

Règlements et autres actes

Gouvernement du Québec

Décret 928-2000, 26 juillet 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 17 mai 2000;

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 17 mai 2000, 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 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 Pai Gow », de ce qui suit: « , le Craps ».

2. L'article 9 de ce règlement est modifié par l'insertion, après le numéro « 21.2 », des numéros suivants: « , 21.3, 21.4 ».

3. L'article 21.2 de ce règlement est remplacé par les suivants:

« 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 \$ 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 tel qu'indiqué à la table, selon une des trois façons suivantes:

1^o Premières cinq cartes

As –2 –3 –4 –5, même couleur	100 % du lot progressif
---------------------------------	-------------------------

Premières quatre cartes

2 – 3 – 4 – 5, même couleur	5 000 \$
-----------------------------	----------

* 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 111-2000 du 9 février 2000 (2000, *G.O.* 2, 1175). Pour les modifications antérieures, voir le « Tableau des modifications et Index sommaire », Éditeur officiel du Québec, 2000, à jour le 1^{er} février 2000.

Premières trois cartes	
4 – 5 – 6, même couleur	500 \$
Premières deux cartes	
As, valet, même couleur	50 \$
Black jack, même couleur	10 \$
Paire, As, roi, dame, valet, 10	3 \$
Premières cartes	
Black jack, premières cartes	2 \$;
2 ^o Premières quatre cartes	
Quatre As rouges ou quatre As noirs	100 % du lot progressif
Premières trois cartes	
Trois As, même couleur	2 500 \$
Trois As	250 \$
Premières deux cartes	
Deux As, même couleur	100 \$
Deux As	25 \$;
3 ^o Premières cinq cartes	
As – 2 – 3 – 4 – 5, même couleur	100 % du lot progressif
Premières quatre cartes	
Quatre 5 ou quatre 4 ou quatre 3 ou quatre 2, rouge	10 % du lot progressif
Quatre 5 ou quatre 4 ou quatre 3 ou quatre 2, noir	10 % du lot progressif
Premières trois cartes	
Trois 6 ou trois 5 ou trois 4 ou trois 3, même couleur	1 000 \$
Trois 6 ou trois 5 ou trois 4 ou trois 3	250 \$
Premières deux cartes	
Deux 10 ou deux valets ou deux dames ou deux rois, même couleur	25 \$

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.

21.3 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 additionnelle qui est gagnante si ses premières trois cartes comportent un, deux ou trois 7. La mise additionnelle doit être de 1 \$ et elle doit être faite à l'endroit indiqué sur la table avant que le croupier n'annonce « Rien ne va plus ». Les mises additionnelles gagnantes sont payées de la façon suivante:

Premières trois cartes	
Trois 7, même couleur	5 000 à 1
Trois 7	500 à 1
Premières deux cartes	
Deux 7, même couleur	100 à 1
Deux 7	50 à 1
Première carte	
Un 7	3 à 1

21.4 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 autre mise supplémentaire qui est gagnante si le total de ses deux premières cartes est supérieur ou inférieur à 13. Aux fins de cette mise supplémentaire, l'As a une valeur de 1. Le montant de la mise supplémentaire doit être conforme aux limites indiquées sur la table. La mise supplémentaire est gagnante si le joueur a misé que le total de ses deux premières cartes est supérieur à 13 et que c'est le cas ou si le joueur a misé que le total de ses deux premières cartes est inférieur à 13 et que c'est le cas. La mise supplémentaire gagnante est payée 1 à 1. ».

4. Ce règlement est modifié par l'insertion, après l'article 95, de la section suivante:

«SECTION VI JEUX DE DÉS

95.1 Les dés utilisés pour un jeu de casino comportent six faces, dont chacune comporte une valeur numérique de un à six, respectivement.

95.2 Le résultat des dés lancés ou brassés doit en tout temps reposer sur le hasard.

95.3 Le lancement des dés est déclaré invalide et annoncé « coup nul » dans les cas suivants:

1^o Les dés ne quittent pas la main du lanceur en même temps ou les dés ne roulent pas;

2° Aucun des dés lancés ne frappe le bord opposé de la table avant de s'immobiliser;

3° Un des dés s'immobilise sur un marqueur de point, sur le rebord de la table, sur un des jetons de la Banque placé à l'endroit prévu à cette fin sur la table, dans le godet à dés, ou tombe en dehors de la table;

4° Un des dés est cassé ou superposé à un autre;

5° Un lanceur utilise un dispositif ou une technique dans le but de tricher lors du lancement des dés.

