

## Projet de règlement

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

### Jeux de casino

#### — Modifications

Avis est donné par les présentes, conformément aux articles 10 et 11 de la Loi sur les règlements (L.R.Q., c. R-18.1), que le «Règlement modifiant le Règlement sur les jeux de casino», dont le texte apparaît ci-dessous, pourra être soumis au gouvernement pour approbation à l'expiration d'un délai de 45 jours à compter de la présente publication.

Ce projet de règlement vise à introduire dans les casinos du Québec plusieurs nouveaux jeux de poker dont les salons de poker, une variante fort populaire dans les casinos d'autres juridictions, selon laquelle les joueurs jouent les uns contre les autres.

Des renseignements additionnels peuvent être obtenus en s'adressant à M<sup>e</sup> Lynne Roiter, secrétaire générale et vice-présidente, Direction juridique, Loto-Québec, 500, rue Sherbrooke Ouest, bureau 2100, Montréal (Québec) H3A 3G6. Numéro de téléphone: 514 499-5190; numéro de télécopieur 514 873-8999.

Toute personne intéressée ayant des commentaires à formuler à ce sujet est priée de les faire par écrit, avant l'expiration du délai de 45 jours, à la ministre des Finances, 12, rue Saint-Louis, 1<sup>er</sup> étage, Québec (Québec) G1R 5L3.

*La ministre des Finances,*  
MONIQUE JÉRÔME-FORGET

## 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 remplacé par le suivant:

\* La dernière modification au Règlement sur les jeux de casino, approuvé par le décret numéro 1253-93 du 1<sup>er</sup> septembre 1993 (1993, *G.O.* 2, 6516), a été apportée par le règlement approuvé par le décret numéro 928-2000 du 26 juillet 2000 (2000, *G.O.* 2, 5367). Pour les modifications antérieures, voir le «Tableau des modifications et Index sommaire», Éditeur officiel du Québec 2007, à jour le 1<sup>er</sup> mars 2007.

«**1.** Est institué un système de loterie exploité dans les casinos d'État et identifié sous l'appellation de «jeux de casino». Il comprend les jeux de cartes, la roulette, le Keno, les machines à sous, les jeux de dés, la roue de fortune, lesquels sont régis par le présent règlement.»

**2.** L'article 6 de ce règlement est modifié par le remplacement de la première phrase par la suivante: «Les paquets de cartes utilisés pour un jeu de casino doivent contenir 52 cartes chacun, sauf si les règles d'un jeu prévoient un autre nombre de cartes.»

**3.** Ce règlement est modifié par l'insertion, après l'article 67.40, des sous-sections suivantes:

### SOUS-SECTION 10

#### POKER 3-5-7

«**67.41** Le Poker 3-5-7 se joue en utilisant un ou deux paquets de cartes. La valeur des cartes est celle prévue à l'article 67.1. Un as peut cependant être utilisé pour compléter une séquence et une suite couleur formées des cartes deux et trois d'une combinaison de 3 cartes et pour compléter une quinte et une séquence formées des cartes deux à cinq d'une combinaison de 5 cartes.

**67.42** Le nombre maximum de joueurs permis à une table de Poker 3-5-7 est de sept.

**67.43** Les combinaisons au Poker 3-5-7, dans l'ordre décroissant, pour la main de trois cartes sont les suivantes:

1<sup>o</sup> Suite couleur: une main formée de trois cartes de même couleur et dans un ordre successif;

2<sup>o</sup> Brelan: une main formée de trois cartes de même valeur, sans égard à la couleur;

3<sup>o</sup> Séquence: une main formée de trois cartes successives, sans égard à la couleur;

4<sup>o</sup> Couleur: une main formée de trois cartes de même couleur;

5<sup>o</sup> Paire: une main formée de deux cartes de même valeur, sans égard à la couleur.

**67.44** Les combinaisons au Poker 3-5-7, dans l'ordre décroissant, pour les mains de cinq et sept cartes sont les suivantes:

1<sup>o</sup> 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<sup>o</sup> Quinte: une main formée de cinq cartes de même couleur et dans un ordre successif;

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

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

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

6° Séquence : une main formée de cinq cartes successives;

7° Brelan : 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 même valeur.

