

2° met opgave van de volgende gegevens :

a) de namen en functies van de effectieve leiders en bestuurders van de instelling die een externe functie uitoefenen;

b) de naam van de vennootschap, de vestigingsplaats van haar zetel, de sector waarin zij bedrijvig is en de gereglementeerde markt waarin de door haar uitgegeven financiële instrumenten zijn opgenomen;

c) de functie die de in punt 2°, a) bedoelde persoon uitoefent in de vennootschap;

d) het bestaan en de omvang van een kapitaalband van 5 % of meer die de instelling bezit.

De interne regels kunnen bepalen dat de conform de vorige leden vastgestelde openbaarmakingsverplichtingen niet gelden voor externe functies die worden uitgeoefend bij instellingen als bedoeld in :

— artikel 27, § 3, derde lid, van de wet van 22 maart 1993;

— artikel 70, § 3, derde lid, van de wet van 6 april 1995;

— artikel 15, § 3, derde lid, van het koninklijk besluit van 26 september 2005;

— artikel 25, § 2, zesde lid, van de wet van 16 februari 2009;

— of artikel 90, § 4, zevende lid, van de wet van 9 juli 1975.

Art. 7. Het in artikel 2 bedoelde orgaan moet ervoor zorgen dat een controleprocedure wordt ingesteld voor de naleving van de interne regels van de instelling.

De interne regels bevatten een passende sanctieregeling bij niet-naleving van hun voorschriften.

Art. 8. Het reglement van de Commissie voor het Bank-, Financien en Assurantiewezen van 9 juli 2002 met betrekking tot de uitoefening van externe functies door leiders van gereglementeerde ondernemingen wordt opgeheven in zoverre het van toepassing is op de instellingen bedoeld in de punten a) tot j) en l) van artikel 1, 8° van dit reglement.

Art. 9. Dit reglement treedt in werking op de dag van inwerking-treding van het koninklijk besluit tot goedkeuring ervan.

Brussel, 6 december 2011.

De Gouverneur,  
L. COEN

Gezien om gevoegd te worden bij ons besluit van 20 juni 2012 tot goedkeuring van het reglement van de Nationale Bank van België van 6 december 2011 met betrekking tot de uitoefening van externe functies door leiders van gereglementeerde ondernemingen.

ALBERT

Van Koningswege :  
De Minister van Financiën,  
S. VANACKERE

2° portant sur les éléments suivants :

a) les noms et fonctions des dirigeants effectifs et administrateurs de l'établissement exerçant une fonction extérieure;

b) la dénomination sociale de la société, la localisation de son siège social, le domaine de ses activités et le marché réglementé sur lequel des instruments financiers qu'elle a émis font l'objet d'une inscription;

c) la fonction exercée par la personne visée au point 2°, a) au sein de la société;

d) l'existence et l'importance d'un lien en capital de 5 % ou plus détenu par l'établissement.

Les règles internes peuvent exclure du champ d'application des obligations de publicité arrêtées conformément aux alinéas précédents les fonctions extérieures exercées auprès de sociétés visées :

— à l'article 27, § 3, alinéa 3, de la loi du 22 mars 1993;

— à l'article 70, § 3, alinéa 3, de la loi du 6 avril 1995;

— à l'article 15, § 3, alinéa 3, de l'arrêté royal du 26 septembre 2005;

— à l'article 25, § 2, alinéa 6, de la loi du 16 février 2009;

— ou à l'article 90, § 4, alinéa 7, de la loi du 9 juillet 1975.

Art. 7. L'organe visé à l'article 2 doit veiller à la mise en place d'une procédure de contrôle concernant le respect des règles internes de l'établissement.

Les règles internes prévoient un régime de sanctions adéquat applicable aux manquements aux dispositions qu'elles énoncent.

Art. 8. Le règlement de la Commission bancaire, financière et des assurances du 9 juillet 2002 concernant l'exercice de fonctions extérieures par les dirigeants d'entreprises réglementées, en ce qu'il s'applique aux établissements visés aux points a) à j) et l) de l'article 1<sup>er</sup>, 8°, du présent règlement, est abrogé.

Art. 9. Le présent règlement entre en vigueur le jour de l'entrée en vigueur de l'arrêté royal qui l'approuve.

Bruxelles, le 6 décembre 2011.