95.4 En tout temps pendant le jeu, le personnel autorisé de la Société peut décider de changer les dés ou retirer à un joueur son tour de jeter les dés s'il viole de façon répétée les règles de lancement des dés.

95.5 Les mises minimale et maximale permises par la Société à chaque table de jeu de dés doivent y être indiquées et respectées.

§1. Craps

95.6 Le « Craps » se joue avec deux dés choisis par le lanceur parmi les dés attribués à la table.

95.7 Le nombre de joueurs permis à une table de « Craps » est illimité.

95.8 Les dés sont proposés successivement aux joueurs en commençant, au début du jeu, par le joueur qui se trouve à gauche du chef de table, puis dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur refuse son tour, les dés passent au joueur suivant, dans l'ordre prévu.

95.9 Le préposé aux dés passe les dés au joueur au moyen d'un râteau.

95.10 Le joueur qui lance les dés est identifié comme le lanceur.

95.11 Avant de lancer les dés, le lanceur doit faire, dans un premier temps, une mise initiale « pass » ou « don't pass » à l'emplacement indiqué pour ces mises. La mise « pass » ne peut être réduite par la suite, et la mise « don't pass » ne peut être augmentée par la suite.

95.12 Tout joueur peut faire des mises supplémentaires à son gré, à l'emplacement indiqué sur la table pour ces mises ou en demandant au croupier de les placer pour lui.

95.13 Les quatre catégories de mises supplémentaires dont le joueur peut faire usage dans un jeu sont les mises « chances simples », « chances multiples », « chances associées » et « place bets ».

95.14 Les mises « chances simples », qui toutes se paient à égalité, à moins d'indication contraire, sont les suivantes:

1° La mise « pass » se joue au premier tour. Cette mise est gagnante si le total des dés est 7 ou 11 et perdante s'il est 2, 3 ou 12. Pour tout autre total, le résultat est suspendu et le total sorti devient le point. Un croupier indique alors celui-ci en plaçant un marqueur de point sur la case portant le numéro du point sur la table. La mise « pass » est ensuite gagnante si lors d'un autre lancement de dés par le lanceur, le total des dés est égal au point, perdante si le total des dés est 7 ou en attente pour tout autre total. Dans ce dernier cas, lorsque la mise est perdante, les dés passent à un autre joueur;

2° La mise « don't pass » se joue également au premier tour. Cette mise est gagnante si le total des dés est 2 ou 3, perdante s'il est 7 ou 11 et est nulle si le total des dés est 12. Pour tout autre total, le résultat est suspendu et le total sorti devient le point. La mise « don't pass » est ensuite gagnante lors d'un autre lancement de dés par le lanceur si le total des dés est 7 et perdante si le total des dés est égal au point;

3° La mise « come » se joue à n'importe quel moment du jeu après le premier tour. Cette mise est gagnante si le total des dés est 7 ou 11 au cours du tour qui suit immédiatement le dépôt de la mise et elle est perdante, dans les mêmes conditions, si le total des dés lancés est 2, 3 ou 12. Pour tout autre total, la mise est placée sur la case portant le numéro sorti sur la table et, à partir du tour suivant, elle est gagnante si le total des dés est le total où elle est déposée et elle est perdante si le total des dés est 7. Elle reste en attente dans tous les autres cas;

4° La mise « don't come » se joue à n'importe quel moment du jeu après le premier tour. Cette mise est gagnante si le total des dés est 2 ou 3, au cours du tour qui suit immédiatement le dépôt de la mise, et elle est perdante dans les mêmes conditions, si le total des dés est 7 ou 11. Elle est nulle si le total des dés est 12. Pour tout autre total, la mise est placée sur la table sur la case portant le numéro sorti et, à partir du tour suivant, est gagnante si le total des dés est 7 et elle est perdante si le total des dés est le numéro sur lequel elle est placée.