**67.45** Le joueur doit faire deux mises distinctes soit une mise pour la main de trois cartes et une mise pour la main de cinq cartes. De plus, il peut faire une mise pour la main de sept cartes. Ces mises sont placées à l'emplacement indiqué pour chacune des trois mises, avant que le croupier annonce « Rien ne va plus » et doivent respecter les limites indiquées à la table. Sauf dans la mesure prévue à l'article 67.47, aucune mise ne peut être faite, modifiée ou retirée une fois que le croupier a fait cette annonce.

**67.46** Le croupier distribue à chaque joueur, à tour de rôle, trois cartes face cachée, puis à lui-même, quatre cartes face cachée.

**67.47** Après avoir vérifié ses trois cartes, chaque joueur ayant placé une mise pour la main de sept cartes peut se retirer de la partie seulement pour cette mise, avant que le croupier ne dévoile deux de ses quatre cartes. Dans un tel cas, le joueur perd la moitié de sa mise pour la main de sept cartes.

**67.48** Le croupier dévoile les trois cartes de chaque joueur, à tour de rôle. Les mises pour la main de trois cartes sont gagnantes si la main du joueur est une suite de couleur, un brelan, une séquence, une couleur ou une paire. Les mises gagnantes pour la main de trois cartes, sont payées de la façon suivante :

Mises	Rapport de paiement
Suite couleur	40 à 1
Brelan	25 à 1
Séquence	6 à 1
Couleur	4 à 1
Paire	1 à 1

**67.49** Le croupier dévoile deux de ses quatre cartes et traite la mise de chaque joueur pour la main de cinq cartes. Les trois cartes du joueur avec les deux cartes, face visible, du croupier, forme sa main de cinq cartes. Les mises gagnantes pour la main de cinq cartes, sont payées de la façon suivante :

Mises	Rapport de paiement
Quinte royale	500 à 1
Quinte	100 à 1
Carré	40 à 1
Main pleine	12 à 1
Couleur	9 à 1
Séquence	6 à 1
Brelan	4 à 1
Double paire	3 à 1
Paire de six et plus	1 à 1

**67.50** Le croupier dévoile ensuite ses deux cartes restantes et traite la mise de chaque joueur pour la main de sept cartes. Les trois cartes du joueur avec les quatre cartes du croupier forment la main de sept cartes de chaque joueur. Cinq des sept cartes servent à former la combinaison de poker la plus élevée. Les mises gagnantes pour la main de sept cartes, sont payées de la façon suivante :

Mises	Rapport de paiement
Quinte royale	100 à 1
Quinte	20 à 1
Carré	7 à 1
Main pleine	5 à 1
Couleur	4 à 1
Séquence	3 à 1
Brelan	2 à 1
Double paire de dix et plus	1 à 1

#### SOUS-SECTION 11 POKER DE BOSTON

**67.51** Le Poker de Boston se joue en utilisant un ou deux paquets de cartes. La valeur des cartes est celle prévue à l'article 67.1. Un as peut cependant être utilisé pour compléter une séquence et une suite couleur formées des cartes deux et trois d'une combinaison d'une main de 3 cartes et pour compléter une quinte et une séquence formées des cartes deux à cinq d'une combinaison de 5 cartes.

**67.52** Le nombre maximum de joueurs permis à une table de Poker de Boston est de sept.

**67.53** Les combinaisons au Poker de Boston, dans l'ordre décroissant, pour la main de trois cartes sont les suivantes :

1<sup>o</sup> Suite couleur : une main formée de trois cartes de même couleur et dans un ordre successif ;

2<sup>o</sup> Brelan : une main formée de trois cartes de même valeur, sans égard à la couleur ;

3<sup>o</sup> Séquence : une main formée de trois cartes successives, sans égard à la couleur ;

4<sup>o</sup> Couleur : une main formée de trois cartes de même couleur ;

5<sup>o</sup> Paire : une main formée de deux cartes de même valeur, sans égard à la couleur.

