

**LOTÉRIE NATIONALE**  
**Société anonyme de droit public**  
**(Loi du 19 avril 2002)**

**RUE BELLIARD 25-33**  
**1040 BRUXELLES**  
**Tél. : 02/238.45.11**

**MODALITES GENERALES DE LA PARTICIPATION**  
**AUX LOTERIES PUBLIQUES INSTANTANÉES ET DE TIRAGE ORGANISÉES PAR**  
**LA LOTÉRIE NATIONALE**  
**AU MOYEN DES OUTILS DE LA SOCIÉTÉ DE L'INFORMATION**

**(A.R. 10.07.2012 - M.B. 16.07.2012)**

**modifié par**

**(A.R. 23.05.2013 - M.B. 12.07.2013) - (A.R. 26.01.2014 - M.B. 10.03.2014)**

**(A.R. 21.05.2015 - M.B. 29.06.2015) - (A.R. 30.08.2017 - M.B. 09.10.2017)**

**(A.R. 19.12.2018 - M.B. 22.05.2019) - (A.R. 14.10.2019 - M.B. 03.12.2019)**

**- COORDINATION OFFICIEUSE -**

**CHAPITRE 1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES**

**Article 1er.** Pour l'application du présent arrêté, on entend par :

1° jeux à distance instantanés : les loteries publiques organisées par la Loterie Nationale auxquelles la participation s'effectue au moyen des outils de la société de l'information et dont les lots sont attribués sans tirage au sort par l'indication sur le billet virtuel, selon une répartition déterminée par le hasard, qu'un lot est ou non obtenu, cette indication étant à découvrir par le joueur. L'attribution éventuelle d'un lot et son montant sont déterminés électroniquement de façon totalement aléatoire par le système informatique de la Loterie Nationale au moment de l'achat du jeu à distance instantané ;

2° billets virtuels : billets ou jeux au moyen desquels s'effectue la participation aux jeux à distance instantanés ;

3° symbole de jeu : mention ou représentation sur un billet virtuel d'une lettre, d'un mot, d'un chiffre, d'un nombre, d'un numéro, d'un montant de lot, d'une image, d'un dessin, d'une photo, d'une figure, d'un graphisme unicolore ou multicolore, statique ou dynamique, ou de tout autre signe de quelque nature que ce soit défini par la Loterie Nationale. Les symboles de jeu peuvent être découverts en grattant, dévoilant, sélectionnant, collectant quelque chose, atteignant un but ou peuvent être découverts d'une autre manière ludique. Ceci peut différer de jeu instantané à jeu instantané et fait partie de l'animation du billet virtuel ;

4° zone de jeu : zone sur un billet virtuel, occultée ou non, à l'intérieur de laquelle sont mentionnés ou représentés un ou plusieurs symboles de jeu ou un ou plusieurs espaces de jeu ;

5° jeux de tirage à distance : les loteries publiques organisées par la Loterie Nationale auxquelles la participation s'effectue uniquement au moyen des outils de la société de l'information et dont les résultats sont uniquement déterminés au moyen d'un tirage électronique de manière totalement aléatoire parmi plusieurs éléments ou une combinaison d'éléments, comme mentionné à l'article 19/1, après que le joueur a déterminé ou a laissé déterminer un ou plusieurs des éléments susmentionnés.

**Art.2.** La participation aux jeux à distance instantanés et aux jeux de tirage à distance est réservée aux personnes titulaires d'un « compte joueur » à la Loterie Nationale, sous réserve des dispositions qui, fixées par Nous en application de l'article 3, §1er, alinéa 1er et de l'article 6, §1er, 1°, de la loi du 19 avril 2002 relative à la rationalisation du fonctionnement et de la gestion de la Loterie Nationale, établissent 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.

**Art.3.** Chaque jeu à distance instantané et chaque jeu de tirage à distance est présenté au public sous une appellation commerciale définie par la Loterie Nationale.