Les mises « pass » et « come » ne peuvent être retirées et doivent être jouées jusqu'à ce qu'elles soient gagnantes ou perdantes. Les mises « don't pass » et « don't come » ne peuvent être augmentées mais elles peuvent être retirées en tout temps;

5° La mise « field » se joue à n'importe quel moment du jeu. Cette mise est gagnante, si lors du tour qui suit immédiatement le dépôt de la mise, le total des dés est 2,

3, 4, 9 10, 11 ou 12 et elle est perdante pour tout autre total. La mise gagnante est payée 2 à 1 si le total est 2 ou 12 et est payée à égalité dans tous les autres cas.

95.15 Les mises « chances multiples », qui peuvent se jouer à n'importe quel moment du jeu, sont les suivantes:

1^o La mise « hard ways » est gagnante si le total des dés est 4, 6, 8 ou 10 formé par deux chiffres identiques et que le joueur a misé sur 4, 6, 8 ou 10 respectivement. Elle est perdante si le total des dés est 7 ou formé autrement que par deux chiffres identiques. La mise gagnante formée d'un double 2 et d'un double 5 est payée 7 à 1, la mise gagnante formée d'un double 3 et d'un double 4, est payée 9 à 1. Ces mises peuvent être retirées après les coups non décisifs. De plus, ces mises ne sont pas applicables lors du premier tour, sauf si le joueur indique le contraire;

2^o La mise « any 7 » est gagnante si le total des dés lancés immédiatement après le dépôt de la mise est 7 et elle est perdante dans tous les autres cas. La mise gagnante est payée 4 à 1;

3^o La mise « 11 » est gagnante si le total des dés lancés immédiatement après le dépôt de la mise est 11 et elle est perdante dans tous les autres cas. La mise gagnante est payée 15 à 1;

4^o La mise « any Craps » est gagnante si le total des dés lancés immédiatement après le dépôt de la mise est 2, 3 ou 12 et elle est perdante dans tous les autres cas. La mise gagnante est payée 7 à 1;

5^o La mise « Craps 2 » est gagnante si le total des dés lancés immédiatement après le dépôt de la mise est 2 et perdante dans tous les autres cas. La mise gagnante est payée 30 à 1;

6^o La mise « Craps 3 » est gagnante si le total des dés lancés immédiatement après le dépôt de la mise est 3 et perdante dans tous les autres cas. La mise gagnante est payée 15 à 1;

7^o La mise « Craps 12 » est gagnante si le total des dés lancés immédiatement après le dépôt de la mise est 12 et elle est perdante dans tous les autres cas. La mise gagnante est payée 30 à 1;

8^o La mise « horn » est gagnante si le total des dés lancés immédiatement après le dépôt de la mise est 2, 3, 11 ou 12 et elle est perdante dans tous les autres cas. La mise gagnante sera payée comme les mises « chances multiples » qui sont gagnantes avec le total des dés obtenu;

9^o La mise « hop » ou « hopping » est gagnante si le total des dés lancés immédiatement après le dépôt de la mise est égal au total annoncé par le joueur et confirmé verbalement par le croupier ou le superviseur de la table et est perdante dans tous les autres cas. La mise est payée 30 à 1 si le total des dés est formé par 2 chiffres identiques et 15 à 1 dans tous les autres cas;

10^o La mise « world » est gagnante si le total des dés lancés immédiatement après le dépôt de la mise est 2, 3, 7, 11 ou 12 et elle est perdante dans tous les autres cas. La mise gagnante est payée comme les mises « chances multiples » qui sont gagnantes avec le total des dés obtenu;

11^o La mise « 3 way craps » est gagnante si le total des dés lancés immédiatement après le dépôt de la mise est 2, 3 ou 12 et elle est perdante dans tous les autres cas. La mise gagnante est payée comme les mises « chances multiples » qui sont gagnantes avec le total des dés obtenu.

95.16 Les mises « chances associées », qui ne peuvent être jouées que si la mise « chance simple » correspondante, dont le point doit être connu, a déjà été engagée, suivent le sort de celle-ci, mais peuvent toujours être retirées après un coup non décisif, sont les suivantes:

1^o La mise « chance associée » du « pass » se place sur la table à proximité et à l'extérieur de la mise « chance simple » correspondante. Cette mise est gagnante si le total des dés est le point et est perdante si le total des dés est 7. Elle est nulle avec tout autre total. La mise gagnante est payée 2 à 1 si le point est 4 ou 10, 3 à 2 si le point est 5 ou 9 et 6 à 5 si le point est 6 ou 8;