**67.54** Les combinaisons au Poker de Boston, dans l'ordre décroissant, pour la main de cinq cartes sont les suivantes :

1<sup>o</sup> 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<sup>o</sup> 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, d'une reine, d'un valet, d'un dix et d'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<sup>o</sup> 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<sup>o</sup> 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<sup>o</sup> Couleur : une main formée de cinq cartes de même couleur ;

6<sup>o</sup> 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<sup>o</sup> 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<sup>o</sup> 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<sup>o</sup> Paire : une main formée de deux cartes de 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.

**67.55** Lorsque deux mains de cinq cartes sont identiques à l'égard des combinaisons mentionnées à l'article 67.54, ou si deux mains de cinq cartes 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.

**67.56** Le joueur doit faire une mise initiale et une première mise additionnelle qui doit être le double de sa mise initiale. Il peut aussi faire une mise supplémentaire « Bonus ». Les mises sont placées à l'emplacement indiqué pour ces mises, avant que le croupier annonce « Rien ne va plus » et doivent respecter les limites indiquées à la table. Sauf dans la mesure prévue à l'article 67.58, aucune mise ne peut être faite, modifiée ou retirée une fois que le croupier a fait cette annonce.

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

**67.58** Après avoir vérifié ses trois cartes, chaque joueur a le choix de faire une deuxième mise additionnelle qui doit, elle aussi, être le double de sa mise initiale. Si le joueur décide de ne pas faire cette deuxième mise additionnelle il perd sa mise initiale et sa première mise additionnelle.

**67.59** La mise supplémentaire « Bonus » est gagnante si la main de trois cartes du joueur est une suite couleur, un brelan, une séquence, une couleur ou une paire. La mise supplémentaire « Bonus » est payée de la façon suivante :

Mises	Rapport de paiement
Suite couleur	40 à 1
Brelan	30 à 1
Séquence	6 à 1
Couleur	4 à 1
Paire	1 à 1

**67.60** Le croupier distribue ensuite à chaque joueur ayant placé une deuxième mise additionnelle et à lui-même, à tour de rôle, deux autres cartes, face cachée.

**67.61** Le croupier dévoile ses cinq cartes et compose la main de poker qui a la plus haute valeur possible.

**67.62** Le croupier dévoile alors les cinq cartes de chaque joueur, à tour de rôle. Les première et deuxième mises additionnelles sont gagnantes si la main du joueur est d'une valeur supérieure à celle du croupier. Dans un tel cas, la mise initiale du joueur est nulle et la première mise additionnelle ainsi que la deuxième mise additionnelle sont payées 1 à 1.

**67.63** Si la main du joueur qui fait une deuxième mise additionnelle est une quinte royale, une quinte, un carré, une main pleine, une couleur, une séquence, un brelan ou une double paire, sa mise initiale est gagnante et payée de la façon suivante, peu importe la valeur de la main du croupier :

Mises	Rapport de paiement
Quinte royale	1 000 à 1
Quinte	200 à 1
Carré	100 à 1
Main pleine	25 à 1
Couleur	15 à 1
Séquence	8 à 1
Brelan	5 à 1
Double paire de dix et plus	2 à 1

## SOUS-SECTION 12 POKER 4 CARTES

**67.64** Le Poker 4 Cartes se joue en utilisant un ou deux paquets de cartes. La valeur des cartes est celle prévue à l'article 67.1. Un as peut cependant être utilisé pour compléter une suite couleur et une séquence formées des cartes deux à quatre.

**67.65** Les combinaisons au Poker 4 Cartes, dans l'ordre décroissant, sont les suivantes :

1° 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 ;

2° Suite couleur : une main formée de quatre 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 et d'un valet ; la suite couleur avec la plus faible valeur est celle formée d'un as, d'un deux, d'un trois et d'un quatre ;

3° 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 ;

4° Couleur : une main formée de quatre cartes de même couleur ;

5° Séquence : une main formée de quatre 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 et d'un valet ; la séquence avec la plus faible valeur est celle formée d'un as, d'un deux, d'un trois et d'un quatre, 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) ;

6° 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 ;

7° Paire : une main formée de deux cartes de 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.

**67.66** Lorsque deux mains sont identiques à l'égard des combinaisons mentionnées à l'article 67.65, 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.

