

NATIONALE LOTERIJ
Naamloze vennootschap van publiek recht
(Wet van 19 april 2002)

BELLIARDSTRAAT 25-33
1040 BRUSSEL

Tel. : 02/238 45 11

ALGEMENE DEELNEMINGSVOORSCHRIFTEN
AAN DE OPENBARE INSTANTLOTERIEN EN TREKKINGSLOTERIEN
GEORGANISEERD DOOR DE NATIONALE LOTERIJ
MET BEHULP VAN DE INSTRUMENTEN VAN DE INFORMATIEMAATSCHAPPIJ

(K.B. 10.07.2012 - B.S. 16.07.2012)

gewijzigd bij

(K.B. 23.05.2013 - B.S. 12.07.2013) - (K.B. 26.01.2014 - B.S. 10.03.2014)

(K.B. 21.05.2015 - B.S. 29.06.2015) - (K.B. 30.08.2017 - B.S. 09.10.2017)

(K.B. 19.12.2018 - B.S. 22.05.2019) - (K.B. 14.10.2019 - B.S. 03.12.2019)

(K.B. 08.03.2020 - B.S. 13.03.2020)

- OFFICIEUZE COÖRDINATIE -

HOOFDSTUK 1. ALGEMENE BEPALINGEN

Artikel 1. Voor de toepassing van huidig besluit wordt verstaan onder:

1° instantspellen op afstand: de openbare loterijen georganiseerd door de Nationale Loterij waaraan wordt deelgenomen met behulp van de instrumenten van de informatiemaatschappij en waarvan de loten zonder enige trekking worden toegewezen door de vermelding op het virtuele biljet zelf, volgens een door het toeval bepaalde verdeling, dat een lot al of niet wordt gewonnen. De vermelding in kwestie dient door de speler onthuld te worden. De eventuele toekenning van een lot en het bedrag ervan worden geheel bij toeval elektronisch bepaald door het informaticasysteem van de Nationale Loterij op het ogenblik van aankoop van het instantspel op afstand;

2° virtuele biljetten: de biljetten of spellen met behulp waarvan wordt deelgenomen aan de instantspellen op afstand;

3° spelsymbool : de vermelding of weergave, op een virtueel biljet, van een letter, een woord, een cijfer, een aantal, een nummer, een lotenbedrag, een afbeelding, een tekening, een foto, een figuur, een eenkleurig of veelkleurig grafisch beeld, statisch of dynamisch, of elk ander teken van om het even welke aard dat werd vastgelegd door de Nationale Loterij. De spelsymbolen kunnen onthuld worden door te krassen, ontdekken, selecteren, iets te verzamelen, een doel te behalen of ze kunnen op een andere ludieke manier onthuld worden. Dit kan van instantspel tot instantspel verschillen en maakt deel uit van de animatie van het virtuele biljet;

4° spelzone: een al dan niet verholde zone op een virtueel biljet, waarin één of meerdere spelsymbolen of spelruimtes vermeld staan of weergegeven zijn;

5° trekkingsspellen op afstand: de openbare loterijen georganiseerd door de Nationale Loterij waaraan enkel kan worden deelgenomen met behulp van de instrumenten van de informatiemaatschappij en waarvan de resultaten enkel op basis van toeval worden bepaald door middel van een elektronische trekking uit meerdere elementen of een combinatie van elementen, zoals bepaald in artikel 19/1, nadat de speler één of meerdere van voormelde elementen heeft gekozen of heeft laten kiezen.

Art.2. De deelneming aan de instant spellen en trekking spellen op afstand is voorbehouden aan personen die titularis zijn van een "spelersrekening" bij de Nationale Loterij en dit onder voorbehoud van de bepalingen die door ons werden vastgelegd in toepassing van artikel 3, §1, eerste lid en artikel 6, §1, 1°, van de wet van 19 april 2002 tot rationalisering van de werking en het beheer van de Nationale Loterij, en die de algemene deelnemingsvoorschriften aan de openbare loterijen en wedstrijden georganiseerd door de Nationale Loterij met behulp van de instrumenten van de informatiemaatschappij vastleggen.

Art.3. Elk instant spel en trekking spel op afstand wordt aan het publiek voorgesteld onder een door de Nationale Loterij vastgelegde commerciële benaming.