2^o La mise « chance associée » du « don't pass » se place en biais soit sur la mise « chance simple » correspondante, soit à proximité de celle-ci. Cette mise est gagnante si le total des dés lancés est 7 et elle est perdante si le total des dés est le point. Elle est nulle avec tout autre total. La mise est payée 1 à 2 si le point est 4 ou 10, 2 à 3 si le point est 5 ou 9 et 5 à 6 si le point est 6 ou 8;

3^o La mise « chance associée » du « come » se place sur la mise « chance simple » correspondante. Cette mise est gagnante, perdante ou nulle dans les mêmes conditions que la mise « come » et elle est payée comme la mise « chance associée » du « pass ». Ces mises ne sont pas applicables lors du premier tour sauf si le joueur indique le contraire;

4^o La mise « chance associée » du « don't come » se place en biais soit sur la mise « chance simple » correspondante soit à proximité de celle-ci. Cette chance est

gagnante, perdante ou nulle dans les mêmes conditions que la mise «don't come» et est payée comme la mise «chance associée» du «don't pass».

95.17 Les mises «place bets» par lesquelles le joueur peut, à tout moment, choisir de miser sur un des numéros 4, 5, 6, 8, 9 ou 10 et qui peuvent être retirées en cas de coup non décisif, sont les suivantes:

1^o La mise «right bet» se place, selon la position du joueur, sur la case du numéro choisi. Cette mise est gagnante si le total des dés est égal au numéro choisi par le joueur avant que le total des dés ne soit 7, elle est perdante si le total des dés est 7 et elle est nulle dans les autres cas. La mise gagnante est payée 7 à 6 si le numéro choisi est 6 ou 8, 7 à 5 si le numéro choisi est 5 ou 9 et 9 à 5 si le numéro choisi est 4 ou 10. La mise «right bet» n'est pas applicable lors du premier tour sauf si le joueur indique le contraire;

2^o La mise «buy bet» se place, selon la position du joueur, sur la case du numéro choisi. La mise est identifiée en plaçant un jeton «buy» sur la mise. La mise est uniquement acceptée après que le joueur ait payé une commission de 5 % de la mise. Cette mise est gagnante si le total des dés est égal au numéro choisi par le joueur avant que le total des dés ne soit 7, elle est perdante si le total des dés est 7 et elle est nulle dans les autres cas. La mise gagnante est payée 6 à 5 si le numéro choisi est 6 ou 8, 3 à 2 si le numéro choisi est 5 ou 9, 2 à 1 si le numéro choisi est 4 ou 10. La mise «buy bet» n'est pas applicable lors du premier tour sauf si le joueur indique le contraire;

3^o La mise «lay bet» se place en arrière de la case du numéro choisi. La mise est identifiée en plaçant un jeton «lay» sur la mise. La mise est uniquement acceptée après que le joueur ait payé une commission de 5 % de son gain potentiel. Cette mise est gagnante si le total des dés est 7, elle est perdante si le total est égal au numéro choisi par le joueur et elle est nulle dans les autres cas. La mise gagnante est payée 5 à 6 si le numéro choisi est 6 ou 8, 2 à 3 si le numéro choisi est 5 ou 9, 1 à 2 si le numéro choisi est 4 ou 10.

§2. *Sic bo*

95.18 Le Sic bo se joue avec trois dés.

95.19 Le nombre de joueurs permis à une table de «Sic bo» est illimité.

95.20 Sauf dans la mesure prévue à l'article 95.21, le croupier est responsable de brasser et de lancer les dés ou le cas échéant, d'activer le mécanisme de brassage.

95.21 À la condition que la table l'indique, les dés peuvent être lancés à tour de rôle par les joueurs.

95.22 Le joueur peut miser de la façon suivante:

1^o «Triplé» signifie une mise qui est gagnante si le même numéro apparaît sur les trois dés et le joueur a misé que ce numéro apparaîtrait sur les trois dés;

2^o «Doublé» signifie une mise qui est gagnante si la même valeur de numéro apparaît sur deux des trois dés et le joueur a misé que ce numéro apparaîtrait sur deux des trois dés;

3^o «Tout triplé» signifie une mise qui est gagnante si la même valeur numérique apparaît sur les trois dés et le joueur a misé que la même valeur numérique apparaîtrait sur les trois dés;

4^o «Somme» signifie une mise qui est gagnante si la valeur totale des trois dés est égale au numéro sur lequel le joueur a misé;

