

Gouvernement du Québec

Décret 1675-95, 20 décembre 1995

Loi sur la Société des loteries du Québec
(L.R.Q., c. S-13.1)

Jeux de casino — Modifications

CONCERNANT le Règlement modifiant le Règlement sur les jeux de casino

ATTENDU QU'en vertu du premier alinéa de l'article 13 de la Loi sur la Société des loteries du Québec (L.R.Q., c. S-13.1), la Société des loteries du Québec détermine par règlement les normes et conditions générales relatives à la nature et à la tenue des systèmes de loteries qu'elle conduit et administre;

ATTENDU QU'en vertu de cet article, la Société a adopté le Règlement modifiant le Règlement sur les jeux de casino;

ATTENDU QUE ce règlement est relatif aux systèmes de loterie des casinos d'État et que, conformément au second alinéa de l'article 13 de la Loi sur la Société des loteries du Québec, il a fait l'objet d'un avis de la Régie des alcools, des courses et des jeux;

ATTENDU QUE, conformément aux articles 10 et 11 de la Loi sur les règlements (L.R.Q., c. R-18.1) un projet de règlement en annexe au présent décret a été publié à la Partie 2 de la *Gazette officielle du Québec* du 25 octobre 1995, avec avis qu'il pourrait être approuvé par le gouvernement à l'expiration d'un délai de 45 jours à compter de cette publication;

ATTENDU QUE, conformément au second alinéa de l'article 13 de la Loi sur la Société des loteries du Québec, l'avis de la Régie des alcools, des courses et des jeux a été publié à la *Gazette officielle du Québec* lors de la publication prévue à l'article 8 de la Loi sur les règlements;

ATTENDU QUE, conformément à l'article 13 de la Loi sur la Société des loteries du Québec, l'avis de la Régie des alcools, des courses et des jeux a été publié avec le projet de règlement;

ATTENDU QU'il y a lieu d'approuver ce règlement, avec modifications, tel qu'il apparaît en annexe au présent décret;

IL EST ORDONNÉ, en conséquence, sur la recommandation de la ministre des Finances:

QUE le Règlement modifiant le Règlement sur les jeux de casino, annexé au présent décret, soit approuvé.

Le greffier du Conseil exécutif,
MICHEL CARPENTIER

Règlement modifiant le Règlement sur les jeux de casino

Loi sur la Société des loteries du Québec
(L.R.Q., c. S-13.1, a.13)

1. Le Règlement sur les jeux de casino, approuvé par le décret 1253-93 du 1^{er} septembre 1993, est modifié à l'article 1:

1^o par le remplacement du mot « midi-baccara » par « baccara »;

2^o par l'insertion, après les mots « machines à sous », de ce qui suit: « le blackjack multi-action, la roue de fortune, le poker grand prix, le poker des Caraïbes, le pai gow ».

2. L'article 4 de ce règlement est remplacé par le suivant:

« **4.** Pour les jeux de table, un joueur fait sa mise en utilisant les coupons, jetons ou plaques mis à sa disposition à cette fin par la Société. Pour les machines à sous, à moins qu'il ne s'agisse d'un tournoi, un joueur utilise de la monnaie canadienne ou des jetons émis par la Société, selon le cas. Une mise sur parole ne peut être acceptée. ».

3. L'article 7 de ce règlement est modifié par l'addition, à la fin, de ce qui suit: « à l'exception du pai gow poker, du poker grand prix et du poker des Caraïbes où les cartes peuvent être mélangées manuellement. ».

4. L'article 8 de ce règlement est modifié par l'insertion, après le mot « poker », de ce qui suit: « , du poker grand prix et du poker des Caraïbes ».

5. L'article 9 de ce règlement est remplacé par le suivant:

« **9.** Les mises minimales et maximales permises pour la Société à chaque table de jeu de cartes doivent y être indiquées et respectées. Sauf dans la mesure prévue aux articles 21.1, 21.2, 23 à 25, 26.1 et 66, pour le blackjack, le blackjack multi-action, le super pan 9 et le chien rouge, la limite établie pour la mise maximale est par main, tandis qu'au baccara, au poker grand prix, au poker des Caraïbes et au pai gow poker, elle l'est par emplacement. ».