HOOFDSTUK 2. INSTANT SPELEN OP AFSTAND

Art.4. Elk instant spel op afstand berust op de uitgave van een of meerdere pakketten van virtuele biljetten. Elk pakket bevat een door de Nationale Loterij vastgelegd aantal virtuele biljetten. Dit aantal mag niet lager dan 10.000 zijn, noch hoger dan 2.500.000.

Art.5. De verkoopprijs van een virtueel biljet kan variëren per instant spel op afstand. Hij wordt vastgelegd door de Nationale Loterij en mag niet lager zijn dan 5 eurocent, noch hoger dan 20 euro.

Art.6. Voor elk uitgegeven pakket van virtuele biljetten wordt het totale bedrag der loten vastgelegd door de Nationale Loterij. Het mag niet lager zijn dan 45 procent, noch hoger zijn dan 80 procent van het bedrag van de uitgave, hetwelk het resultaat is van de vermenigvuldiging van twee parameters: het aantal virtuele biljetten in een volledig pakket en de verkoopprijs van één enkel virtueel biljet.

Art.7. Voor elk uitgegeven pakket van virtuele biljetten worden de lotenbedragen vastgelegd door de Nationale Loterij. Het laagste lot mag niet lager zijn dan 5 eurocent en het hoogste lot niet hoger dan 2.500.000 euro.

Art.8. Voor elk uitgegeven pakket van virtuele biljetten wordt het percentage van het aantal winnende virtuele biljetten in verhouding tot het totale aantal virtuele biljetten dat het pakket bevat, vastgelegd door de Nationale Loterij. Dit percentage mag niet lager zijn dan 10 procent.

Art.9. Voor elk uitgegeven pakket van virtuele biljetten worden de loten verdeeld over meerdere categorieën op basis van elk lotenbedrag. Het aantal van deze categorieën wordt vastgelegd door de Nationale Loterij en mag niet lager zijn dan 2, noch hoger dan 100. Deze categorieën worden geordend in dalende volgorde op basis van elk van hun lotenbedragen.

Art.10. Voor elk instant spel op afstand wordt een nieuw pakket van virtuele biljetten, "bijkomend pakket" genaamd, uitgegeven, wanneer bij het eerste pakket van virtuele biljetten dat uitgegeven werd voor de verkoop ervan:

1° hetzij een categorie van winnende virtuele biljetten volledig verkocht werd;

2° hetzij de resterende niet-verkochte virtuele biljetten allen winnend zijn;

3° hetzij het aantal niet-verkochte virtuele biljetten overeenstemt met het door de Nationale Loterij vastgelegde percentage, dat niet lager mag zijn dan 10% noch hoger dan 30%, van het originele aantal virtuele biljetten.

De virtuele biljetten van het bijkomend pakket dat uitgegeven werd, worden toegevoegd aan de resterende virtuele biljetten van het eerste pakket. Het totale aantal virtuele biljetten dat het resultaat is van deze optelling, wordt "geglobaliseerd aantal virtuele biljetten" genoemd.

Een nieuw bijkomend pakket wordt toegevoegd aan het geglobaliseerd aantal virtuele biljetten, wanneer dit aantal:

1° hetzij een van de kenmerken bedoeld in het eerste lid, 1° en 2°, vertoont;

2° hetzij het aantal niet-verkochte virtuele biljetten bereikt dat overeenstemt met het percentage, bedoeld in het eerste lid, 3°, dat berekend wordt op het originele aantal virtuele biljetten van het eerste pakket van uitgegeven virtuele biljetten.

Art.11. Het spelmechanisme van elk voorgesteld instantspel op afstand kan, naar keuze van de Nationale Loterij, berusten op de volgende modaliteiten:

1° het virtueel biljet biedt een of meerdere verhulde spelzones. Na door de speler onthuld te zijn, laat een deel van deze spelzones of laten alle spelzones hetzij het bedrag van het toegekende lot, uitgedrukt in Arabische cijfers, zien, hetzij een vermelding zien die aangeeft dat zij verliezend zijn;

