



Ontario

Quel est le nombre approximatif d'établissements et de types de jeux de hasard en Ontario ?

- Il y a quatre casinos commerciaux ou de villégiature en Ontario :
 - Casino Windsor : 2 320 machines à sous et 83 tables de jeu
 - Casino Rama : 2 427 machines à sous et 123 tables de jeu
 - Casino Niagara et Fallsview Casino Resort : 4 645 machines à sous et 173 tables de jeu
 - Total : 9 392 machines à sous et 379 tables de jeu
- Il y a six casinos de bienfaisance en Ontario :
 - Casino OLG Brantford : 539 machines à sous et 55 tables de jeu
 - Machines à sous à Great Blue Heron : 538 machines à sous*
 - Casino OLG Point Edward : 447 machines à sous et 26 tables de jeu
 - Casino OLG Sault Ste. Marie : 447 machines à sous et 13 tables de jeu
 - Casino OLG Thousand Islands : 496 machines à sous et 23 tables de jeu
 - Casino OLG Thunder Bay : 452 machines à sous et 14 tables de jeu
 - Total : 2 946 machines à sous et 131 tables de jeu¹

* Appartient à la Première nation des Mississaugas de Scugog Island et exploité par la Great Blue Heron Gaming Company. La Société des loteries et des jeux de l'Ontario (OLG) s'occupe uniquement de la gestion des machines à sous.

Salles de machines à sous d'OLG dans des hippodromes - en date du 4 ^e trimestre de l'exercice 2010-2011 (janvier à mars)	Nombre de machines à sous	Salles de machines à sous d'OLG dans des hippodromes - en date du 4 ^e trimestre de l'exercice 2010-2011 (janvier à mars)	Nombre de machines à sous
Ajax Downs	800	Kawartha Downs	450
Clinton Raceway	123	Mohawk Racetrack	861
Dresden Raceway	116	Rideau Carleton Raceway	1 275
Flamboro Downs	801	Sudbury Downs	370
Fort Erie Race Track	401	Western Fair Raceway	715
Georgian Downs	1 000	Windsor Raceway	750
Grand River	240	Woodbine Racetrack	2 440
Hanover Raceway	131	Woodstock Raceway	185
Hiawatha Horse Park	452	Total	11 110¹

- En 2009-2010, il y avait en Ontario 10 152 points de vente de billets de loterie et 74 salles de bingo, et la province a délivré 9 031 licences de jeu de bienfaisance².
- L'Ontario est la province qui compte le plus de salles de bingo, d'hippodromes avec machines à sous, d'hippodromes, de points de vente de billets de loterie, de jeux électroniques et de tables de jeux².
- La Société des loteries et des jeux de l'Ontario (OLG) compte offrir en 2012 des [jeux en ligne](#) qui seront régis par la Commission des alcools et des jeux de l'Ontario (CAJO).

Qui exploite et régite les activités de jeu ?

- Le bingo commercial est régi, géré et exploité par [OLG](#).
- Les casinos sont régis par la [CAJO](#) et gérés et exploités par OLG et des sociétés privées.



How To Play In 3 Easy Steps
En 3 étapes faciles

See Back For

- Les loteries à billets sont régies par la CAJO et gérées et exploitées par OLG.
- Les jeux électroniques dans les hippodromes sont régis par la CAJO et gérés et exploités par OLG.
- Les courses de chevaux sont régies par l'[Agence canadienne du pari mutuel](#) (ACPM) et la [Commission des courses de l'Ontario](#) (CCO) et exploitées par des sociétés privées³.

Quelles sont les activités de jeu les plus courantes ?

- Chez les élèves de la 7^e à la 12^e année : jeux de cartes et billets de loterie³.
- Chez les adultes (18 ans et plus) : billets de loterie, billets de tirage et billets à gratter⁴.
- Chez les personnes âgées (60 ans et plus) : billets de loterie, billets de tirage, jeux électroniques dans les casinos et billets à gratter⁶.