6. L'article 12 de ce règlement est modifié par l'insertion, après le mot «poker», de ce qui suit: «du grand-baccara, du poker grand prix, du poker des Caraïbes».

7. L'article 13 de ce règlement est modifié par le remplacement des chiffres et mot «1, 2 ou 6», par ce qui suit: «1 à 8».

8. L'article 17 de ce règlement est modifié par l'insertion, après le chiffre «25», de ce qui suit: «et 26.1».

9. Ce règlement est modifié par l'insertion, après l'article 18, du suivant:

«**18.1** À la condition que la table l'indique, la mise est aussi gagnante si:

1° la main du joueur est constituée de trois cartes ayant chacune la valeur de 7;

2° la main du joueur est constituée de trois cartes de même couleur dont une a la valeur de 6, l'autre de 7 et l'autre de 8.»

10. L'article 19 de ce règlement est modifié par l'insertion, après le chiffre «18», de ce qui suit: «, de l'article 18.1».

11. L'article 21 de ce règlement est modifié par l'insertion, après le chiffre «2», de ce qui suit: «, ou s'il s'agit d'une mise visée par le paragraphe 1° de l'article 18.1 qui est payé 3 à 2, ou d'une mise visée par le paragraphe 2° de l'article 18.1 qui est payé 2 à 1.»

12. Ce règlement est modifié par l'insertion, après l'article 21, des suivants:

«**21.1** À la condition que la table l'indique, le joueur peut, en plus de la mise initiale visée à l'article 17 et avant que le croupier n'annonce «Rien ne va plus», faire une mise supplémentaire qui est gagnante si la valeur totale de ses deux premières cartes est de 12 à 16. La mise supplémentaire ne peut être pour un montant supérieur à celle de sa mise initiale. Une mise supplémentaire gagnante est payée à l'égalité sauf si ses deux premières cartes sont deux as ou deux huit, auquel cas elle est payée 2 à 1.

21.2 À la condition que la table l'indique, le joueur peut, en plus de la mise initiale visée à l'article 17, faire une mise progressive. La mise progressive doit être de 1,00 \$ et doit être faite à l'endroit indiqué sur la table avant que le croupier n'annonce «Rien ne va plus». Les mises progressives gagnantes sont payées de la façon suivante:

As-2-3-4-5, même couleur, premières 5 cartes	100 % du lot progressif
2-3-4-5, même couleur, premières 4 cartes	5 000 \$
4-5-6, même couleur, premières 3 cartes	500 \$
As, valet, même couleur, premières 2 cartes	50 \$
Blackjack, même couleur, premières 2 cartes	10 \$
Paire, as, roi, dame, valet, 10, premières 2 cartes	3 \$
Blackjack, premières 2 cartes	2 \$

Un panneau d'affichage indiquant de façon continue le montant du lot progressif doit être placé de façon à être visible de chaque table qui offre cette mise.»

13. Le deuxième alinéa de l'article 22 de ce règlement est modifié par le remplacement du mot «Après» par ce qui suit: «Sauf si la table indique que le croupier se donne sa deuxième carte immédiatement après que chaque joueur ait reçu la sienne et que le croupier a un blackjack, après».

14. L'article 26 de ce règlement est remplacé par les suivants:

«**26.** Le croupier se donne sa deuxième carte une fois que la main de chaque joueur est terminée, sauf s'il est indiqué à la table qu'il se donne sa deuxième carte immédiatement après que chaque joueur ait reçu la sienne. À moins qu'il ne soit indiqué à la table que le croupier tire sur un 16 et reste sur un 17, il doit continuer à tirer sur un 17 facile ou moins et il doit arrêter à un 17 difficile ou plus.

26.1 Malgré les articles 23 et 24, le joueur peut, si la table l'indique:

1° doubler sa mise si ses deux premières cartes totalisent deux à huit, ou douze à vingt;

2° partager sa main jusqu'à quatre fois;

3° doubler une main partagée.»

15. Ce règlement est modifié par l'insertion, après l'article 26.1, de la sous-section suivante:

«**§1.1** *Blackjack Multi-Action*

26.2 Sous réserve des articles 26.3 à 26.7, le blackjack multi-action se joue selon les règles prévues à la sous-section 1.