## **CHAPITRE 2. JEUX À DISTANCE INSTANTANÉS**

**Art.4.** Chaque jeu à distance instantané repose sur l'édition d'un ou plusieurs blocs de billets virtuels. Chaque bloc comporte un nombre de billets virtuels qui, fixé par la Loterie Nationale, ne peut être inférieur à 10.000 et supérieur à 2.500.000.

**Art.5.** Le prix de vente d'un billet virtuel peut varier d'un jeu à distance instantané à l'autre. Fixé par la Loterie Nationale, il ne peut être inférieur à 10 cents et supérieur à 20 euros.

**Art.6.** Pour chaque bloc de billets virtuels édité, le montant total des lots est fixé par la Loterie Nationale. Il ne peut respectivement être inférieur et supérieur à 45 et 80 pour cent du montant d'émission, celui-ci résultant de la multiplication de deux paramètres que sont le nombre de billets virtuels contenus dans un bloc et le prix de vente d'un billet virtuel.

**Art.7.** Pour chaque bloc de billets virtuels édité, les montants des lots sont fixés par la Loterie Nationale.

Les lots minimum et maximum ne peuvent respectivement être inférieurs à 10 cents et supérieurs à 2.500.000 euros.

**Art.8.** Pour chaque bloc de billets virtuels édité, le pourcentage du nombre de billets virtuels gagnants par rapport au nombre total de billets virtuels qu'il contient est fixé par la Loterie Nationale. Ce pourcentage ne peut être inférieur à 10.

**Art.9.** Pour chaque bloc de billets virtuels édité les lots sont répartis en plusieurs catégories selon la valeur de chaque lot. Ces catégories, dont le nombre est fixé par la Loterie Nationale entre un minimum de 2 et un maximum de 100, sont classées suivant l'ordre décroissant du montant de leurs lots.

**Art.10.** Pour chaque jeu à distance instantané, un nouveau bloc de billets virtuels, appelé « bloc additionnel », est édité lorsque le premier bloc de billets virtuels édité mis en vente présente:

1° soit une catégorie de billets virtuels gagnants entièrement vendue ;

2° soit un solde de billets virtuels non vendus qui sont tous gagnants ;

3° soit un nombre de billets virtuels non vendus qui correspond au pourcentage fixé par la Loterie Nationale entre un minimum de 10 % et un maximum de 30 %, de son nombre originel de billets virtuels.

Les billets virtuels du bloc additionnel édité s'ajoutent au solde des billets virtuels du premier bloc. Le nombre total de billets virtuels résultant de cette addition est appelé «nombre globalisé de billets virtuels».

Un nouveau bloc additionnel est ajouté au nombre globalisé de billets virtuels lorsque celui-ci :

1° soit présente une des caractéristiques visées à l'alinéa 1<sup>er</sup>, 1° et 2° ;

2° soit atteint le nombre de billets virtuels non vendus correspondant au pourcentage qui, visé à l'alinéa 1<sup>er</sup>, 3°, est calculé par rapport au nombre originel du premier bloc de billets virtuels édité.

**Art.11.** La mécanique ludique de chaque jeu à distance instantané proposé peut, selon le choix de la Loterie Nationale, reposer sur les modalités suivantes :

1° le billet virtuel présente une ou plusieurs zones de jeu occultées. Après avoir été découvertes par le joueur, une partie ou toutes les zones de jeu laissent apparaître, soit le montant, libellé en chiffres arabes, du lot attribué, soit une mention indiquant qu'elles sont perdantes ;

2° le billet virtuel présente une ou plusieurs zones de jeu et une ou plusieurs zones « gain » occultées. Après avoir été découvertes par le joueur, une partie ou toutes les zones de jeu laissent apparaître, un symbole de jeu perdant ou gagnant. La découverte d'un ou de plusieurs symboles de jeu gagnants donne droit au montant de lot qui, mentionné en chiffres arabes dans une ou plusieurs zones « gain », est à découvrir par le joueur ;