2° het virtueel biljet biedt een of meerdere spelzones en een of meerdere verhulde "winstzones". Na door de speler onthuld te zijn, laat een deel van de spelzones of laten alle spelzones een verliezend of een winnend spelsymbool zien. De onthulling van een winnend spelsymbool geeft recht op het door de speler te onthullen lotenbedrag, in Arabische cijfers, dat afgebeeld staat in een of meerdere "winstzones";

3° het virtueel biljet biedt meerdere verhulde spelzones. Na door de speler onthuld te zijn, laten alle spelzones of een deel ervan spelsymbolen zien die het virtueel biljet winnend maken indien deze identiek zijn of indien zij overeenstemmen met één of meerdere winnende spelsymbolen die zichtbaar vermeld staan op het virtueel biljet of die door de speler te onthullen zijn in een of meerdere andere spelzones;

4° het virtueel biljet biedt een of meerdere verhulde spelzones. Na door de speler onthuld te zijn, laat een deel van deze spelzones of laten alle spelzones een of meerdere duidelijk onderscheiden spelruimtes zien waarin spelsymbolen, die kunnen variëren, vermeld staan. Een of meerdere spelzones zijn winnend wanneer er zich winnende spelsymbolen bevinden in spelruimtes die geometrische figuren vormen dewelke overeenstemmen met voorgedefinieerde, winnende geometrische figuren;

5° het virtueel biljet draagt een thematisch grafisch beeld, een thematische benaming, of een vermelding in letters of in cijfers die, duidelijk vermeld of te onthullen door de speler, het visueel karakteriseren. Het bevat eveneens een of meerdere verhulde spelzones. Na door de speler onthuld te zijn, laat een deel van deze spelzones of laten alle spelzones een of meerdere spelsymbolen zien. Een of meerdere spelzones zijn winnend wanneer zij een of meerdere spelsymbolen bevatten die overeenstemmen met het thematisch grafisch beeld, de thematische benaming, of de visuele karakteristiek van het virtueel biljet;

6° het virtueel biljet biedt een of meerdere verhulde spelzones. Na door de speler onthuld te zijn, laat een deel van deze spelzones of laten alle spelzones een of meerdere spelsymbolen zien die overeenstemmen met een becijferde waarde, uitgedrukt in punten, aantallen, nummers, cijfers of bedragen, die de speler ertoe brengt om op te tellen, af te trekken, te vermenigvuldigen of te delen. Het resultaat van deze bewerkingen maakt de spelzone winnend indien zij overeenstemt met het winnend resultaat dat duidelijk zichtbaar vermeld is op het virtueel biljet of dat door de speler te onthullen is;

7° het virtueel biljet biedt meerdere verhulde spelzones. Deze spelzones vormen een "spelpad" of een "koers". Een virtueel biljet kan meerdere "spelpaden" of "koersen" bevatten. Voor elk "spelpad" of elke "koers" onthult de speler eerst de startzone en blijft hij vervolgens de spelzone(s) onthullen die hem opeenvolgend worden aangegeven door zichtbare, of te onthullen vermeldingen. Dit proces eindigt wanneer de speler hetzij een aankomstzone onthult, hetzij een zone onthult die het traject beëindigt. De aankomstzone of de spelzone die het traject beëindigt, bepaalt de eventuele toekenning van een lot;

8° het virtueel biljet biedt meerdere spelzones die, een rooster of een andere geometrische vorm vormend, verhuld zijn. De speler onthult in de spelzones de vakken die hem aangegeven worden door vermeldingen die hetzij op zichtbare wijze vermeld staan, hetzij door hem te onthullen zijn. De spelzone waarvan, in hun geheel beschouwd, de onthulde vakken, geheel of gedeeltelijk een winnende afbeelding, een winnend grafisch beeld, een winnende tekening of een winnende figuur laten zien, is winnend;

9° het virtueel biljet biedt een of meerdere spelzones die, een spelbord bestaande uit een of meerdere spelvakken vormend, hetzij op zichtbare wijze vermeld staan, hetzij door de speler te onthullen zijn. Voor elk spelbord onthult de speler eerst het startvak. Hij onthult vervolgens een tweede spelvak dat hem wordt aangegeven door het in het startvak onthulde spelsymbool. De speler blijft op die wijze één voor één de spelvakken onthullen die hem opeenvolgend worden aangegeven. Dit proces eindigt wanneer de speler het laatste te onthullen spelvak onthult. Afzonderlijk of per groep beschouwd, bepalen de in de spelvakken onthulde spelsymbolen de eventuele toekenning van een lot. Voor elk spelbord kunnen de spelsymbolen, die de opeenvolgend te onthullen spelvakken aangeven, hetzij op zichtbare wijze vermeld staan, hetzij door de speler te onthullen zijn buiten het spelbord;