26.3 Le joueur mise sur les résultats de sa main par rapport à ceux de 2 ou 3 mains du croupier, chaque main du croupier étant composée de la même première carte.

26.4 Le nombre minimum de mises requises, 2 ou 3, doit être indiqué à la table.

26.5 Le joueur doit faire ses 2 ou 3 mises distinctes, selon le cas, à l'emplacement indiqué pour chacune d'elles avant que la première carte d'un jeu ne soit distribuée. Chaque mise d'un jeu doit respecter les limites indiquées à la table de jeu.

26.6 La distribution des cartes se fait de la façon décrite à l'article 13. Si le joueur décide de doubler ou partager sa mise, il doit faire une mise additionnelle pour chacune de ses mises initiales.

26.7 Une fois que la main de chaque joueur est terminée, le croupier complète sa première main. Dès que les mises gagnantes de cette première main ont été payées, le croupier conserve la première carte de cette main et complète sa deuxième main. Dès que les mises gagnantes de cette deuxième main ont été payées, le croupier complète sa troisième et dernière main de la même façon.»

16. L'intitulé de la sous-section 2 de la Section II de ce règlement est remplacé par «baccara».

17. L'article 27 de ce règlement est modifié:

1^o par le remplacement du mot «midi-baccara» par «baccara»;

2^o par l'insertion, après le mot «six», des mots «à huit».

18. L'article 28 de ce règlement est modifié:

1^o par le remplacement du mot «midi-baccara» par «baccara»;

2^o par l'addition, à la fin, de l'alinéa suivant:

«Le baccara peut être le grand baccara ou le midi-baccara. Au grand baccara, les joueurs peuvent distribuer les cartes du jeu, tandis qu'au midi-baccara, la distribution ne se fait que par le croupier.»

19. L'article 30 de ce règlement est modifié par le remplacement des mots «le croupier ne tire du sabot la première carte d'un jeu» par ce qui suit: «la première carte d'un jeu ne soit tirée du sabot».

20. Ce règlement est modifié par l'insertion, après l'article 48, du suivant:

«**48.1** Si l'emplacement du jeu à recevoir la première donne de cartes est déterminée à même un générateur aléatoire de numéros, le joueur peut aussi faire une mise quant auquel des numéros 1 à 7 sera sélectionné par le générateur aléatoire de numéros au début de chaque jeu. La mise additionnelle est gagnante si le numéro choisi par le joueur est le même que celui choisi par le générateur aléatoire de numéros. Une mise gagnante est payée 11 à 2.»

21. Ce règlement est modifié par l'insertion, après l'article 67, des sous-sections suivantes:

«§VI *Poker Grand Prix*

67.1 Le poker grand prix se joue avec un ou deux paquets de cartes.

La valeur des cartes en ordre décroissant est l'as, le roi, la reine, le valet, le dix, le neuf, le huit, le sept, le six, le cinq, le quatre, le trois et le deux. Un as peut cependant être utilisé pour compléter une quinte et une séquence formées des cartes deux à cinq.

67.2 Les combinaisons au poker grand prix, dans l'ordre décroissant, sont les suivantes:

1^o Quinte royale: une main formée d'un as, d'un roi, d'une reine, d'un valet et d'un dix de même couleur;

2^o Quinte: une main formée de cinq cartes de même couleur et dans un ordre successif;

3^o Carré: une main formée de quatre cartes de même valeur, sans égard à la couleur;

4^o Main pleine: une main formée d'un brelan et d'une paire;

5^o Couleur: une main formée de cinq cartes de même couleur;

6^o Séquence: une main formée de cinq cartes successives; la séquence avec la plus haute valeur est celle formée d'un as, d'un roi, d'une reine, d'un valet et d'un dix; la séquence avec la plus faible valeur est celle formée d'un as, d'un deux, d'un trois, d'un quatre et d'un cinq ayant la plus faible valeur, à la condition qu'un as ne puisse être combiné avec une autre série de cartes aux fins d'établir une main gagnante (exemple: reine, roi, as, deux, trois);

7° Breelan: une main formée de trois cartes de même valeur;

8° Double paire: une main formée de deux paires;

9° Paire: une main formée de deux cartes de la même valeur.

