

Gouvernement du Québec

Décret 111-2000, 9 février 2000

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 QUE, en vertu 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 loterie qu'elle conduit et administre et que ce règlement est soumis à l'approbation du gouvernement:

ATTENDU QUE, conformément au deuxième alinéa de cet article, ce règlement doit également être soumis pour avis à la Régie des alcools, des courses et des jeux lorsqu'il concerne les systèmes de loterie des casinos d'État et que cet avis doit être publié à la *Gazette officielle du Québec*;

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

ATTENDU QUE, conformément au deuxième alinéa de l'article 13 de la Loi sur la Société des loteries du Québec, ce règlement a fait l'objet d'un avis de la Régie des alcools, des courses et des jeux qui a été publié à la Partie 2 de la *Gazette officielle du Québec* du 3 novembre 1999;

ATTENDU QUE, conformément aux articles 10 et 11 de la Loi sur les règlements (L.R.Q., c. R-18.1), le texte de ce règlement a été publié à titre de projet, à la Partie 2 de la *Gazette officielle du Québec* du 3 novembre 1999, 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 QU'il y a lieu d'approuver ce règlement;

IL EST ORDONNÉ, en conséquence, sur la recommandation du ministre d'État à l'Économie et aux Finances et 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 NOËL DE TILLY

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. L'article 1 du Règlement sur les jeux de casino est modifié par l'insertion, après les mots «le Poker des Caraïbes», de ce qui suit: «le Poker 3 Cartes, la Bataille».

2. L'article 44 de ce règlement est modifié par le remplacement, dans les paragraphes 1^o et 2^o, des mots «du croupier», partout où ils se trouvent, par les mots «de la banque».

3. L'article 45 de ce règlement est modifié par le remplacement, dans les paragraphes 1^o et 2^o des mots «du croupier», partout où ils se trouvent, par les mots «de la banque».

4. L'article 46 de ce règlement est modifié par le remplacement des mots «du croupier» par les mots «de la banque».

5. Ce règlement est modifié par l'insertion, après l'article 67.21 des sous-sections suivantes:

«§8. *Poker 3 cartes*

67.22 Le Poker 3 Cartes 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 suite couleur et une séquence formée des cartes deux et trois.

67.23 Les combinaisons au Poker 3 Cartes, dans l'ordre décroissant sont les suivantes:

* La dernière modification au Règlement sur les jeux de casino, approuvé par le décret numéro 1253-93 du 1^{er} septembre 1993 (1993, *G.O.* 2, 6516), a été apportée par le règlement approuvé par le décret numéro 745-96 du 19 juin 1996 (1996, *G.O.* 2, 3625). Pour les modifications antérieures, voir le «Tableau des modifications et Index sommaire», Éditeur officiel du Québec, 1999, à jour le 1^{er} mars 1999.

1^o Suite couleur: une main formée de trois cartes de même couleur et dans un ordre successif; la suite couleur avec la plus haute valeur est celle formée d'un as, d'un roi, d'une reine; la suite couleur avec la plus faible valeur est celle formée d'un as, d'un deux, d'un trois;

2^o Breelan: une main formée de trois cartes de même valeur, sans égard à la couleur; le breelan avec la plus haute valeur est composé de trois as et celui avec la plus faible valeur est composé de trois 2;

3^o Séquence: une main formée de trois 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; la séquence avec la plus faible valeur est celle formée d'un as, d'un deux, d'un trois;

4^o Couleur: une main formée de trois cartes de même couleur;

5^o 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 2.

67.24 Lorsque deux mains sont identiques à l'égard des combinaisons mentionnées à l'article 67.23, ou si deux mains 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.

67.25 Le nombre maximum de joueurs à une table de Poker 3 Cartes correspond au nombre d'emplacements pour les mises sur ce tapis.

67.26 Le joueur doit faire sa mise initiale ou sa mise «paire ou plus» ou les deux, à l'emplacement indiqué pour ces mises avant que le croupier n'annonce: «Rien ne va plus». Sauf dans la mesure prévue à l'article 67.28, aucune mise ne peut être faite, modifiée ou retirée une fois que le croupier a fait cette annonce.

67.27 Le croupier distribue à chaque joueur et à lui-même, à tour de rôle, trois cartes, face cachée.

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

67.29 Le croupier dévoile ses trois cartes et compose la main de poker qui a la plus haute valeur possible. Pour ouvrir, le croupier doit avoir une dame ou un roi ou

un as ou l'une des combinaisons prévues à l'article 67.23. Si le croupier ne peut ouvrir, les mises initiales sont payées à égalité et les mises additionnelles sont nulles.

67.30 Le croupier dévoile les trois cartes de chaque joueur à tour de rôle. Les mises sont gagnantes si la main du joueur est d'une valeur supérieure à celle du croupier. La mise initiale ainsi que la mise additionnelle sont alors payées 1 à 1.

