

Envoi par courriel et par courrier

Projet d'aménagement de la phase 3 de la promenade Samuel  
De-Champlain entre la côte de Sillery et la côte Gilmour à Québec

6211-23-022

Québec, le 9 août 2013

Monsieur Peter W. Murphy  
Conseiller en design urbain  
Division du design, de l'architecture et du patrimoine  
Service de l'aménagement du territoire  
Ville de Québec  
295, boulevard Charest Est  
Québec(Québec) G1R 4S9

**Objet : Projets d'aménagement de la phase 3 de la promenade Samuel-De Champlain  
entre la côte de Sillery et la côte Gilmour à Québec**

**Question complémentaire du 9 août 2013 (DQ17, n° 8)**

---

Monsieur,

À la suite des audiences publiques sur le projet mentionné, la commission du BAPE, chargée de l'étude de ce dossier, désire obtenir les renseignements complémentaires qui suivent et dont la réponse est attendue d'ici le **mardi 13 août, 17 heures**.


### **Question 8**

L'article 758 du règlement d'urbanisme R.C.A.3V.Q. 4 de l'Arrondissement de Sainte-Foy-Sillery-Cap-Rouge sur l'urbanisme prescrit : *« Malgré une disposition contraire, une construction, un ouvrage, des travaux, un entreposage extérieur ou un abattage d'arbre doit être à plus de 20 mètres de la ligne des hautes eaux d'un cours d'eau qui sert à l'approvisionnement en eau potable identifié au plan de zonage »*.

Considérant qu'une partie des travaux et des infrastructures du projet de phase 3 de la promenade Samuel-De Champlain empièteraient sur cette bande riveraine, la commission d'enquête aimerait connaître la position de la Ville à ce sujet. Le promoteur devra-t-il tenir compte de cet article du règlement dans la réalisation de son projet ? Expliquer.

Il est également possible que d'autres questions vous soient acheminées ultérieurement au cours de la période du mandat.

Nous vous remercions de l'attention que vous porterez à cette demande et vous prions d'agr er, Monsieur, l'expression de nos sentiments les meilleurs.

  
Marie-Josée Harvey  
Coordonnatrice du secr tariat  
de la commission