67.3 Le nombre maximum de joueurs permis à une table poker grand prix est sept.

67.4 Le joueur doit faire trois mises distinctes et égales, à l'emplacement indiqué pour chacune de ces trois mises, ainsi que sa mise supplémentaire, s'il y a lieu, avant que le croupier n'annonce «Rien ne va plus». Sauf dans la mesure prévue à l'article 67.6, aucune mise ne peut être faite, modifiée ou retirée par la suite.

67.5 Le croupier distribue à chaque joueur qui a fait ses trois mises et à lui-même trois cartes, face cachée.

67.6 Après avoir vérifié ses trois cartes, chaque joueur a le choix de retirer sa première mise. Après que chaque joueur a exercé son choix, le croupier retire du jeu la troisième carte qui a été placée devant lui et dévoile la deuxième carte. Chaque joueur a par la suite le choix de retirer sa deuxième mise. Le croupier dévoile la première carte placée devant lui.

67.7 Le croupier dévoile les trois cartes de chaque joueur à tour de rôle. Les trois cartes du joueur avec les deux cartes devant le croupier forment sa main. Une mise est gagnante si la valeur de la main du joueur est égale ou supérieure à une paire de dix.

67.8 Les mises gagnantes sont payées de la manière suivante:

Mise	Rapport de paiement
Quinte royale	1,000 à 1
Quinte	200 à 1
Carré	50 à 1
Main pleine	11 à 1
Couleur	8 à 1
Séquence	5 à 1
Brelan	3 à 1
Double paire	2 à 1
Paire (de dix, valets, reines, rois ou d'as)	1 à 1

67.9 À la condition que la table l'indique, le joueur peut, en plus des mises initiales, faire une mise supplémentaire. La mise supplémentaire qui doit être faite est de 1,00 \$ et doit être faite à l'endroit indiqué sur la table avant que le croupier n'annonce «Rien ne va plus». Elle est gagnante si la main du joueur est une quinte royale,

une quinte, un carré, une main pleine, de couleur ou une séquence. Les mises supplémentaires gagnantes sont payées de la façon suivante:

Quinte royale	20 000 \$
Quinte	2 000 \$
Carré	200 \$
Main pleine	100 \$
Couleur	50 \$
Séquence	25 \$

§VII Poker des Caraïbes

67.10 Le Poker des Caraïbes se joue avec un ou deux paquets de cartes. La valeur des cartes est celle prévue à l'article 67.1.

67.11 Les combinaisons au Poker des Caraïbes, dans l'ordre décroissant, sont les suivantes:

1° Quinte royale: une main formée d'un as, d'un roi, d'une reine, d'un valet et d'un dix de même couleur;

2° Quinte: une main formée de cinq cartes de même couleur et dans un ordre successif; la quinte avec la plus haute valeur est celle formée d'un roi, une reine, un valet, un dix et un neuf; la quinte avec la plus faible valeur est celle formée d'un as, d'un deux, d'un trois, d'un quatre et d'un cinq;

3° Carré: une main formée de quatre cartes de même valeur, sans égard à la couleur; les quatre as sont le carré avec la plus haute valeur et les quatre deux sont le carré de plus faible valeur;

4° Main pleine: une main formée d'un brelan et d'une paire; la main pleine de plus haute valeur est celle formée de trois as et deux rois et la plus faible est formée de trois deux et deux trois;

5° Couleur: une main formée de cinq cartes de même couleur;

6° Séquence: une main formée de cinq cartes successives, sans égard à la couleur; la séquence avec la plus haute valeur est celle formée d'un as, d'un roi, d'une reine, d'un valet et d'un dix; la séquence avec la plus faible valeur est celle formée d'un as, d'un deux, d'un trois, d'un quatre et d'un cinq, à la condition qu'un as ne puisse être combiné avec une autre série de cartes aux fins d'établir une main gagnante (exemple: reine, roi, as, deux, trois);

7° Brelan: une main formée de trois cartes de même valeur, sans égard à la couleur; le brelan avec la plus haute valeur est composé de trois as et celui avec la plus faible valeur est composé de trois deux;

8° Double paire: une main formée de deux paires; la double paire avec la plus haute valeur est celle formée de deux as et deux rois et la double paire avec la plus faible valeur est formée de deux trois et deux deux;

9° Paire: une main formée de deux cartes de la même valeur, sans égard à la couleur; la paire avec la plus haute valeur est formée de deux as et celle avec la plus faible valeur est formée de deux deux.