3° le billet virtuel présente plusieurs zones de jeu occultées. Après avoir été découvertes par le joueur, toutes ou une partie des zones de jeu laissent apparaître des symboles de jeu qui rendent le billet virtuel gagnant s'ils sont identiques ou correspondent à un ou plusieurs symboles de jeu gagnants mentionnés visiblement sur le billet virtuel ou à découvrir par le joueur dans une ou plusieurs autres zones de jeu ;

4° le billet virtuel présente une ou plusieurs zones de jeu occultées. Après avoir été découvertes par le joueur, une partie ou toutes les zones de jeu laissent apparaître un ou plusieurs espaces de jeu distinctement délimités dans lesquels sont mentionnés des symboles de jeu pouvant varier. Une ou plusieurs zones de jeu sont gagnantes lorsque des symboles de jeu gagnants sont contenus dans des espaces de jeu formant des figures géométriques correspondant à des figures géométriques gagnantes prédéfinies ;

5° le billet virtuel porte un graphisme thématique, une appellation thématique ou une mention en lettres ou en chiffres qui, visiblement mentionnée ou à découvrir par le joueur, le caractérise visuellement. Il comporte également une ou plusieurs zones de jeu occultées. Après avoir été découvertes par le joueur, une partie ou toutes les zones de jeu laissent apparaître un ou plusieurs symboles de jeu. Une ou plusieurs zones de jeu sont gagnantes lorsqu'elles comportent un ou plusieurs symboles de jeu correspondant au graphisme thématique, à l'appellation thématique ou la caractéristique visuelle du billet virtuel;

6° le billet virtuel présente une ou plusieurs zones de jeu occultées. Après avoir été découvertes par le joueur, une partie ou toutes les zones de jeu laissent apparaître un ou plusieurs symboles de jeu qui correspondent à une valeur chiffrée exprimée en points, nombres, numéros, chiffres ou montants que le joueur est amené à additionner, soustraire, multiplier ou diviser. Le résultat de ces opérations rend la zone de jeu gagnante s'il correspond au résultat gagnant qui est mentionné visiblement sur le billet virtuel ou à découvrir par le joueur ;

7° le billet virtuel présente plusieurs zones de jeu occultées. Ces zones de jeu forment un « chemin de jeu » ou une « ligne de course ». Un billet virtuel peut comporter plusieurs « chemins de jeu » ou « lignes de course ». Pour chaque « chemin de jeu » ou « ligne de course », le joueur découvre, tout d'abord la zone de jeu de départ et continue à découvrir la ou les autres zones qui lui sont successivement désignées par des mentions visibles ou à découvrir. Le processus prend fin lorsqu'il a découvert, soit une zone de jeu d'arrivée, soit une zone de jeu mettant fin au parcours. La zone de jeu d'arrivée ou la zone de jeu mettant fin au parcours détermine l'attribution éventuelle d'un lot ;

8° le billet virtuel présente plusieurs zones de jeu qui, formant une grille ou une autre forme géométriques, sont occultées. Le joueur découvre dans les zones de jeu les cases qui lui sont désignées par des mentions, soit mentionnées de façon visible, soit à découvrir par lui. Est gagnante la zone de jeu dont les cases découvertes, considérées dans leur ensemble, font apparaître, de façon partielle ou complète, une image, un graphisme, un dessin ou une figure gagnante ;

9° le billet virtuel présente une ou plusieurs zones de jeu qui, formant un plateau de jeu comportant une ou plusieurs cases de jeu, sont, soit mentionnées de façon visible, soit à découvrir par le joueur. Pour chaque plateau de jeu, le joueur découvre tout d'abord la case de départ. Il découvre ensuite une seconde case de jeu qui lui est désignée par le symbole de jeu découvert dans la case de départ. Il continue ainsi à découvrir, une par une, les cases de jeu qui lui sont successivement désignées, le processus prenant fin lorsqu'il découvre la dernière case de jeu pouvant être découverte. Considérés isolément ou par groupes, les symboles de jeu découverts dans les cases de jeu déterminent l'attribution éventuelle d'un lot. Pour chaque plateau de jeu, les symboles de jeu, désignant les cases de jeu à découvrir successivement, peuvent, soit être mentionnés de façon visible, soit à découvrir par le joueur, en dehors du plateau de jeu ;