10° het virtueel biljet biedt een of meerdere spelzones, één of meerdere ervan stemmen overeen met diegene toegekend aan de speler, een andere spelzone of de andere spelzones zijn toegekend aan één of meerdere fictieve tegenstrevers. Het spelconcept bestaat erin dat de speler een spelresultaat dient te behalen dat gelijk is aan of beter is dan het spelresultaat van de fictieve tegenstrever(s). Het resultaat wordt bepaald aan de hand van een hiërarchische classificatie van de onthulde spelsymbolen, door de eenheidswaarde of globale waarde ervan, of door elk ander kenmerk dat vooraf werd bepaald en vermeld is op het virtueel biljet of in de kantlijn ervan;

11° het virtueel biljet biedt een of meerdere door de speler te onthullen spelzones, die meerdere spelvakken bevatten. In elk spelvak staat een cijfer, een aantal, een bedrag of een spelsymbool vermeld waaraan een waarde is toegekend. Het spelconcept bestaat erin dat de speler een spelzone dient te bekomen waarvan de spelvakken in een vastgelegde volgorde bepaalde cijfers, aantallen, bedragen of spelsymbolen dienen te vertonen. Het aantal cijfers, nummers, bedragen of spelsymbolen op de juiste positie in de spelzone bepaalt de eventuele toekenning van een lot;

11°/1 het virtueel biljet heeft als doel om een bepaald aantal en/of soort spelsymbolen te onthullen, krassen, ontdekken, selecteren, verzamelen of behalen. De eventuele toekenning van een lot is afhankelijk van het aantal en/of de soort spelsymbolen, eventueel zoals weergegeven in een legende;

11°/2 het virtueel biljet kan bestaan uit een of meerdere spelpaden, koersen of spelborden, waarop één of verschillende spelsymbolen zich moeten verplaatsen via een bepaalde animatie, al dan niet geactiveerd door de speler, en een bepaald doel moet worden bereikt. Naargelang het doel wordt bereikt, wordt eventueel een bepaald lot toegekend, eventueel zoals weergegeven in een legende;

12° het virtueel biljet biedt een of meerdere spelzones die geheel of gedeeltelijk te onthullen zijn door de speler en die meerdere van de in 1° tot 11°/2 bedoelde spelmechanismen kunnen combineren.

Overeenkomstig artikel 11, §1, van de wet van 19 april 2002 tot rationalisering van de werking en het beheer van de Nationale Loterij, kan de Nationale Loterij andere, eventueel combineerbare, spelmechanismen definiëren, die deel uitmaken van de deelnemingsregels van een virtueel biljet en die berusten op een procedé waardoor een virtueel biljet winnend of verliezend wordt, in overeenstemming met de bepalingen van artikel 14.

Onverminderd de bepalingen van artikel 14, kan de Nationale Loterij de mogelijkheid geven aan de speler die het spelresultaat van een virtueel biljet niet zelf wenst te onthullen, om gebruik te maken van een "automatische modus" die dit, geheel of gedeeltelijk, voor hem zal doen. Wanneer de speler gebruik maakt van de automatische modus, wordt hij verondersteld het spelresultaat van het betreffende virtuele biljet te aanvaarden.

Art.12. Een virtueel biljet kan:

1° meerdere verholde spelzones bevatten waarvan een gelimiteerd aantal enkel door de speler onthuld kan worden. Binnen de grenzen van deze limiet kiest de speler de te onthullen spelzones;

2° een of meerdere spelzones bevatten die, na onthuld te zijn door de speler, het recht kunnen geven aan de speler om een of meerdere "bonuszones", zoals bedoeld in 3°, te onthullen;