67.12 Lorsque deux mains sont identiques à l'égard des combinaisons mentionnées à l'article 67.11, ou si elles ne contiennent aucune des combinaisons mentionnées à cet article, la main qui compte la carte la plus élevée est considérée comme étant la main avec la plus forte valeur, à défaut de quoi les mains sont considérées comme étant égales.

67.13 Le nombre maximum de joueurs à une table de Poker des Caraïbes est sept.

67.14 Le joueur doit faire sa mise initiale avant que le croupier n'annonce «Rien ne va plus». Sauf dans la mesure prévue à l'article 67.16, aucune mise ne peut être faite, modifiée ou retirée une fois que le croupier a fait cette annonce.

67.15 Le croupier distribue à chaque joueur et à lui-même, à tour de rôle, cinq cartes, face cachée, la cinquième carte du croupier étant distribuée face visible.

67.16 Après avoir vérifié ses cinq cartes, chaque joueur a le choix de faire une mise additionnelle qui doit être le double de sa mise initiale. Si le joueur décide de ne pas faire cette mise additionnelle, il perd sa mise initiale.

67.17 Le croupier dévoile ses quatre cartes et compose la main de poker qui a la plus haute valeur possible. Pour ouvrir, le croupier doit avoir un roi, un as ou l'une des combinaisons prévues à l'article 67.11. Si le croupier ne peut ouvrir, les mises initiales sont payées à l'égalité; les mises additionnelles sont nulles.

67.18 Si le croupier peut ouvrir, il dévoile les cinq cartes de chaque joueur à tour de rôle.

67.19 Si la main du joueur est égale à la main du croupier, les mises sont nulles.

67.20 Les mises sont gagnantes si la main du joueur a une plus haute valeur que celle du croupier. Les mises gagnantes sont payées de la manière suivante:

Mise

Quinte royale	100 à 1
Quinte	50 à 1
Carré	20 à 1
Main pleine	7 à 1
Couleur	5 à 1
Séquence	4 à 1
Brelan	3 à 1
Double paire	2 à 1
Paire (de dix, valets, reines, rois ou as)	à l'égalité».

Rapport de paiement

22. Ce règlement est modifié par l'ajout, après l'article 72, du suivant:

«**72.1** À la condition que la table l'indique, le joueur peut aussi miser que la bille arrêtera sur le même numéro deux (doublé) ou trois (triplé) fois consécutives. Dans un tel cas, il y a des mises extérieures à la table uniquement s'il est indiqué à la table que celles-ci sont permises. Une mise doublée gagnante est payée 1,200 à 1 si la mise triplée n'est pas permise; en cas contraire, elle est payée 1,000 à 1; une mise triplée gagnante est payée 10,000 à 1.».

23. L'article 86 de ce règlement est remplacé par le suivant:

«**86.** Lorsqu'un billet n'est valide que pour un seul tirage, il doit, s'il est gagnant et s'il est pour un tirage qui a lieu à minuit ou avant cette heure, être présenté pour paiement avant l'heure de fermeture du casino de la journée qui suit la journée du tirage; s'il l'est pour un tirage qui a lieu après minuit, il doit être présenté pour paiement avant l'heure de fermeture du casino le jour même du tirage. Si un billet valide pour plusieurs tirages est gagnant, il doit être présenté pour paiement dans les quatre-vingt-dix jours de la date du dernier tirage. Le paiement se fait au détenteur du billet gagnant valide.».