10° le billet virtuel présente plusieurs zones de jeu, une ou plusieurs de celles-ci correspondant à celles attribuées au joueur, la ou les autres zones de jeu étant attribuées à un ou des adversaires fictifs. Le concept régissant la mécanique consiste pour le joueur à obtenir un résultat de jeu égal ou meilleur à celui du ou des adversaires fictifs. Le résultat est déterminé par un classement hiérarchique des symboles de jeu découverts, par la valeur unitaire ou globale de ceux-ci ou par toute autre caractéristique qui, préalablement établie, est mentionnée sur le billet virtuel ou en marge de celui-ci ;

11° le billet virtuel présente une ou plusieurs zones de jeu qui, à découvrir par le joueur, comportent plusieurs cases de jeu. Dans chaque case de jeu est mentionné un chiffre, un nombre, un montant ou un symbole de jeu auquel une valeur est attribuée. Le concept régissant la mécanique consiste pour le joueur à obtenir une zone de jeu dont les cases de jeu présentent, dans un ordre déterminé, des chiffres, nombres, montants ou symboles de jeu. Le nombre de chiffres, numéros, montants ou symboles de jeu correctement positionnés dans la zone de jeu détermine l'attribution éventuelle d'un lot ;

11°/1 le billet virtuel a pour but de découvrir, gratter, dévoiler, sélectionner, collecter ou atteindre un certain nombre et/ou une certaine sorte de symboles de jeu. L'attribution éventuelle d'un lot dépend du nombre et/ou de la sorte de symboles de jeu, comme éventuellement indiqué dans une légende ;

11°/2 le billet virtuel peut consister en un ou plusieurs « chemins de jeu », « lignes de course » ou « plateaux de jeu », sur lesquels doivent se déplacer un ou plusieurs symboles de jeu selon une certaine animation, activée par le joueur ou non, et un certain but doit être atteint. Si ce but est atteint, un certain lot est éventuellement attribué, comme éventuellement indiqué dans une légende ;

12° le billet virtuel présente une ou plusieurs zones de jeu qui, à découvrir en tout ou partie par le joueur, peuvent combiner plusieurs mécaniques de jeu parmi celles visées aux 1° à 11°/2.

Conformément à l'article 11, §1, de la loi du 19 avril 2002 relative à la rationalisation du fonctionnement et de la gestion de la Loterie Nationale, la Loterie Nationale peut définir d'autres mécaniques de jeu, éventuellement combinables, qui font partie des règles de participation d'un billet virtuel et qui reposent sur un processus qui rend gagnant ou perdant un billet virtuel et qui est conforme aux dispositions de l'article 14.

Sans préjudice des dispositions de l'article 14, la Loterie Nationale peut donner la possibilité au joueur qui ne désire pas découvrir lui-même le résultat de jeu d'un billet virtuel, d'utiliser un « mode automatique » qui le fera, partiellement ou entièrement, à sa place. Lorsqu'il utilise le mode automatique, le joueur est réputé accepter le résultat de jeu du billet virtuel concerné.