3° een of meerdere specifieke zones, "bonuszones" genaamd en verschillend van de spelzones bedoeld in 1°, die, na door de speler onthuld te zijn, kunnen:

a) aanleiding geven tot de toekenning van hetzij een of meerdere spelsymbolen die toegevoegd worden aan de in andere spelzones onthulde spelsymbolen, hetzij een lot in speciën, hetzij een gratis virtueel biljet van hetzelfde instantspel op afstand;

b) een spelsymbool, "neutraal" genaamd, laten verschijnen. Dit spelsymbool beïnvloedt op geen enkele wijze het winnend of verliezend karakter van het betreffende virtuele biljet;

c) een "negatief" spelsymbool laten verschijnen. Dit spelsymbool kan hetzij een of meerdere spelzones verliezend maken, hetzij een of meerdere al onthulde spelsymbolen in een of meerdere andere spelzones waardeloos maken, hetzij een einde stellen aan de voortzetting van de onthulling van andere spelzones, hetzij het virtueel biljet verliezend maken zelfs wanneer de speler niet alle spelzones, waartoe hij bij de aanvang van het spel werd verzocht te onthullen, onthuld heeft;

d) een winstvermenigvuldigingsfactor, duidelijk vermeld of te onthullen door de speler, laten verschijnen;

e) een spelsymbool laten verschijnen dat de speler eventueel selecteert om deel te nemen aan een lottrekking die een of meerdere loten toekent;

f) toegang geven tot een "bonusspel" waarvan het resultaat, los van het resultaat van het hoofdspel, hetzij een lot of een gratis virtueel biljet van hetzelfde instantspel op afstand kan toekennen, hetzij het resultaat van het hoofdspel kan beïnvloeden, onverminderd de bepalingen van artikel 14;

4° naast de "bonus zones" een of meerdere verhuide spelzones bevatten die, na door de speler onthuld te zijn, dezelfde spelkarakteristieken vertonen als diegene bedoeld in 3°;

5° een of meerdere winnende spelzones bevatten, waarop in voorkomend geval de cumulatie van de loten wordt toegepast;

6° geen enkele winnende spelzone bevatten;

7° een of meerdere spelsymbolen bevatten die, na onthulling, een bepaald lot toekennen, een vermenigvuldigingsfactor toepassen, het resultaat van het spel beïnvloeden en/of een bepaald voordeel toekennen.

Art.13. Naast in speciën kunnen de loten zich ook voordoen onder de vorm van loten in natura.

Art.14. Het winnend of verliezend karakter van een virtueel biljet wordt toevalsgewijs bepaald door het informaticasysteem van de Nationale Loterij, waardoor de speelwijze van de speler geen enkele invloed heeft op de eventuele toekenning van een lot. Het scenario van het spelmechanisme dat de speler na de aankoop van het virtuele biljet ziet, is enkel een virtuele weergave van die eventuele toekenning van een lot.

Gelet op de risico's bij het gebruik van de instrumenten van de informatiemaatschappij, waarop de Nationale Loterij geen vat heeft, wordt de eventuele winst van het virtuele biljet op het apparaat van de speler ter informatie weergegeven, onder voorbehoud van bevestiging door het informaticasysteem beheerd door de Nationale Loterij, meegedeeld in de historiek van de spelersrekening.

Art.15. Onverminderd de bepalingen van artikel 10 zijn, wanneer een instantspel op afstand wordt aangeboden aan het publiek dat overeenstemt met een instantspel dat uitgegeven wordt in gematerialiseerde vorm waarvan de regels door Ons werden vastgelegd in toepassing van artikel 3, §1, eerste lid en artikel 6, §1, 1°, van de wet van 19 april 2002 tot rationalisering van de werking en het beheer van de Nationale Loterij, het aantal virtuele biljetten en het lotenplan van elk uitgegeven pakket, de spelmechaniek en de verkoopprijs van één virtueel biljet identiek aan die van de gematerialiseerde uitgave.

Voor elk instantspel op afstand kunnen de grafische aankleding en/of de inkleuring van de virtuele biljetten verschillen. Dit verschil verandert niets aan de spelparameters, zijnde het aantal virtuele biljetten en het lotenplan van elk uitgegeven pakket, de spelmechaniek en de verkoopprijs van één virtueel biljet.