Quels sont les taux de jeu problématique ?

- 2,8 % des élèves de la 7^e à la 12^e année (environ 29 000) ont des problèmes de jeu⁴.
- 3,4 % des adultes (18 ans et plus) ont des problèmes de jeu modérés ou graves⁵.
- 2,1 % des personnes âgées (60 ans et plus) ont des problèmes de jeu⁶.

Quelles sont les activités de jeu les plus courantes chez les personnes qui ont des problèmes de jeu ?

- Chez les élèves de la 7^e à la 12^e année, on peut supposer que les activités de jeu les plus courantes, c'est-à-dire les jeux de cartes et les billets de loterie, sont également celles qui sont le plus associées à des problèmes⁴.
- Chez les adultes (18 ans et plus) : jeux d'adresse et machines à sous dans les hippodromes⁵.
- Chez les personnes âgées (60 ans et plus) : machines à sous dans les casinos et appareils de loterie vidéo (ALV)⁶.

À combien se chiffrent les recettes du jeu ?

- En 2009-2010, les recettes brutes tirées des courses de chevaux (après paiement des lots mais avant déduction des frais) ont atteint 244 029 000 \$.
- En 2009-2010, les recettes brutes des jeux exploités par des organismes de bienfaisance (après paiement des lots mais avant déduction des frais) ont atteint 416 000 000 \$².

Recettes nettes d'OLG en 2010 (\$) ⁷	
Loteries	2,840 milliards
Machines à sous	2,985 milliards
Jeux de table	449,190 millions
Bingo	50,206 millions

À quoi servent les recettes du jeu ?

- Pendant l'exercice 2010, OLG a généré une activité économique totale de 3,6 milliards de dollars en Ontario.
- Un montant de 2,0 milliards de dollars a été versé à la province; 18 millions de dollars ont été affectés à la responsabilité d'entreprise (2 % des recettes tirées des machines à sous dans les casinos d'OLG sont affectés au programme de jeu problématique de la province, auquel OLG a contribué une somme supplémentaire de 9,8 millions de dollars) ; 1,6 milliard de dollars ont soutenu l'économie locale⁷.



Qui prend des mesures de réduction des méfaits associés au jeu, et quelles sont ces mesures ?

L'[Institut ontarien du jeu problématique](#) (IOJP) du Centre de toxicomanie et de santé mentale :

- offre une formation et du soutien au système de traitement du jeu problématique de l'Ontario et aux membres des professions apparentées : conseillers financiers, travailleurs correctionnels, spécialistes de la toxicomanie et de la santé mentale, fournisseurs de programmes d'aide aux employés, éducateurs et travailleurs ethnoculturels ;
- fournit une formation et du soutien spécialisés à tous les gestionnaires d'OLG ;
- élabore et diffuse des ressources à l'intention des personnes touchées par le jeu problématique, de leur famille et des professionnels aidants, notamment un manuel complet de traitement, un programme pour les enseignants, une série de guides d'information et [ProblemGambling.ca](#), un site bilingue complet proposant des renseignements et des ressources ;
- fournit du counseling individuel et de groupe aux personnes qui ont des problèmes de jeu et à leur famille ;
- collabore avec les chercheurs de CAMH d'autres organismes du Canada et du monde entier en vue d'influer sur les politiques, les mesures de prévention et les traitements dans le domaine du jeu problématique ;
- lancera bientôt un nouveau site Web (accessible à [ProblemGambling.ca](#)) qui proposera des outils interactifs aux personnes ayant un problème de jeu et à leur famille, notamment des outils de dépistage et de surveillance et des cahiers de travail à utiliser sur le Web et sur des appareils mobiles.

