, la mise ne peut être changée. Les règles du jeu sont identiques pour chaque mise.

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 étoiles, sur lesquelles est mentionné chaque fois un montant de lot différent (choisi au hasard parmi les lots du plan des lots), sur cinq bonshommes de neige différents de son choix. Il a le choix entre huit bonshommes de neige de couleur différente et portant un numéro différent allant de 1 à 8. Il peut également choisir « Quick Pick » par lequel les étoiles sont placées automatiquement sur cinq bonshommes de neige au hasard. Dans la « zone de jeu-mises », aucun montant de lot n'est attribué au joueur. Pour chaque bonhomme de neige, 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 étoiles, apparaît la « zone de jeu-course », dans laquelle les huit bonshommes de neige se trouvent à la ligne de départ de la patinoire. Près de la patinoire se trouve un aperçu des bonshommes de neige et ceux sur lesquels le joueur a placé une étoile. Le joueur peut activer neuf à douze fois le bouton « GO », par lequel trois à cinq bonshommes de neige avancent chaque fois. Un bonhomme de neige avance d'une case si une flèche apparaît près du numéro du bonhomme de neige concerné, il avance de deux cases s'il apparaît deux flèches près du numéro du bonhomme de neige concerné et il avance de trois cases s'il apparaît trois flèches près du numéro du bonhomme de neige concerné.

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

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

Si un bonhomme de neige sur lequel le joueur a placé une étoile, a franchi la ligne d'arrivée en premier, ceci est une indication que le montant de lot mentionné près du numéro du bonhomme de neige 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 bonhomme de neige sur lequel le joueur n'a pas placé d'étoile 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.