

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 DISARM THE ALARM

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 23.03.2018.

Prix par participation

1 EUR

Plan des lots par bloc édité de 1.200.000 de billets virtuels

NOMBRE DE LOTS	MONTANT DES LOTS	MONTANT TOTAL DES LOTS	1 CHANCE DE GAIN SUR
1	€ 15.000	€ 15.000	1.200.000
15	€ 200	€ 3.000	80.000
25	€ 100	€ 2.500	48.000
50	€ 40	€ 2.000	24.000
100	€ 10	€ 1.000	12.000
250	€ 8	€ 2.000	4.800
500	€ 6	€ 3.000	2.400
80.500	€ 3	€ 241.500	14,91
170.000	€ 2	€ 340.000	7,06
170.000	€ 1	€ 170.000	7,06
TOTAL 421.441		TOTAL 780.000	TOTAL 2,85

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 une zone de jeu dans laquelle sont représentés 9 fils, 7 coffres-forts et 2 alarmes.

Le joueur doit couper au moins trois et au maximum 8 fils au choix en les touchant. Après avoir coupé un fil, une étincelle part vers un coffre-fort ou vers une alarme.

Si l'étincelle touche un des 7 coffres-forts, la porte de ce coffre-fort s'ouvre. Une pierre précieuse avec un montant de lot et des lasers apparaissent. À ce moment aucun montant de lot n'est encore attribué. Si après avoir coupé un autre fil un coffre-fort avec une porte ouverte est touché une deuxième fois par une étincelle,

les lasers s'éteignent et ceci est une indication que le montant de lot mentionné près du coffre-fort concerné est attribué, sous réserve de confirmation dans l'historique de jeu du compte joueur. Le jeu est alors terminé.

Par contre, si après avoir coupé un fil, l'étincelle touche une alarme, le jeu est terminé et aucun montant de lot n'est attribué.

Si dans la zone de jeu, un même coffre-fort n'est pas touché deux fois par une étincelle, et/ou l'étincelle touche une alarme, le billet est toujours perdant.

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

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.