La [Société des loteries et des jeux de l'Ontario](#) (OLG) :

- a lancé un [code de conduite](#) en matière de jeu responsable en 2005 ;
- a mis en œuvre des programmes de formation sur le jeu responsable en collaboration avec l'IOJP de CAMH ;
- offre un programme d'autoexclusion et d'autoexclusion hors site en collaboration avec CAMH ;
- n'accorde pas de crédit aux clients des casinos de bienfaisance et des installations de machines à sous des hippodromes ;
- a mis en œuvre des normes de publicité et de marketing ;
- mène périodiquement, depuis 2005, une campagne publicitaire pour sensibiliser le public aux facteurs de risque des machines à sous ;
- appuie la tenue d'études indépendantes par l'entremise du Centre ontarien de recherche sur le jeu problématique ;
- utilise un modèle d'évaluation des risques et le logiciel GAM-GaRD dans la conception de nouvelles loteries ;
- a mis sur pied des centres de ressources sur le jeu responsable dans tous les établissements de jeu de l'Ontario ;
- a lancé le site Web [www.depassezseslimites.ca](#), qui renseigne sur le fonctionnement du jeu, les mythes et vérités et les chances de gagner, et sur d'autres initiatives de [jeu responsable](#) ;
- a lancé la campagne « C'est payant de savoir » dans les médias sociaux ;



- a instauré et mis en œuvre une politique sur l'incapacité due à la fatigue, qui a pour but de donner une formation aux membres du personnel leur permettant de reconnaître les signes de fatigue et d'y réagir conformément aux différents paliers d'intervention ;
- a constitué une équipe de jeu responsable dans chacun de ses établissements de jeu ;
- a constitué à l'intention des employés des établissements de jeu une base de données pour consigner leurs interactions avec les joueurs et produire des rapports qui sont utilisés dans le cadre d'activités de renforcement de la formation ;
- a implanté une technologie de reconnaissance faciale dans tous les établissements de jeu afin de déceler les participants au programme d'autoexclusion et les dissuader de se présenter ;
- a installé des horloges dans les salles de jeu de tous ses établissements de jeu ;
- a fait soumettre pour la première fois son programme de jeu responsable à une évaluation par une deuxième partie, KPMG ;
- a rendu compte publiquement d'un certain nombre d'initiatives et de résultats en matière de jeu responsable dans un document sur ses politiques et programmes de jeu responsable, des documents sur les paramètres de jeu responsable, ainsi qu'une carte de pointage et un rapport d'étape sur le jeu responsable ;
- informe le public en faisant des exposés devant des groupes communautaires ;
- effectue des sondages annuels sur le jeu responsable auprès des joueurs et de ses employés ;
- a participé à des réunions de fournisseurs régionaux de traitement.

La [Ligne ontarienne d'aide sur le jeu problématique \(OPGH\)](#) :

- est une ligne d'aide sans frais accessible jour et nuit dans toute la province aux personnes qui ont des problèmes de jeu, à leur famille et à leurs amis de même qu'aux fournisseurs de services et au grand public ;
- oriente l'appelant vers des ressources de traitement du jeu problématique ;
- fournit un service d'écoute et de soutien et des renseignements sur les services de traitement, les organismes de conseils en crédit et en dette, les organismes de services aux familles, les groupes d'entraide et d'autres ressources pertinentes ;
- affiche sur son site Web une liste des organismes de traitement du jeu problématique financés par le ministère qui acceptent les clients dirigés en Ontario, et fournit un service de [clavardage](#) avec du personnel de la ligne d'aide.

Le [Centre ontarien de recherche sur le jeu problématique](#) :

- est un organisme subventionnaire financé par le ministère de la Santé et des Soins de longue durée ;
- investit dans la recherche sur le jeu problématique, renforce la capacité de mener ce type de recherche en Ontario et diffuse les résultats d'études ;
- fournit, par le biais de son site Web, les rapports de recherche financée.