Le Gouverneur,  
L. COENE

Vu pour être annexé à notre arrêté du 20 juin 2012 portant approbation du règlement de la Banque Nationale de Belgique du 6 décembre 2011 concernant l'exercice de fonctions extérieures par les dirigeants d'entreprises réglementées.

ALBERT

Par le Roi :  
Le Ministre des Finances,  
S. VANACKERE

#### FEDERALE OVERHEIDSDIENST FINANCIEN

N. 2012 — 2056

[C — 2012/03162]

**10 JULI 2012. — Koninklijk besluit tot bepaling van de algemene deelnemingsvoorschriften aan de openbare instantloterijen georganiseerd door de Nationale Loterij met behulp van de instrumenten van de informatiemaatschappij**

ALBERT II, Koning der Belgen,  
Aan allen die nu zijn en hierna wezen zullen, Onze Groet.

Gelet op de wet van 19 april 2002 tot rationalisering van de werking en het beheer van de Nationale Loterij, artikel 3, § 1, eerste lid en artikel 6, § 1, 1°, gewijzigd bij de Programmawet I van 24 december 2002;

Gelet op het voorafgaand onderzoek met betrekking tot de noodzaak om een effectbeoordeling uit te voeren, waarin besloten wordt dat een effectbeoordeling niet vereist is;

Gelet op het advies 51.234/4 van de Raad van State, gegeven op 26 april 2012, met toepassing van artikel 84, § 1, eerste lid, 1° van de wetten op de Raad van State, gecoördineerd op 12 januari 1973;

#### SERVICE PUBLIC FEDERAL FINANCES

F. 2012 — 2056

[C — 2012/03162]

**10 JUILLET 2012. — Arrêté royal 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**

ALBERT II, Roi des Belges,  
A tous, présents et à venir, Salut.

Vu la loi du 19 avril 2002 relative à la rationalisation du fonctionnement et de la gestion de la Loterie Nationale, l'article 3, § 1<sup>er</sup>, alinéa 1<sup>er</sup>, et l'article 6, § 1<sup>er</sup>, 1°, modifiés par la Loi-programme I du 24 décembre 2002;

Vu l'examen préalable de la nécessité de réaliser une évaluation d'incidence, concluant qu'une évaluation d'incidence n'est pas requise;

Vu l'avis 51.234/4 du Conseil d'Etat, donné le 26 avril 2012, en application de l'article 84, § 1<sup>er</sup>, alinéa 1<sup>er</sup>, 1°, des lois sur le Conseil d'Etat, coordonnées le 12 janvier 1973;

Op de voordracht van Onze Vice-Eerste Minister en Minister van Financiën,

Hebben Wij besloten en besluiten Wij :

**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;

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

3° spelsymbool : de vermelding, op een 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 of elk ander teken van om het even welke aard dat werd vastgelegd door de Nationale Loterij;

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

**Art. 2.** De deelneming aan de instantspellen 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 instantspel op afstand wordt aan het publiek voorgesteld onder een door de Nationale Loterij vastgelegde commerciële benaming.

**Art. 4.** Elk instantspel 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 instantspel op afstand. Hij wordt vastgelegd door de Nationale Loterij en mag niet lager zijn dan 10 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 10 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 instantspel 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.

Sur la proposition de Notre Vice-Premier Ministre et Ministre des Finances,

Nous avons arrêté et arrêtons :

**Article 1<sup>er</sup>.** 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;

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

3° symbole de jeu : mention 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 ou de tout autre signe de quelque nature que ce soit défini par la Loterie Nationale;

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

**Art. 2.** La participation aux jeux à distance instantanés 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, § 1<sup>er</sup>, alinéa 1<sup>er</sup> et de l'article 6, § 1<sup>er</sup>, 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 est présenté au public sous une appellation commerciale définie par la Loterie Nationale.

**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.

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 verholde 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 verholde « 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 of meerdere winnende spelsymbolen 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 verholde 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 verholde 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 verholde 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 verholde 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 verholde 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, verholde 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;

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° het virtueel biljet biedt één 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;

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° bedoelde spelmechanismen kunnen combineren.

Onverminderd de bepalingen van artikel 14, kan de speler die het spelresultaat van een virtueel biljet niet zelf wenst te onthullen, gebruik maken van een « automatische modus » die dit, geheel of gedeeltelijk, voor hem zal doen. Eens geactiveerd kan de automatische modus door de speler niet meer gedeactiveerd worden voor het betreffende virtuele biljet. 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 verhulde 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;

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;

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°.