**67.67** Le nombre maximum de joueurs permis à une table de Poker 4 Cartes est de sept.

**67.68** Le joueur doit faire une mise initiale ou une mise « Paire d'as ou plus » ou les deux à l'emplacement indiqué pour ces mises, avant que le croupier annonce « Rien ne va plus ». Le montant de chaque mise doit respecter les limites indiquées à la table de jeu pour la mise concernée. Sauf dans la mesure prévue à l'article 67.70, aucune mise ne peut être faite, modifiée ou retirée une fois que le croupier a fait cette annonce.

**67.69** Le croupier distribue à chaque joueur, à tour de rôle, cinq cartes, face cachée, puis, à lui-même, six cartes dont cinq, face cachée et une face ouverte.

**67.70** Après avoir vérifié ses cinq cartes, chaque joueur a le choix de faire une mise additionnelle d'un montant au moins égal à sa mise initiale et ne pouvant dépasser trois fois sa mise initiale. Si le joueur décide de ne pas faire cette mise additionnelle, il perd sa mise initiale.

**67.71** Le croupier dévoile ses cinq cartes, face cachée et, de ses six cartes, compose la combinaison de poker de quatre cartes la plus élevée.

**67.72** Le croupier dévoile les cinq cartes de chaque joueur, à tour de rôle et identifie, à partir de ces cinq cartes, la combinaison de quatre cartes la plus élevée. Les mises sont gagnantes si la main de quatre cartes du joueur est d'une valeur égale ou supérieure à celle du croupier. La mise initiale ainsi que la mise additionnelle sont alors payées 1 à 1.

**67.73** Si la main de quatre cartes du joueur qui fait une mise additionnelle est un carré, une suite couleur ou un brelan, la mise initiale est aussi payée de la façon suivante, peu importe la valeur de la main du croupier :

Mises	Rapport de paiement
Carré	25 à 1
Suite couleur	20 à 1
Brelan	2 à 1

**67.74** Le joueur peut, au lieu ou en plus de sa mise initiale, faire une mise « Paire d'as ou plus ». Cette mise doit respecter les limites indiquées à cette fin à la table de jeu et elle doit être faite à l'endroit indiqué à la table de jeu avant que le croupier annonce « Rien ne va plus ». La mise « Paire d'as ou plus » est gagnante si la main de quatre cartes du joueur est un carré, une suite couleur, un brelan, une couleur, une séquence, une double paire ou une paire d'as et ce, peu importe la valeur de la main du croupier. La mise « Paire d'as ou plus » est payée de la façon suivante :

Mises	Rapport de paiement
Carré	50 à 1
Suite couleur	30 à 1
Brelan	7 à 1
Couleur	5 à 1
Séquence	4 à 1
Double paire	2 à 1
Paire d'as	1 à 1

### SOUS-SECTION 13 FOU DU POKER

**67.75** Le Fou du poker se joue en utilisant un ou deux paquets de cartes. La valeur des cartes est celle prévue à l'article 67.1. Un as peut cependant être utilisé pour compléter une suite couleur et une séquence formées des cartes deux à quatre.

**67.76** Les combinaisons au Fou du poker, dans l'ordre décroissant sont les mêmes que celles prévues à l'article 67.65.

**67.77** Lorsque deux mains sont identiques à l'égard des combinaisons mentionnées à l'article 67.65 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.

**67.78** Le nombre maximum de joueurs permis à une table de Fou du poker est de sept.

**67.79** Le joueur doit faire une mise initiale et une mise « super bonus » qui doit être égale à la mise initiale, à l'emplacement indiqué pour ces mises, avant que le croupier annonce « Rien ne va plus ». Sauf dans la mesure prévue à l'article 67.81, aucune mise ne peut être faite, modifiée ou retirée une fois que le croupier a fait cette annonce.

**67.80** Le croupier distribue à chaque joueur et à lui-même, à tour de rôle, cinq cartes face cachée.

**67.81** Après avoir vérifiée ses cinq cartes, chaque joueur a le choix de faire une mise additionnelle qui doit être soit égale à sa mise initiale ou, si la main du joueur contient une paire d'as ou une combinaison d'une valeur plus élevée, peut être d'un montant maximum de trois fois sa mise initiale. Si le joueur décide de ne pas faire cette mise additionnelle, il perd sa mise initiale et sa mise « super bonus ».