24. Ce règlement est modifié par l'addition, après l'article 99, des sections suivantes:

«SECTION VII PAI GOW

100. Pai Gow se joue en utilisant un ensemble de 32 tuiles.

101. Les combinaisons au Pai Gow, dans l'ordre décroissant, sont les suivantes:

Ordre

Paire
Suprême

Premier six (2-4) et trois (1-2)

Égale

Deuxième douze (6-6) et douze (6-6)
Troisième deux (1-1) et deux (1-1)
Quatrième huit (4-4) et huit (4-4)
Cinquième quatre (1-3) et quatre (1-3)

Sixième dix (5-5) et dix (5-5)
Septième six (3-3) et six (3-3)
Huitième quatre (2-2) et quatre (2-2)
Neuvième onze (5-6) et onze (5-6)
Dixième dix (4-6) et dix (4-6)
Onzième sept (1-6) et sept (1-6)
Douzième six (1-5) et six (1-5)

Mélange

Treizième neuf mélanges (3-6 et 4-5)
Quatorzième huit mélanges (3-5 et 2-6)
Quinzième sept mélanges (3-4 et 2-5)
Seizième cinq mélanges (1-4 et 2-3)

Wongs

Dix-septième douze (6-6) et neuf (4-5)
douze (6-6) et neuf (3-6)

Dix-huitième deux (1-1) et neuf (4-5)
deux (1-1) et neuf (3-6)

Gongs

Dix-neuvième douze (6-6) et huit (2-6)
douze (6-6) et huit (3-5)
douze (6-6) et huit (4-4)

Vingtième deux (1-1) et huit (2-6)
deux (1-1) et huit (3-5)
deux (1-1) et huit (4-4)

102. En déterminant le placement de « mains fortes » ou de « mains faibles » qui ne contiennent aucune des paires mentionnées à l'article 101, la main avec la plus haute valeur est la première. La valeur de la main est déterminée en additionnant le nombre de pointes sur les deux tuiles qui forment la main. Si la valeur totale des pointes dépasse neuf, le chiffre des dizaines n'est pas considéré. Le chiffre des unités est le seul pris en considération pour déterminer la valeur de la main.

103. Si les tuiles d'une paire suprême sont utilisées séparément, la valeur numérique du trois (1-2) peut être considérée comme étant un six et la valeur numérique du six (2-4) peut être trois.

104. Lorsque deux « mains fortes » ou deux « mains faibles » sont identiques, la main contenant la tuile individuelle avec la plus grande valeur est considérée comme étant la main avec la plus forte valeur. Si les tuiles individuelles avec la plus grande valeur de chaque main sont d'une valeur identique, la main du croupier ou de la banque, selon le cas, est gagnante.

105. La valeur de chaque tuile, en ordre décroissant, est la suivante:

Premier	douze (6-6)
Deuxième	deux (1-1)
Troisième	huit (4-4)
Quatrième	quatre (1-3)
Cinquième	dix (5-5)
Sixième	six (3-3)
Septième	quatre (2-2)
Huitième	onze (5-6)
Neuvième	dix (4-6)
Dixième	sept (1-6)
Onzième	six (1-5)
Douzième	neuf (3-6) ou (4-5)
Treizième	huit (2-6) ou (3-5)
Quatorzième	sept (2-5) ou (3-4)
Quinzième	six (2-4)
Seizième	cinq (1-4) ou (2-3)
Dix-septième	trois (1-2)

106. Le nombre maximum de joueurs permis à une table de pai gow est sept.

107. Le joueur doit faire sa mise avant que le croupier n'annonce « Rien ne va plus ». Une fois que le croupier a fait cette annonce, aucune mise ne peut être faite, modifiée ou retirée.

108. Le joueur perd sa mise lorsque la « main forte » du joueur est égale ou d'une valeur plus faible que la « main forte » du croupier et la « main faible » du joueur est aussi égale ou d'une valeur plus faible que la « main faible » du croupier.

109. La mise est nulle si:

1^o la « main forte » du joueur est plus forte que la « main forte » du croupier et sa « main faible » est égale ou d'une plus faible valeur que la « main faible » du croupier ou n'a aucune valeur;

2^o la « main forte » du joueur est égale ou d'une plus faible valeur que la « main forte » du croupier et sa « main faible » est d'une valeur plus haute que la « main faible » du croupier.