67.31 Si la main d'un joueur qui a fait une mise additionnelle est une suite couleur, breelan ou une séquence, la mise initiale est aussi payée de la façon suivante, peu importe la valeur de la main du croupier:

Mise	Rapport de paiement
Suite couleur	5 à 1
Breelan	4 à 1
Séquence	1 à 1

67.32 Le joueur peut, au lieu ou en plus de sa mise initiale, faire une mise «paire ou plus». La mise «paire ou plus» est gagnante si la main du joueur est une suite couleur, un breelan, une séquence, une couleur ou une paire et ce, peu importe la valeur de la main du croupier. La mise «paire ou plus» est payée de la façon suivante:

Mise	Rapport de paiement
Suite couleur	40 à 1
Breelan	30 à 1
Séquence	6 à 1
Couleur	4 à 1
Paire	1 à 1

§9. Bataille

67.33 La Bataille se joue en utilisant six ou huit paquets de cartes.

67.34 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.

67.35 Le nombre maximum de joueurs permis à une table de Bataille correspond au nombre d'emplacements pour les mises sur le tapis.

67.36 Le joueur doit faire sa mise initiale à l'emplacement indiqué pour cette mise, ainsi que, s'il y a lieu, sa mise supplémentaire à la droite de sa mise initiale, avant que la première carte du jeu ne soit distribuée.

67.37 En commençant par le joueur à la gauche du croupier, ce dernier donne une carte à chaque joueur et se donne une carte. Les cartes sont distribuées face visible.

67.38 Une fois la distribution terminée, le croupier compare ensuite la carte de chacun des joueurs à la sienne:

1^o si la carte du joueur est d'une valeur supérieure à celle du croupier, la mise initiale est gagnante. Elle est alors payée 1 à 1;

2^o si la carte du joueur est d'une valeur inférieure à celle du croupier, la mise initiale est perdante;

3^o si la carte du joueur est d'une valeur égale à celle du croupier, le joueur pourra soit se retirer en perdant la moitié de sa mise initiale ou faire une Bataille.

67.39 Si le joueur décide de faire une Bataille, le joueur doit faire une mise additionnelle égale à sa mise initiale. Le croupier retire ensuite trois cartes du paquet et donne la suivante, face visible, au joueur. Il retire trois autres cartes du paquet et se donne la suivante, face visible. Le croupier compare sa carte à celle du joueur:

1^o si la carte du joueur est d'une valeur supérieure à celle du croupier, la mise initiale est gagnante. Elle est alors payée 1 à 1;

2^o si la carte du joueur est d'une valeur inférieure à celle du croupier, les mises sont perdantes;

3^o si la carte du joueur est d'une valeur égale à celle du croupier, les mises sont gagnantes. La mise initiale et la mise additionnelle sont payées 1 à 1.

67.40 Le joueur peut, en plus de sa mise initiale, faire une mise supplémentaire. La mise supplémentaire 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 première carte distribuée au joueur est d'une valeur égale à la première carte distribuée au croupier. La mise supplémentaire gagnante est payée 10 à 1».

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

«**86.** Le détenteur d'un billet valide doit, s'il est gagnant, le présenter pour paiement à l'endroit et dans les délais indiqués sur le billet. Le paiement se fait au détenteur du billet gagnant valide».

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

33552

Gouvernement du Québec

Décret 122-2000, 9 février 2000

Loi sur le ministère du Revenu
(L.R.Q., c. M-31)

Administration fiscale — Modifications

CONCERNANT le Règlement modifiant le Règlement sur l'administration fiscale

ATTENDU QUE, en vertu du premier alinéa de l'article 96 de la Loi sur le ministère du Revenu (L.R.Q., c. M-31), modifié par l'article 283 du chapitre 83 des lois de 1999, le gouvernement peut faire des règlements notamment pour prescrire les mesures requises pour l'exécution de cette loi;

ATTENDU QUE, en vertu du deuxième alinéa de l'article 31 de cette loi, modifié par l'article 34 du chapitre 65 des lois de 1999, le gouvernement peut faire des règlements pour déterminer qu'un remboursement dû à une personne par suite de l'application d'une loi fiscale peut également être affecté au paiement de tout montant dont cette personne est débitrice envers l'État en vertu d'une loi autre qu'une loi fiscale;

ATTENDU QUE le Règlement sur l'administration fiscale (R.R.Q., 1981, c. M-31, r. 1) a été édicté en vertu de cette loi;

ATTENDU QU'il y a lieu, dans le but d'assurer une meilleure perception des comptes à recevoir pour des prestations familiales versées sans droit, de modifier ce règlement de façon à permettre l'affectation d'un remboursement dû en vertu d'une loi fiscale au paiement de telles prestations;

ATTENDU QUE, en vertu de l'article 12 de la Loi sur les règlements (L.R.Q., c. R-18.1), un projet de règlement peut être édicté sans avoir fait l'objet de la publication préalable prévue à l'article 8 de cette loi, lorsque l'autorité qui l'édicte est d'avis que la nature fiscale des normes qui y sont établies, modifiées ou abrogées le justifie;