Art.16. Voor elk voorgesteld instantspel op afstand wordt aan de speler de mogelijkheid geboden zich vertrouwd te maken met het spelmechanisme door gebruik te maken van een "uitprobeer"-modus. Deze modus beantwoordt aan de volgende modaliteiten:

1° hij wordt voorgesteld onder een door de Nationale Loterij te bepalen benaming;

2° de karakteristieken van de uitgave van het betreffende instantspel op afstand zijn identiek aan die van het instantspel op afstand dat verkocht wordt. Het spelresultaat kan winnend of verliezend zijn, maar kent in geen enkel geval een lot toe;

3° gratis zijnde, houdt hij geen enkele deelneming aan een instantspel op afstand in;

4° hij geeft geen aanleiding tot een bewaring in een historiek toegankelijk voor de speler.

Art.17. De aankoop van een virtueel biljet, alsook de onthulling van het spelresultaat van een gratis virtueel biljet dat werd toegekend in de vorm van een lot, vormen een deelnemingsverwerving. Een virtueel biljet kan meerdere subbiljetten/subspelen bevatten, maar heeft slechts één transactienummer. De aankoop van meerdere subbiljetten/subspelen vormt steeds één enkele deelnemingsverwerving.

Elke aankoop van een virtueel biljet geeft aanleiding tot een bevestiging.

Art.18. Onder voorbehoud van de bepalingen van het derde lid, mag het maximale aantal virtuele biljetten dat door eenzelfde speler kan worden aangekocht, niet hoger zijn dan 75 per periode van 24 uren, te berekenen in overeenstemming met de bepalingen van het tweede lid, 1°. De speler kan dit plafond verlagen of het tot nul herleiden, hij kan het later ook opnieuw verhogen zonder evenwel de standaardwaarde van het plafond van 75 biljetten te overschrijden. Wanneer de speler een verzoek indient om het plafond opnieuw te verhogen, krijgt hij een bedenktijd van 48 uren, berekend in overeenstemming met de bepalingen van het tweede lid, 2°, alvorens de Nationale Loterij de gevraagde wijziging van de parameter uitvoert. Deze wijziging van de parameter wordt pas effectief wanneer zij geregistreerd wordt in de parameters van de "spelersrekening".

Wordt verstaan onder een periode van:

1° 24 uren: de 24 uren die het ogenblik waarop de Nationale Loterij de aankoop van een virtueel biljet registreert, voorafgaan.

2° 48 uren: de 48 uren die volgen op de ontvangst door de Nationale Loterij van het verzoek om het plafond opnieuw te verhogen.

Wanneer de laatste deelnemingsverwerving van het in het eerste lid bedoelde plafond, of elke daaropvolgende deelnemingsverwerving, aanleiding geeft tot de toekenning van een lot in de vorm van een gratis virtueel biljet, dan wordt de onthulling van het spelresultaat ervan niet in beschouwing genomen voor dit plafond.

Art.19. §1. Voor de toepassing van huidig artikel wordt verstaan onder:

1° spelresultaat: het verliezend of winnend karakter van een virtueel biljet;

2° connectieperiode: de periode gedurende dewelke de speler verbonden is met zijn "spelersrekening", overgaat tot een deelnemingsverwerving en het spelproces, bedoeld in 3°, aanvat;

3° spelproces: de handeling van de speler met het oog op het onthullen van het spelresultaat van een virtueel biljet.

§2. De speler die een spelproces geopend heeft met betrekking tot een welbepaald instantspel op afstand moet eerst het spelresultaat onthullen vooraleer een nieuw spelproces te kunnen openen met betrekking tot datzelfde instantspel op afstand.

Onder voorbehoud van het eerste lid, kan de Nationale Loterij, naargelang het type instantspel, de speler toelaten terzelfdertijd meerdere spelprocessen te openen, doch enkel wanneer deze verschillende instantspelen op afstand betreffen.

§3. Indien, om welke reden ook, het spelresultaat van een virtueel biljet van een welbepaald spel op afstand niet kenbaar gemaakt is aan de speler voor het afsluiten van de connectieperiode, wordt het onderbroken spelproces beschouwd als van nul en generlei waarde.