**67.82** Le croupier dévoile ses cinq cartes, face cachée et de ces dernières, compose la main de poker de quatre cartes qui à la valeur la plus élevée. Pour ouvrir, le croupier doit avoir un roi ou un as, ou l'une des combinaisons prévues à l'article 67.65. Si le croupier ne peut ouvrir, les mises additionnelles sont payées 1 à 1 et les mises initiales et « super bonus » sont nulles.

**67.83** Si le croupier peut ouvrir, il dévoile les cinq cartes de chaque joueur à tour de rôle et identifie, à partir de ces cinq cartes, la combinaison de quatre cartes la plus élevée. Si la main du joueur est égale à celle du croupier, les mises initiale, additionnelle et « super bonus » sont nulles.

**67.84** Les mises initiale et additionnelle sont gagnantes si la main de quatre cartes du joueur est d'une valeur supérieure à la main de quatre cartes du croupier. La mise initiale ainsi que la mise additionnelle sont alors payées 1 à 1.

**67.85** Si la main de quatre cartes du joueur qui fait une mise additionnelle est un carré, une suite couleur, un brelan, une couleur ou une séquence, la mise « super bonus » est aussi payée de la façon suivante, peu importe la valeur de la main du croupier :

Mises	Rapport de paiement
Carré d'as	200 à 1
Carré	30 à 1
Suite couleur	15 à 1
Brelan	2 à 1
Couleur	3 à 1
Séquence	1 à 1

**67.86** La mise « super bonus » est nulle si la valeur de la main du joueur ne contient pas une combinaison de l'article 67.85 et que cette dernière est d'une valeur égale ou supérieure à celle du croupier. La mise « super bonus » est perdante dans tous les autres cas.

**67.87** Le joueur peut, en plus de sa mise initiale et sa mise « super bonus » faire une mise « Paire de dames ou plus ». Cette mise doit respecter les limites indiquées à cette fin à la table de jeu et elle doit être faite à l'endroit indiqué à la table de jeu avant que le croupier annonce « Rien ne va plus ». La mise « Paire de dames ou plus » est gagnante si la main de quatre cartes du joueur est un carré, une suite couleur, un brelan, une couleur, une séquence, une double paires, une paire d'as, une paire de roi ou une paire de reine et ce, peu importe la valeur de la main du croupier. La mise « Paire de dames ou plus » est payée de la façon suivante :

Mises	Rapport de paiement
Carré	50 à 1
Suite couleur	30 à 1
Brelan	7 à 1
Couleur	4 à 1
Séquence	3 à 1
Double paire	2 à 1
Paire d'as	1 à 1
Paire de roi	1 à 1
Paire de reine	1 à 1

#### SOUS-SECTION 14 SALON DE POKER

**67.88** Pour les fins de la présente sous-section, les expressions et mots suivants ont le sens qui leur est attribué ci-dessous, à moins que le contexte n'indique autrement :

1° Abandonner : décision d'un joueur qui ne veut plus engager de mise et qui perd son droit de remporter la cagnotte ;

2° Avoir : montant, en jetons ou plaques, que le joueur possède sur le tapis. Seul ce montant peut être utilisé pour engager des mises ;

3° Cagnotte : totalité des mises engagées lors de toutes les rondes de mises d'une partie incluant les mises initiales, les mises en aveugle et les autres mises et excluant la commission. La cagnotte est remise au gagnant ;

4° Carte brûlée : une carte distribuée, face cachée, à partir du dessus du paquet. Cette carte n'est pas en jeu et sa valeur ainsi que sa couleur demeurent inconnues ;

5° Commission : montant prélevé par la personne autorisée de la Société, provenant de la cagnotte, des joueurs ou des deux à la fois à titre de revenu pour la maison ;

6° Confrontation : Action de dévoiler les cartes des joueurs pour déterminer le gagnant de la cagnotte ;

7° Main protégée : une main qui est tenue physiquement par le joueur ou une main sur laquelle des jetons sont déposés ;

8° Mise : montant engagé à l'intérieur de la cagnotte par chacun des joueurs lors d'une ronde de mises ;

9° Mise à l'aveuglette : mise d'un montant prédéterminé engagée par des joueurs assis à une position spécifique à la table de poker et ce, avant de recevoir des cartes ;

