

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 SUPERSAFE

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 ;
- Décision du comité de direction de la Loterie Nationale du 14.03.2012 et du 06.07.2016.

Prix par participation

2 EUR

Plan des lots par bloc édité de 1.200.000 billets virtuels

NOMBRE DE LOTS	MONTANT DES LOTS	MONTANT TOTAL DES LOTS	1 CHANCE DE GAIN SUR
1	€ 40.000	€ 40.000	1.200.000
4	€ 1.000	€ 4.000	300.000
15	€ 200	€ 3.000	80.000
300	€ 25	€ 7.500	4.000
1.500	€ 15	€ 22.500	800
40.000	€ 8	€ 320.000	30
205.000	€ 4	€ 820.000	5,85
233.000	€ 2	€ 466.000	5,15
TOTAL 479.820		TOTAL € 1.683.000	TOTAL 2,50

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

Le billet virtuel comporte une zone de jeu composée de seize cases de jeu. Le billet virtuel contient également une légende dans laquelle sont indiqués les différents symboles de jeu à découvrir et les montants de lots correspondants exprimés en chiffres arabes.

Le joueur peut découvrir neuf cases de jeu. Après avoir découvert une case de jeu, le joueur voit apparaître un symbole de jeu.

Lorsque la zone de jeu contient trois symboles de jeu identiques, ceci est une indication qu'un montant de lot est attribué, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur. Dans ce cas, le montant de lot correspondant est attribué une fois. Lorsque la zone de jeu est gagnante, elle ne comporte jamais plus d'une série de trois symboles de jeu identiques.

La zone de jeu est toujours perdante si elle ne contient pas trois symboles de jeu identiques.

Chacun des symboles de jeu peut être composé de divers éléments graphiques, figuratifs, photographiques ou autres qui, formant un ensemble non-fragmentable, ne peuvent être isolément considérés comme étant des symboles de jeu.

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.