Indien bij het openen van een nieuwe connectieperiode, de speler een nieuw virtueel biljet wenst te kopen met betrekking tot hetzelfde spel op afstand als datgene bedoeld in het eerste lid, dan opent een ander spelproces en wordt aan de speler een nieuw virtueel biljet geboden behorend tot het desbetreffende instantspel op afstand. Het spelresultaat van dit nieuwe virtueel biljet is steeds identiek aan het spelresultaat dat bekomen zou zijn indien tijdens de vorige connectieperiode het spelproces tot het einde zou doorlopen zijn. Naargelang het type van het voorgestelde instantspel op afstand, vertoont het nieuwe virtueel biljet spelsymbolen waarvan de positionering verschillend kan zijn van die van de spelsymbolen van het virtueel biljet dat het vervangt.

De speler die geen connectieperiode wenst te openen om het spelresultaat te kennen van het vervangend virtueel biljet, zoals bedoeld in het tweede lid, kan, voor het verstrijken van de in het vierde lid bedoelde termijn van 30 dagen, aan de Nationale Loterij vragen dit spelresultaat zelf te onthullen. In voorkomend geval stort de Nationale Loterij het eventueel toegekende lot op de "spelersrekening". In voorkomend geval, wanneer dit lot een gratis virtueel biljet van hetzelfde instantspel op afstand is, stort de Nationale Loterij een bedrag dat gelijk is aan de verkoopprijs van het betreffende virtueel biljet, op de spelersrekening.

Indien na verloop van een periode van 30 dagen, te rekenen vanaf de dag waarop een spelproces onderbroken werd, de speler geen connectieperiode geopend heeft teneinde het spelresultaat van het vervangend virtueel biljet te kennen, onthult de Nationale Loterij zelf het spelresultaat en stort zij het eventueel toegekende lot op zijn "spelersrekening". In voorkomend geval, wanneer dit lot een gratis virtueel biljet van hetzelfde instantspel op afstand is, stort de Nationale Loterij een bedrag dat gelijk is aan de verkoopprijs van het betreffende virtueel biljet, op de "spelersrekening".

§4. Wanneer een speler bij een connectieperiode geniet van een lot in de vorm van een gratis virtueel biljet en vervolgens zelf geen initiatief neemt, vóór het verstrijken van de termijn van 30 dagen, om het gratis virtueel biljet te spelen, gaat de Nationale Loterij in overeenstemming met de bepalingen van de §3, vierde lid, te werk.

§5. Wanneer de Nationale Loterij :

1° de spelparameters van een instantspel op afstand wijzigt, meer bepaald de visuele presentatie van de virtuele biljetten, de verkoopprijs van een virtueel biljet, de samenstelling van de pakketten met virtuele biljetten, het plan en het bedrag van de loten of de spelmechaniek die eventueel loten toekent, dan handelt zij overeenkomstig de bepalingen van de §3, vierde lid, wanneer het spelresultaat van een vervangend virtueel biljet behorend tot het desbetreffende instantspel op afstand nog niet werd onthuld door de speler voor de inwerkingtreding van deze wijziging;

2° een instantspel op afstand aan de verkoop onttrekt, gaat de Nationale Loterij in overeenstemming met de bepalingen van §3, vierde lid, te werk, indien het spelresultaat van een vervangend virtueel biljet behorend tot het betreffende instantspel op afstand niet door de speler werd onthuld voor de onttrekking.

HOOFDSTUK 3. TREKKINGSSPELEN OP AFSTAND

Art. 19/1. De deelneming aan een trekkingsspel op afstand bestaat erin de uitslag te voorspellen van een elektronische trekking uit meerdere elementen of een combinatie van elementen, zoals cijfers, symbolen, letters, woorden, aantallen, lotenbedragen, afbeeldingen, tekeningen, foto's, figuren, eenkleurige of veelkleurige grafische beelden, statisch of dynamisch, of elk ander teken van

om het even welke aard dat werd vastgelegd door de Nationale Loterij.

De trekkingen zijn steeds gebaseerd op een proces waarbij gegarandeerd wordt dat enkel het toeval instaat voor de bepaling van de loten.

Een trekkingsspel op afstand staat open voor een onbeperkt aantal deelnemers.

Art. 19/2. De inzet van een voorspelling van een trekkingsspel op afstand wordt vastgelegd door de Nationale Loterij en mag niet lager zijn dan 10 eurocent, noch hoger dan 20 euro per voorspelling.