10° Mise imposée : mise obligatoire d'un montant prédéterminé, engagée par un joueur spécifique, pour amorcer la première ronde de mises ;

11° Mise initiale : mise d'un montant prédéterminé que chaque joueur doit placer pour participer à la partie et ce, avant de recevoir des cartes ;

12° Passer : décision d'un joueur qui n'engage pas de mise mais qui conserve ses options si un autre joueur engage une mise ;

13° Poker bas : type de jeu de poker pour lequel le joueur ayant la combinaison la moins élevée remporte la cagnotte ;

14° Poker haut : type de jeu de poker pour lequel le joueur ayant la combinaison la plus élevée remporte la cagnotte ;

15° Poker haut-bas partagé : type de jeu de poker pour lequel la cagnotte est séparée également entre le joueur ayant la combinaison la plus élevée et le joueur ayant la combinaison la moins élevée en fonction de critères spécifiques imposés ;

16° Relance : une mise dont le montant est plus élevé que le montant engagé par le joueur précédent ;

17° Ronde de cartes : chaque distribution d'une ou de plusieurs cartes suivie d'une ronde de mises ;

18° Partie : processus complet, pour tous les jeux de poker, incluant toutes les rondes de cartes, les rondes de mises et la remise de la cagnotte au gagnant ;

19° Ronde de mises : un cycle complet de mises au cours duquel chacun des joueurs a l'option de miser, suivre, relancer, être tout en jeu ou abandonner ;

20° Rondelle : petit disque qui est déplacé dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque position de jeu pour déterminer l'ordre de distribution des cartes et déterminer l'ordre lors des rondes de mises ;

21° Suivre : action d'un joueur qui engage dans la cagnotte le même montant de mise que le joueur précédent ;

22° Tout en jeu : état d'un joueur qui n'a plus de jeton pour continuer à miser mais qui conserve son droit de remporter la partie de la cagnotte pour laquelle il a engagé des mises.

**67.89** La Société peut offrir des jeux de poker dans un emplacement dédié à cette fin, identifié Salon de poker.

**67.90** Les jeux de poker offerts dans un Salon de poker se déroulent conformément aux règles prévues à la présente sous-section.

**67.91** Les règles spécifiques des jeux de poker offerts dans un Salon de poker doivent être reproduites dans un document mis à la disposition du public à chaque endroit où il y a un Salon de poker.

**67.92** Pour tous les jeux de poker offerts dans un Salon de poker, la personne autorisée de la Société assignée à une table de jeu ne participe pas au jeu. Toutefois, elle distribue les cartes et dirige le jeu.

**67.93** Seuls les joueurs assis à une table de poker peuvent participer à une partie.

**67.94** Pour participer à une partie, un joueur doit posséder au moins le montant d'avoit minimum indiqué à la table de jeu.

**67.95** Un joueur ne peut participer à une partie qu'avec le montant de l'avoit qu'il possède au début de cette partie :

1° un joueur ne peut augmenter le montant de son avoir qu'entre les parties ;

2° à une table sans limite ou cagnotte limite, un joueur ne peut retirer de son avoir aucun montant autre que ceux utilisés pour exercer ses options et ce pour toute sa durée de jeu à la table ;

3° un joueur ayant engagé tout son avoir est considéré tout en jeu.

**67.96** Un joueur tout en jeu :

1° conserve son droit de remporter la partie de la cagnotte pour laquelle il a engagé des mises ;

2° reçoit toutes les cartes qui lui sont normalement attribuables.

Lorsqu'un joueur est tout en jeu, les rondes de mises se poursuivent normalement entre les autres joueurs. Les mises suivantes engagées par les autres joueurs constituent une cagnotte secondaire.

**67.97** Un joueur est lié par chacune de ses annonces verbales concernant ses décisions de passer, d'abandonner, de miser, de suivre ou de relancer un certain montant.

**67.98** La personne autorisée de la Société peut déterminer qu'un joueur a engagé une mise lorsque ce dernier :

1° pousse des jetons en direction de la cagnotte pour indiquer son intention d'engager une mise ;

2° relâche des jetons dans la cagnotte ;

3° relâche des jetons à une distance raisonnable de lui, en direction de la cagnotte.