Sans préjudice des dispositions de l'article 14, le joueur qui ne désire pas découvrir lui-même le résultat de jeu d'un billet virtuel peut utiliser un « mode automatique » qui le fera, partiellement ou entièrement, à sa place. Lorsqu'il est activé, ce mode automatique ne peut plus être désactivé par le joueur pour le billet virtuel concerné. 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) een winstvermenigvuldigingsfactor, duidelijk vermeld of te ont-hullen door de speler, laten verschijnen die niet hoger mag zijn dan 25;

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 » één of meerdere verholde 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.

**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 toevolgenszins 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.

**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, met uitzondering van het spelresultaat, dat steeds verliezend is;

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

4° hij geeft geen aanleiding tot een registratie op een gegevensdrager, noch tot een bewaring in een historiek.

**Art. 17.** De speler kan slechts één enkel virtueel biljet per keer kopen. Hij moet onthuld hebben of het biljet winnend of verliezend is alvorens hij kan overgaan tot de aankoop van een ander virtueel biljet. 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.

Elke aankoop van een virtueel biljet geeft aanleiding tot een bevestiging vanwege de speler.

**Art. 18.** 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 ».

d) laisser apparaître un facteur multiplicateur de gain qui, visiblement mentionné ou à découvrir par le joueur, ne peut être supérieur à 25;

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.

**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.

**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, § 1<sup>er</sup>, alinéa 1<sup>er</sup>, et l'article 6, § 1<sup>er</sup>, 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, exception faite du résultat de jeu qui est toujours perdant;

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 historiek.

**Art. 17.** Le joueur ne peut acheter qu'un seul billet virtuel à la fois. Il doit avoir découvert s'il est gagnant ou perdant avant de pouvoir procéder à l'achat d'un autre billet virtuel. 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 de la part du joueur.

**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 relever ultérieurement sans qu'il dépasse le plafond par défaut de 75 [...]. Lorsque le joueur introduit une demande de relèvement 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 ».

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 virtueel biljet, dan wordt de onthulling van het spelresultaat ervan niet in beschouwing genomen voor dit plafond.

**Art. 19.** Voor de toepassing van dit 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.

Indien, om welke reden ook, het spelresultaat van een virtueel biljet niet kenbaar gemaakt is aan de speler voor het afsluiten van de connectieperiode, wordt het onderbroken spelproces beschouwd als van nul en generlei waarde. In voorkomend geval opent een ander spelproces zich bij de aanvang van een volgende connectieperiode en biedt het aan de speler een nieuw virtueel biljet, behorend tot het betreffende type van instantspel op afstand, aan. Het spelresultaat van dit nieuwe virtueel biljet is steeds identiek aan het spelresultaat dat bekomen zou zijn indien bij 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.

Indien na verloop van een periode van 365 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, ontsluit 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 ».

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

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

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

**Art. 22.** Dit besluit treedt in werking op 16 juli 2012.

**Art. 23.** De minister bevoegd voor de Nationale Loterij is belast met de uitvoering van dit besluit.

Gegeven te Brussel, 10 juli 2012.

ALBERT

Van Koningswege :

De Vice-Eerste Minister en Minister van Financiën,  
S. VANACKERE

On entend par période de :

1° 24 heures : les 24 heures précédant le moment où la Loterie Nationale enregistre [...] une prise de jeu;

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.** 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.

Si, pour quelque raison que ce soit, le résultat de jeu d'un billet virtuel 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 avvenu. En l'occurrence, lors du démarrage de la période de connexion suivante, un autre processus de jeu s'ouvre et présente au joueur un nouveau billet virtuel ressortissant au type de 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.

Si après l'écoulement d'une période de 365 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 ». En l'occurrence, 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.

Lorsque la Loterie Nationale retire de la vente un jeu à distance instantané, la Loterie Nationale procède, conformément aux dispositions de l'alinéa 3, 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.

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

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

**Art. 22.** Le présent arrêté entre en vigueur le 16 juillet 2012.

**Art. 23.** Le ministre qui a la Loterie Nationale dans ses attributions est chargé de l'exécution du présent arrêté.

Donné à Bruxelles, le 10 juillet 2012.

ALBERT

Par le Roi :

Le Vice-Premier Ministre et Ministre des Finances,  
S. VANACKERE