**Art.12.** Un billet virtuel peut comporter :

1° plusieurs zones de jeu occultées dont un nombre limité d'entre elles peuvent seulement être découvertes par le joueur. Au sein de cette limite, le joueur choisit les zones de jeu à découvrir ;

2° une ou plusieurs zones de jeu qui, après avoir été découvertes par le joueur, peuvent donner le droit au joueur de découvrir une ou plusieurs des « zones bonus » visées au 3°;

3° une ou plusieurs zones spécifiques qui, appelées « zones bonus » et distinctes des zones de jeu visées au 1°, peuvent, après avoir été découvertes par le joueur :

a) donner lieu à l'attribution, soit d'un ou de plusieurs symboles de jeu s'ajoutant aux symboles de jeu découverts dans d'autres zones de jeu, soit d'un lot en espèces, soit d'un billet virtuel gratuit du même jeu à distance instantané ;

b) laisser apparaître un symbole de jeu appelé « neutre ». Ce symbole de jeu n'influe en rien sur le caractère gagnant ou perdant du billet virtuel concerné ;

c) laisser apparaître un symbole de jeu « négatif ». Ce symbole de jeu peut, soit rendre perdantes une ou plusieurs zones de jeu, soit rendre nuls un ou plusieurs symboles de jeu déjà découverts dans une ou plusieurs autres zones de jeu, soit mettre un terme à la poursuite de la découverte d'autres zones de jeu, soit rendre le billet virtuel perdant même si le joueur n'a pas découvert toutes les zones de jeu qu'il était invité à découvrir au lancement du jeu ;

d) laisser apparaître un facteur multiplicateur de gain, visiblement mentionné ou à découvrir par le joueur ;

e) laisser apparaître un symbole de jeu sélectionnant éventuellement le joueur pour participer à un tirage au sort attribuant un ou plusieurs lots ;

f) donner accès à un jeu « bonus » dont le résultat, indépendamment de celui du jeu principal, peut, soit attribuer un lot ou un billet virtuel gratuit du même jeu à distance instantané, soit influencer le résultat du jeu principal et ce, sans préjudice des dispositions de l'article 14 ;

4° outre les « zones bonus », une ou plusieurs zones de jeu occultées qui, après avoir été découvertes par le joueur, présentent les mêmes caractéristiques de jeu que celles visées au 3° ;

5° une ou plusieurs zones de jeu gagnantes, le cumul des lots s'appliquant en l'occurrence ;

6° aucune zone de jeu gagnante ;

7° un ou plusieurs symboles de jeu qui, après découverte, attribuent un certain lot, appliquent un facteur multiplicateur, influencent le résultat du jeu et/ou attribuent un certain avantage.

**Art.13.** Outre des espèces, les lots peuvent se présenter sous la forme de lots en nature.

**Art.14.** Le caractère gagnant ou perdant d'un billet virtuel est déterminé de façon aléatoire par le système informatique de la Loterie Nationale de sorte que la façon de jouer du joueur n'a aucune influence sur l'attribution éventuelle d'un lot. Le scénario de la mécanique ludique que le joueur voit après l'achat d'un billet virtuel est uniquement une reproduction virtuelle de cette attribution éventuelle d'un lot.

Vu les risques liés à l'utilisation des outils de la société de l'information, sur lesquels la Loterie Nationale n'a pas de prise, le gain éventuel du billet virtuel sur l'appareil du joueur est représenté à titre indicatif, sous réserve de confirmation par le système informatique géré par la Loterie Nationale, communiquée dans l'historique du compte joueur près du numéro de transaction du jeu concerné.

**Art.15.** Sans préjudice des dispositions de l'article 10, lorsqu'un jeu à distance instantané est offert au public et correspond à un jeu instantané émis sous une forme matérialisée par la Loterie Nationale et dont les règles sont fixées par Nous en application de l'article 3, §1er, alinéa 1er, et l'article 6, §1er, 1°, de la loi du 19 avril 2002 relative à la rationalisation du fonctionnement et de la gestion de la Loterie Nationale, le nombre de billets virtuels et le plan des lots de chaque bloc édité, la mécanique ludique ainsi que le prix de vente d'un billet virtuel sont identiques à ceux de l'émission matérialisée.

Pour chaque jeu à distance instantané, l'habillage graphique et/ou la colorisation des billets virtuels peuvent différer. Cette variation ne modifie en rien les paramètres de jeu que sont le nombre de billets virtuels et le plan des lots de chaque bloc édité, la mécanique ludique et le prix de vente d'un billet virtuel.