[Les fournisseurs de services de traitement du jeu problématique de l'Ontario](#) :

- fournissent aux Ontariens, par l'intermédiaire de plus de 55 services, un éventail de programmes de traitement, d'éducation, de prévention et de sensibilisation ;
- offrent plusieurs options et modalités de traitement, telles que le counseling de groupe, individuel, par téléphone ou à domicile ;



- travaillent auprès des familles et des personnes préoccupées par les problèmes de jeu d'un proche.

Le Conseil du jeu responsable (CJR) :

- est un organisme indépendant à but non lucratif qui met l'accent sur la prévention du jeu problématique par la recherche, l'information et la sensibilisation ;
- assure le fonctionnement autonome de centres de renseignements sur le jeu responsable dans 27 établissements de jeu d'OLG ;
- publie un bulletin électronique hebdomadaire accessible par abonnement ([Newscan](#)) ;
- en collaboration avec des organismes partenaires de tout l'Ontario, organise la Semaine de la prévention du jeu problématique, un programme communautaire de sensibilisation destiné aux adultes ;
- offre des programmes de sensibilisation au jeu problématique destinés aux jeunes, notamment des tournées de théâtre dans les écoles secondaires, ainsi qu'un programme interactif sur le campus et en ligne pour les étudiants des universités et des collèges ;
- mène de grandes campagnes de marketing social à l'intention d'un éventail de groupes démographiques touchés par le jeu problématique ou à risque ; les campagnes antérieures ont porté sur les amis des jeunes ([friends4friends](#)), les conjoints ([Jeu et Moi](#)) et les adultes ([Know the Risks](#)) ;
- favorise, par l'entremise de sa division, le RGC Centre for The Advancement of Best Practices, l'identification et l'adoption de pratiques exemplaires pour réduire l'incidence du jeu problématique ; en outre, ce centre a élaboré et publié des normes indépendantes touchant les initiatives de jeu responsable parrainées par les gouvernements et les fournisseurs de jeu ;
- fournit un large éventail de renseignements et de ressources sur son site Web.

Le YMCA Youth Gambling Program :

- offre dans toute la province des services gratuits destinés aux jeunes et aux élèves de huit à 24 ans ;
- fournit des trousseaux de soutien pédagogique pour des élèves de plusieurs catégories d'âge (huit à 10 ans, 11 à 14 ans, 14 à 18 ans, 19 à 24 ans) ;
- offre des présentations et des activités sur la réduction des méfaits dirigées par des travailleurs auprès des jeunes ;
- offre aux enseignants diverses options leur permettant de choisir les présentations qui conviennent le mieux à leurs élèves ;
- fait des présentations dans les écoles et auprès d'organismes qui travaillent auprès des jeunes et des adultes ;
- organise des ateliers pour les parents, le personnel enseignant et les professionnels de la santé ;
- irige vers des services de traitement du jeu problématique.



Sources

1. Société des loteries et des jeux de l'Ontario. 2011. [Le point sur le rendement 2010-2011](#).
2. Canadian Partnership for Responsible Gambling. Avril 2010. [Canadian gambling digest 2009-2010](#).
3. Canadian Partnership for Responsible Gambling. 2010. [Organization and management of gambling in Canada](#).
4. Cook, S., N. Turner, A. Paglia-Boak, E.M. Adlaf et R.E. Man. Novembre 2010. [Ontario Youth Gambling Report: Data from the 2009 Ontario Student Drug Use and Health Survey](#). Rapport présenté à l'Institut ontarien du jeu problématique. Résumé en français.
5. Wiebe, J., P. Mun et N. Kauffman. Septembre 2006. [Gambling and problem gambling in Ontario 2005](#). Conseil du jeu responsable.
6. Wiebe, J., E. Single, A. Falkowski-Ham et P. Mun. Novembre 2004. [Gambling and problem gambling among Ontario older adults](#). Conseil du jeu responsable et Centre canadien de lutte contre l'alcoolisme et les toxicomanies.
7. Société des loteries et des jeux de l'Ontario. 2009. [Rapport annuel 2009-2010](#).