Art. 19/3. De lotenbedragen worden vastgelegd door de Nationale Loterij. Het laagste lot mag niet lager zijn dan 10 eurocent en het hoogste lot niet hoger dan 2.500.000 euro. De hoogte van het lotenbedrag kan afhangen van de hoogte van de inzet van een voorspelling.

Art. 19/4. De loten kunnen worden verdeeld over meerdere winstrangen op basis van de lotenbedragen, zoals bepaald door de Nationale Loterij.

Voor iedere winstrang van een trekkingsspel op afstand, kan de Nationale Loterij het totale winstbedrag beperken tot een door haar vast te leggen maximum. Wanneer het totale winstbedrag voor een bepaalde winstrang hoger ligt dan het bepaalde maximum, dan wordt het toegewezen maximumbedrag in gelijke delen verdeeld over de winnende voorspellingen in kwestie.

Art. 19/5. Overeenkomstig artikel 11, § 1, van de wet van 19 april 2002 tot rationalisering van de werking en het beheer van de Nationale Loterij, kan de Nationale Loterij in een spelreglement onder andere de manieren bepalen hoe een lot kan worden gewonnen en welk bedrag dat lot bedraagt.

De trekking en het resultaat van elk trekkingsspel op afstand wordt aan de spelers op een ludieke manier voorgesteld naar keuze van de Nationale Loterij.

Art. 19/6. Naast in speciën kunnen de loten zich ook voordoen onder de vorm van loten in natura, die door de Nationale Loterij nader bepaald worden.

Art. 19/7. De aankoop van een of meerdere voorspellingen vormt een deelnemingsverwerving. Elke aankoop geeft aanleiding tot een bevestiging.

Art. 19/8. Onder voorbehoud van de bepalingen van het derde lid, mag het maximale aantal deelnemingsverwervingen van eenzelfde speler, niet hoger zijn dan 75 per periode van 24 uren, te berekenen in overeenstemming met de bepalingen van het tweede lid, 1°. De speler kan dit plafond verlagen of het tot nul herleiden, hij kan het later ook opnieuw verhogen zonder evenwel de standaardwaarde van het plafond van 75 te overschrijden. Wanneer de speler een verzoek indient om het plafond opnieuw te verhogen, krijgt hij een bedenktijd van 48 uren, berekend in overeenstemming met de bepalingen van het tweede lid, 2°, alvorens de Nationale Loterij de gevraagde wijziging van de parameter uitvoert. Deze wijziging van de parameter wordt pas effectief wanneer zij geregistreerd wordt in de parameters van de "spelersrekening".

Wordt verstaan onder een periode van :

1° 24 uren : de 24 uren die het ogenblik waarop de Nationale Loterij een deelnemingsverwerving registreert, voorafgaan;

2° 48 uren : de 48 uren die volgen op de ontvangst door de Nationale Loterij van het verzoek om het plafond opnieuw te verhogen.

Wanneer de laatste deelnemingsverwerving van het in het eerste lid bedoelde plafond, of elke daaropvolgende deelnemingsverwerving, aanleiding geeft tot de toekenning van een lot in de vorm van een gratis deelnemingsverwerving, dan wordt het spelresultaat ervan niet in beschouwing genomen voor dit plafond.

Art. 19/9. Gelet op de risico's bij het gebruik van de instrumenten van de informatiemaatschappij,

waarop de Nationale Loterij geen vat heeft, wordt de eventuele winst voor het trekkingsspel op het apparaat van de speler ter informatie weergegeven, onder voorbehoud van bevestiging door het informaticasysteem beheerd door de Nationale Loterij, meegedeeld in de historiek van de spelersrekening.

HOOFDSTUK 4. SLOTBEPALINGEN

Art.20. De Nationale Loterij kan op elk ogenblik elk instantspel of trekkingsspel op afstand onttrekken aan de verkoop indien zij dit opportuun acht.

Art. 20/1. Ongeacht het type apparatuur dat door de speler wordt gebruikt, blijven de regels bepaald door het huidige besluit van toepassing. Niettemin, kunnen de aan de speler krachtens dit artikel geboden mogelijkheden worden beperkt door de Nationale Loterij, in functie van de technologie en/of de technische eigenschappen van het type apparatuur dat de speler gebruikt.

Art.21. Huidig besluit is raadpleegbaar op de Internetsite van de Nationale Loterij.