**Art.16.** Pour chaque jeu à distance instantané proposé, la possibilité est offerte au joueur de se familiariser à la mécanique ludique en utilisant un mode « essai ». Ce mode répond aux modalités suivantes :

- 1° il est présenté sous une appellation déterminée par la Loterie Nationale ;
- 2° les caractéristiques d'édition du jeu à distance instantané concerné sont identiques à celles du jeu à distance instantané mis en vente. Le résultat de jeu peut être gagnant ou perdant, mais n'attribue en aucun cas un lot;
- 3° étant gratuit, il ne consacre aucune participation à un jeu à distance instantané;
- 4° il ne donne lieu ni à un enregistrement sur support informatique ni à une conservation dans un historique.

**Art.17.** L'achat d'un billet virtuel ainsi que la découverte du résultat de jeu attribuant un billet virtuel gratuit sous la forme d'un lot constituent des prises de jeu.

Chaque achat d'un billet virtuel donne lieu à une confirmation.

**Art.18.** Sous réserve des dispositions de l'alinéa 3, le nombre maximal de prises de jeu opérées par un même joueur ne peut être supérieur à 75 par période de 24 heures, celle-ci étant calculée conformément aux dispositions de l'alinéa 2, 1°. Le joueur a la possibilité de diminuer ou de ramener à zéro ce plafond, de le rehausser ultérieurement sans qu'il dépasse le plafond par défaut de 75 billets. Lorsque le joueur introduit une demande de rehaussement du plafond, il bénéficie d'une période de réflexion de 48 heures, calculée conformément aux dispositions de l'alinéa 2, 2°, avant l'exécution par la Loterie Nationale du changement de paramètre sollicité. Ce changement de paramètre ne devient effectif que lorsqu'il est enregistré dans les paramètres du « compte joueur ».

On entend par période de :

- 1° 24 heures : les 24 heures précédant le moment où la Loterie Nationale enregistre l'achat d'un billet virtuel ;
- 2° 48 heures : les 48 heures suivant la réception par la Loterie Nationale de la demande de rehaussement du plafond.

Lorsque la dernière prise de jeu du plafond visé à l'alinéa 1<sup>er</sup>, ou toute prise de jeu suivante, donne lieu à l'attribution d'un lot sous la forme d'un billet virtuel gratuit, la découverte de son résultat de jeu n'est pas prise en considération pour ce plafond.

**Art.19.** §1<sup>er</sup>. Pour l'application du présent article, on entend par :

- 1° résultat de jeu : le caractère perdant ou gagnant d'un billet virtuel ;
- 2° période de connexion : période durant laquelle le joueur est connecté à son « compte joueur », procède à une prise de jeu et entame le processus de jeu visé au 3° ;
- 3° processus de jeu : action du joueur visant à découvrir le résultat de jeu d'un billet virtuel.

§2. Le joueur qui a ouvert un processus de jeu concernant un jeu à distance instantané déterminé, doit

d'abord en révéler le résultat de jeu avant d'ouvrir un nouveau processus de jeu concernant le même jeu à distance instantané.

Sous réserve de l'alinéa 1<sup>er</sup>, la Loterie Nationale peut, selon le type de jeu instantané, permettre au joueur d'ouvrir plusieurs processus de jeu en même temps seulement si ceux-ci concernent des jeux à distance instantanés différents.

§3. Si, pour quelque raison que ce soit, le résultat de jeu d'un billet virtuel d'un jeu à distance déterminé n'est pas révélé au joueur avant la clôture de la période de connexion, le processus de jeu interrompu est considéré comme nul et non avenu.