110. Le joueur gagne sa mise si sa « main forte » et sa « main faible » sont toutes les deux d'une plus haute valeur que celles du croupier.

111. Les mises gagnantes sont payées à l'égalité. Par ailleurs, une commission de 5 % est payable à la Société. Si la mise n'est pas un multiple de 10, la commission est calculée à partir du multiple de 10 suivant.

112. Le croupier distribue quatre tuiles à chaque emplacement de jeu, qu'il y ait une mise ou non, et il se donne quatre tuiles. Les tuiles sont distribuées face cachée. Une fois la distribution terminée, le croupier ramasse les tuiles qui sont devant les emplacements de jeu sans mise.

113. En utilisant les quatre tuiles qui lui ont été distribuées, chaque joueur doit composer ses mains de deux tuiles chacune. La « main forte » doit être égale ou d'une valeur supérieure à la « main faible ».

114. Le joueur est responsable de la composition de sa main. Il est le seul, à part le croupier, qui peut toucher ses tuiles. Il doit garder ses tuiles à la vue du croupier en tout temps. Une fois qu'il a composé ses mains, le joueur doit les placer face cachée, à l'endroit approprié sur le tapis et il ne peut plus toucher à ses tuiles.

115. Dès que chaque joueur a placé ses tuiles, le croupier retourne ses quatre tuiles et compose sa « main forte » et sa « main faible ». Par la suite, il dévoile les deux mains de chaque joueur, à tour de rôle. Le joueur peut abandonner sa mise avant que le croupier ne dévoile les mains de ce joueur. Dans un tel cas, les tuiles ne sont pas dévoilées aux autres joueurs.

116. Le croupier doit être la Banque pour le premier jeu. Par la suite, il peut offrir aux joueurs, à tour de rôle, d'être la Banque. Un même joueur ne peut être la Banque pour deux mains consécutives. Pour être la Banque, un joueur doit avoir participé au dernier jeu où le croupier a agi comme Banque et il doit avoir un nombre suffisant de jetons pour payer toutes les mises à la table. La mise maximale indiquée à la table s'applique pour les mises du croupier et celles de tous les joueurs lorsque le croupier est la Banque.

SECTION VIII ROUE DE FORTUNE

117. La roue de fortune est divisée en parties égales d'au moins neuf et d'au plus soixante.

118. Le joueur doit placer sa mise à l'endroit convenu de la table avant que le croupier n'annonce « Rien ne va plus ». Une fois que le croupier a fait cette annonce, aucune mise ne peut être faite, modifiée ou retirée.

119. Le joueur est responsable du placement de sa mise. Une mise est gagnante si la tige s'arrête dans une partie de la roue qui y correspond.

120. Le mode d'attribution des lots ainsi que les lots à gagner doivent être accessibles au public à chaque table de roue de fortune.

121. Pour qu'un résultat soit valide, la roue doit avoir fait au moins trois révolutions sans aucune obstruction.

122. Le taux de retour pour la roue de fortune ne peut être inférieur à 75 %.

SECTION IX TOURNOI

123. La Société peut offrir chacun des jeux de casino sous forme de tournoi.

124. Dans un tel cas, au lieu de payer pour chaque mise, le participant paie un droit d'entrée au tournoi. Le droit d'entrée pour un tournoi de « poker grand prix » est pris à même la mise supplémentaire visée à l'article 67.9. Il doit être égal à au moins 30 % de cette mise.

Les jeux de casino offerts dans le cadre d'un tournoi se déroulent conformément aux règles prévues au présent règlement, sauf en ce qui concerne le paiement des mises.

125. Les règles du tournoi incluent la date de l'événement, sa durée, les règles de participation, le mode de distribution des lots ainsi que les lots à gagner et elles doivent être mises à la disposition du public au moins une semaine avant la date du début du tournoi ainsi que lors du tournoi.

126. Les tables ou machines à sous utilisées pour un tournoi doivent être indiquées à cette fin.

127. Le taux de retour aux participants d'un tournoi ne peut être inférieure à 30 % du montant total des droits de participation vendus pour le tournoi. ».

25. Le présent règlement entre en vigueur la quinzième jour qui suit la date de sa publication à la *Gazette officielle du Québec*.