5^o «Duo» signifie une mise qui est gagnante lorsque le joueur a parié que deux numéros différents apparaîtraient sur au moins deux dés et que ces deux numéros y apparaissent;

6^o «Petit» signifie une mise qui est gagnante si la valeur totale des dés est égale à 4, 5, 6, 7, 8, 9 ou 10 et est perdante si la valeur totale est d'une autre valeur ou si un «triplé» apparaît;

7^o «Gros» signifie une mise qui est gagnante si la valeur totale des trois dés est de 11, 12, 13, 14, 15, 16 ou 17 et est perdante si la valeur totale est d'une autre valeur ou si un «triplé» apparaît;

8^o «Simple» signifie une mise qui est gagnante si au moins un des trois dés correspond au numéro sur lequel le joueur a misé.

95.23 Le joueur doit placer sa mise à l'endroit qu'il choisit avant que les dés ne soient brassés ou lancés, le cas échéant. Le joueur est responsable de sa mise sur la table de Sic Bo même s'il est assisté par le croupier. Dans ce dernier cas, il doit s'assurer que les instructions qu'il donne au croupier sont suivies correctement.

95.24 Les mises gagnantes sont payées de la façon suivante:

Mise	Rapport de paiement
Triplé	150 à 1
Doublé	8 à 1
Tout triplé	24 à 1
Somme de 4	50 à 1
Somme de 5	30 à 1
Somme de 6	18 à 1
Somme de 7	12 à 1
Somme de 8	8 à 1
Somme de 9	6 à 1
Somme de 10	6 à 1
Somme de 11	6 à 1
Somme de 12	6 à 1
Somme de 13	8 à 1
Somme de 14	12 à 1
Somme de 15	18 à 1
Somme de 16	30 à 1
Somme de 17	50 à 1
Duo	5 à 1
Petit	1 à 1
Gros	1 à 1
Simple:	
1 dé sur 3	1 à 1
2 dés sur 3	2 à 1
3 dés sur 3	3 à 1 ».

5. La section VI de ce règlement est abrogée.

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

34618

Avis de modifications aux Règles de pratique de la Cour supérieure du district de Montréal en matière civile et en matière familiale

Avis est donné par les présentes que les Règles modifiant les Règles de pratique de la Cour supérieure du district de Montréal en matière civile et en matière familiale dont le texte apparaît ci-dessous ont été adoptées par les juges de la Cour supérieure par voie de consultation tenue par courrier, en date du 17 juin 2000, conformément à l'article 47 du Code de procédure civile (L.R.Q., c. C-25).

Montréal, le 13 juillet 2000

La juge en chef,
LYSE LEMIEUX

Règles modifiant les Règles de pratique de la Cour supérieure du district de Montréal en matière civile et en matière familiale

Code de procédure civile
(L.R.Q., c. C-25, a. 47)

1. La première règle est modifiée par le remplacement au deuxième alinéa des chiffres 19, 20 et 21 par les chiffres 18 et 21 et par le remplacement, dans le texte français, des mots «matières civiles» par les mots «matière civile».

2. Les présentes règles entrent en vigueur dix jours après leur publication à la *Gazette officielle du Québec*.

34616

Avis de modifications aux Règles de pratique de la Cour supérieure du Québec en matière civile

Avis est donné par les présentes que les Règles modifiant les Règles de pratique de la Cour supérieure en matière civile dont le texte apparaît ci-dessous ont été adoptées par les juges de la Cour supérieure par voie de consultation tenue par courrier, en date du 17 juin 2000, conformément à l'article 47 du Code de procédure civile (L.R.Q., c. C-25).

Montréal, le 13 juillet 2000

La juge en chef,
LYSE LEMIEUX

Règles modifiant les Règles de pratique de la Cour supérieure du Québec en matière civile

Code de procédure civile
(L.R.Q., c. C-25, a. 47)

1. La règle 19 est modifiée par l'ajout, après les mots «de se rencontrer» des mots: «, en présence des parties ou des procureurs qui le souhaitent,».

2. La règle suivante est ajoutée après la règle 39:

«**39.1 Assermentation des témoins.** Le greffier, debout, s'adresse au témoin: «Faites-vous serment de dire la vérité, toute la vérité, rien que la vérité? Levez la main droite et dites *je le jure.*»