Si lors du démarrage d'une nouvelle période de connexion, le joueur souhaite acheter un nouveau billet virtuel du même jeu à distance que celui visé à l'alinéa 1<sup>er</sup>, un autre processus de jeu s'ouvre et présente au joueur un nouveau billet virtuel ressortissant au jeu à distance instantané concerné. Le résultat de jeu de ce nouveau billet virtuel est toujours identique à celui qui aurait été obtenu si, lors de la période de connexion précédente, le processus de jeu avait été mené à son terme. Selon le type de jeu à distance instantané proposé, le nouveau billet virtuel présente des symboles de jeu dont l'ordre de positionnement peut être différent de celui des symboles de jeu du billet virtuel qu'il remplace.

Le joueur qui ne désire pas ouvrir une période de connexion afin de connaître le résultat de jeu du billet virtuel de remplacement visé à l'alinéa 2 peut, avant l'expiration du délai de 30 jours visé à l'alinéa 4, demander à la Loterie Nationale de dévoiler elle-même celui-ci. Le cas échéant, la Loterie Nationale verse le lot éventuellement attribué sur le « compte joueur ». Le cas échéant, si ce lot est un billet virtuel gratuit du même jeu à distance instantané, la Loterie Nationale verse sur le « compte joueur » un montant équivalant au prix de vente du billet virtuel concerné.

Si après l'écoulement d'une période de 30 jours à compter du jour où un processus de jeu a été interrompu, le joueur n'a pas ouvert une période de connexion afin de connaître le résultat de jeu du billet virtuel de remplacement, la Loterie Nationale dévoile elle-même celui-ci et verse le lot éventuellement attribué sur son « compte joueur ». Le cas échéant, si ce lot est un billet virtuel gratuit du même jeu à distance instantané, la Loterie Nationale verse sur le « compte joueur » un montant équivalant au prix de vente du billet virtuel concerné.

§4. La Loterie Nationale procède conformément aux dispositions du §3, alinéa 4, lorsque, lors d'une période de connexion, le joueur bénéficiant d'un lot sous forme d'un billet virtuel gratuit ne prend pas l'initiative, avant l'écoulement du délai de 30 jours, de jouer le billet virtuel gratuit.

§5. Lorsque la Loterie Nationale :

1° modifié des paramètres de jeu d'un jeu à distance instantané, notamment la présentation visuelle des billets virtuels, le prix de vente du billet virtuel, la composition des blocs de billets virtuels, le plan et le montant des lots ou la mécanique ludique éventuellement attributive de lots, elle procède, conformément aux dispositions du §3, alinéa 4, si le résultat de jeu d'un billet virtuel de remplacement ressortissant au jeu à distance instantané concerné n'a pas été dévoilé par le joueur avant l'entrée en vigueur de cette modification ;

2° retire de la vente un jeu à distance instantané, elle procède, conformément aux dispositions du §3, alinéa 4, si le résultat de jeu d'un billet virtuel de remplacement ressortissant au jeu à distance instantané concerné n'a pas été dévoilé par le joueur avant ce retrait.

### **CHAPITRE 3. JEUX DE TIRAGE À DISTANCE**

**Art. 19/1.** La participation à un jeu de tirage à distance consiste à pronostiquer le résultat d'un tirage électronique parmi plusieurs éléments ou une combinaison d'éléments, tels que des chiffres, symboles, lettres, mots, nombres, montants de lot, images, dessins, photos, figures, graphismes unicolores ou multicolores, statiques ou dynamiques, ou tout autre signe de quelque nature que ce soit qui a été

déterminé par la Loterie Nationale.

Les tirages sont toujours basés sur un processus garantissant que seul le hasard préside à la détermination des lots.

Un jeu de tirage à distance est ouvert à un nombre indéterminé de participants.

**Art. 19/2.** La mise d'un pronostic d'un jeu de tirage à distance est fixé par la Loterie Nationale et ne peut être inférieur à 10 cents et supérieur à 20 euros par pronostic.