**67.99** Lorsqu'une mise est engagée, le joueur ne peut la modifier, à moins de l'avoir clairement annoncé au moment de l'engager.

**67.100** Un joueur qui prend la décision de passer, peut, au prochain tour de table, au cours de la même partie, abandonner, suivre ou relancer, après qu'un autre joueur ait engagé une mise.

**67.101** Lorsqu'un conflit survient concernant l'interprétation, la clarification ou l'application des règles prévues à la présente sous-section, la personne autorisée prend la décision qui a effet immédiatement.

**67.102** Au moment de la confrontation, la main gagnante doit être identifiée. Le joueur qui engage la dernière mise doit être le premier à dévoiler toutes ses cartes. Les autres joueurs n'ayant pas abandonné, doivent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, dévoiler toutes leurs cartes. Un joueur qui détient une main perdante peut renoncer à la cagnotte en abandonnant sa main. La personne autorisée de la Société peut exiger qu'une main abandonnée soit dévoilée.

**67.103** Pour remporter la cagnotte, le joueur doit soit :

1<sup>o</sup> posséder la main ayant la valeur la plus élevée lors de la confrontation sauf si le type de poker joué en indique le contraire ;

2<sup>o</sup> avoir engagé une mise, lors de n'importe quelle ronde de mise, qui n'est ni suivie, ni relancée par au moins un autre joueur à la table.

**67.104** Un joueur qui ne prend pas les moyens nécessaires pour protéger sa main n'aura aucun recours si celle-ci est exclue de la partie suite à une action non conforme ou si la personne autorisée de la Société la ramasse par mégarde.

**67.105** La personne autorisée de la Société peut déterminer qu'un joueur a abandonné si, au moment d'engager une mise ou de suivre une mise il jette ses cartes, face cachée en direction de la cagnotte ou vers l'endroit prévu pour les cartes qui ne sont plus en jeu.

**67.106** Lorsqu'un joueur est obligé d'engager une mise en vertu d'une annonce verbale ou d'une mise imposée, le fait d'abandonner ne le dégage pas de cette obligation.

**67.107** Lors d'une partie, le joueur doit jouer le jeu de façon à augmenter ses chances de gagner et ne doit en aucun temps entreprendre quelque action que ce soit pour améliorer les chances de gagner d'un autre joueur. Aucun joueur ne peut communiquer, à un autre joueur, quelque information que ce soit qui aiderait ce dernier d'une façon ou d'une autre ou qui aurait une incidence sur le déroulement du jeu.

**67.108** Pour chaque partie, la personne autorisée de la Société peut prélever de la cagnotte, à titre de commission, un montant n'excédant pas 10 % de celle-ci. Il peut aussi exiger de chaque joueur, à titre de commission, un montant établi en fonction de son temps de jeu selon les limites indiquées à la table.

**67.109** La personne autorisée de la Société qui a des raisons de croire qu'un joueur ne respecte pas quelques dispositions de la présente sous-section ou des règles spécifiques à chaque jeu de poker peut exiger que le joueur quitte le Salon de poker.

**67.110** Lorsqu'un conflit survient concernant le déroulement d'un jeu, la personne autorisée prend la décision qui a effet immédiatement et lie les joueurs. ».

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

#### **Avis de la Régie des alcools, des courses et des jeux relatif au Règlement modifiant le Règlement sur les jeux de casino**

Conformément au deuxième alinéa de l'article 13 de la Loi sur la Société des loteries du Québec (L.R.Q., c. S-13.1), la Régie des alcools, des courses et des jeux publie son avis concernant le Règlement modifiant le Règlement sur les jeux de casino.

*Le président de la Régie des alcools,  
des courses et des jeux,  
M<sup>e</sup> DENIS RACICOT*

#### **Avis de la Régie des alcools, des courses et des jeux relatif au Règlement modifiant le Règlement sur les jeux de casino**

La Régie des alcools, des courses et des jeux se déclare favorable au Règlement modifiant le Règlement sur les jeux de casino que lui a transmis la Société des loteries du Québec, le 19 juin 2007, le tout conformément au deuxième alinéa de l'article 13 de la Loi sur la Société des loteries du Québec (L.R.Q., c. S-13.1).

48742