**Art. 19/3.** Les montants des lots sont fixés par la Loterie Nationale. Les lots minimum et maximum ne peuvent respectivement être inférieurs à 10 cents et supérieurs à 2.500.000 euros. Le montant du lot peut dépendre du montant de la mise d'un pronostic.

**Art. 19/4.** Les lots peuvent être répartis en plusieurs rangs de gain selon le montant des lots, comme déterminé par la Loterie Nationale.

Pour chaque rang de gains d'un jeu de tirage à distance, la Loterie Nationale peut fixer un plafond pour le montant global des gains attribués. Lorsque le total des gains excède, pour un rang déterminé, le montant plafonné qui lui est appliqué, le montant plafonné appliqué est réparti en parts égales entre les pronostics gagnants concernés.

**Art. 19/5.** Conformément à l'article 11, § 1, de la loi du 19 avril 2002 relative à la rationalisation du fonctionnement et de la gestion de la Loterie Nationale, la Loterie Nationale peut, dans un règlement de jeu, entre autres définir les façons dont un lot peut être gagné et à quel montant s'élève ce lot.

Le tirage et le résultat de chaque jeu de tirage à distance est présenté aux joueurs d'une manière ludique au choix de la Loterie Nationale.

**Art. 19/6.** Outre des espèces, les lots peuvent se présenter sous la forme de lots en nature, qui sont déterminés par la Loterie Nationale.

**Art. 19/7.** L'achat d'un ou plusieurs pronostics constitue une prise de jeu. Chaque achat donne lieu à une confirmation.

**Art. 19/8.** Sous réserve des dispositions de l'alinéa 3, le nombre maximal de prises de jeu opérées par un même joueur ne peut être supérieur à 75 par période de 24 heures, celle-ci étant calculée conformément aux dispositions de l'alinéa 2, 1<sup>o</sup>. Le joueur a la possibilité de diminuer ou de ramener à zéro ce plafond, de le rehausser ultérieurement sans qu'il dépasse le plafond par défaut de 75. Lorsque le joueur introduit une demande de rehaussement du plafond, il bénéficie d'une période de réflexion de 48 heures, calculée conformément aux dispositions de l'alinéa 2, 2<sup>o</sup>, avant l'exécution par la Loterie Nationale du changement de paramètre sollicité. Ce changement de paramètre ne devient effectif que lorsqu'il est enregistré dans les paramètres du « compte joueur ».

On entend par période de :

1<sup>o</sup> 24 heures : les 24 heures précédant le moment où la Loterie Nationale enregistre une prise de jeu;

2<sup>o</sup> 48 heures : les 48 heures suivant la réception par la Loterie Nationale de la demande de rehaussement du plafond.

Lorsque la dernière prise de jeu du plafond visé à l'alinéa 1<sup>er</sup>, ou toute prise de jeu suivante, donne lieu à l'attribution d'un lot sous la forme d'une prise de jeu gratuite, son résultat de jeu n'est pas pris en considération pour ce plafond.

**Art. 19/9.** Vu les risques liés à l'utilisation des outils de la société de l'information, sur lesquels la Loterie Nationale n'a pas de prise, le gain éventuel au jeu de tirage est représenté à titre indicatif sur



l'appareil du joueur, sous réserve de confirmation par le système informatique géré par la Loterie Nationale, communiquée dans l'historique du compte joueur.

#### **CHAPITRE 4. DISPOSITIONS FINALES**

**Art.20.** La Loterie Nationale peut à tout moment retirer de la vente tout jeu à distance instantané ou tout jeu de tirage à distance existant si elle l'estime opportun.

**Art. 20/1.** Quel que soit le type d'appareil utilisé par le joueur, les règles établies par le présent arrêté demeurent d'application. Toutefois, en fonction de la technologie et/ou des caractéristiques techniques du type d'appareil utilisé par le joueur, les possibilités offertes à ce dernier en vertu des règles précitées peuvent être limitées par la Loterie Nationale.

**Art.21.** Le présent arrêté est consultable sur le site Internet de la Loterie Nationale.