C A N A D A
PROVINCE DE QUÉBEC
DISTRICT DE MONTRÉAL

COUR SUPÉRIEURE
(Action collective)

N° : 500-06-000822-169

OPTION CONSOMMATEURS, nom utilisé par l'ASSOCIATION COOPÉRATIVE D'ÉCONOMIE FAMILIALE DU CENTRE DE MONTRÉAL, personne morale constituée en vertu de la *Loi sur les coopératives du Québec*, ayant son siège au 50, rue Sainte-Catherine Ouest, bureau 440, dans le district de Montréal, province de Québec, H2X 3V4

DEMANDERESSE

-et-

DENIS DAGENAIS, [redacted]

PERSONNE DÉSIGNÉE

c.

SOCIÉTÉ DES LOTERIES DU QUÉBEC (LOTO-QUÉBEC), personne morale ayant son domicile au 500, rue Sherbrooke Ouest, Montréal, district de Montréal, province de Québec, H3A 3G6

DÉFENDERESSE

DEMANDE D'AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
(Art. 575 C.p.c et ss.)

I – INTRODUCTION

1. La demanderesse souhaite exercer une action collective contre la défenderesse pour le compte du groupe suivant :

> « Toutes les personnes qui ont acheté la version en ligne du jeu Big Money Slingo avec générateur de numéros depuis le 30 mai 2016. »

II - LA DEMANDERESSE ET LA PERSONNE DÉSIGNÉE

2. La demanderesse OPTION CONSOMMATEURS (nom utilisé par l'ASSOCIATION COOPÉRATIVE D'ÉCONOMIE FAMILIALE DU CENTRE DE MONTRÉAL) est une coopérative constituée en vertu de la *Loi sur les coopératives* (L.Q., ch. C-67.2), et qui a pour objet notamment la protection des consommateurs et la défense de leurs droits, tel qu'en fait foi une copie de la déclaration d'association, de la déclaration modificative et du règlement général produits en liasse comme **pièce P-1 ;**

3. La personne désignée DENIS DAGENAIS, qui est membre d'OPTION CONSOMMATEURS, a joué à plusieurs reprises à la version payante en ligne du jeu Big Money Slingo avec générateur de numéros ;

III - LA DÉFENDERESSE

4. La défenderesse (ci-après « Loto-Québec ») est une compagnie à fonds social constituée par la *Loi sur la société des loteries du Québec* (RLRQ, c S-13.1), le tout tel qu'il appert d'une copie de cette loi, **pièce P-2** ;

5. Loto-Québec a principalement pour fonctions de conduire et d'administrer des systèmes de loterie, conformément à l'article 16 de la loi, pièce P-2 ;

IV – LA LOTERIE SLINGO

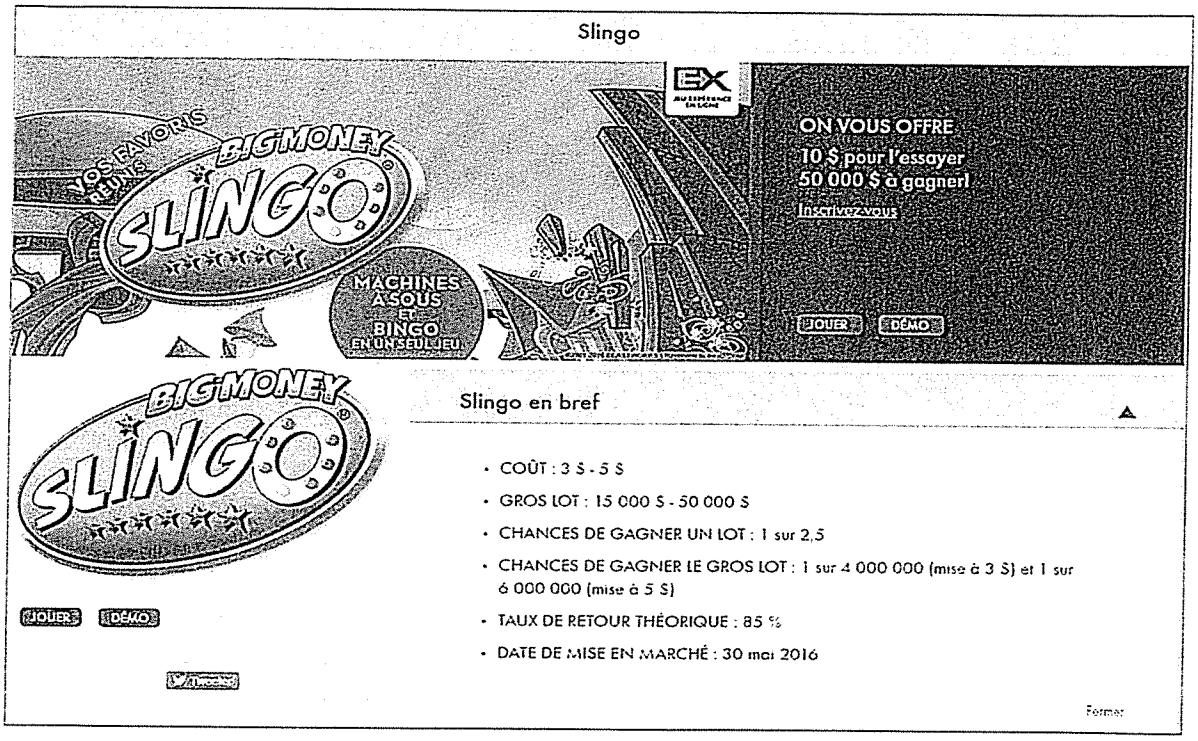
6. Loto-Québec offre à sa clientèle la possibilité de miser et de jouer à plusieurs loteries et jeux via son site internet ;

7. Le ou vers le 30 mai 2016, Loto-Québec a introduit un nouveau jeu en ligne intitulé « Big Money Slingo » ;

8. Le mot Slingo est une contraction des mots « slot » (*slot machine* ou machine à sous) et « bingo », ce qui ressort de la présentation même du produit ;

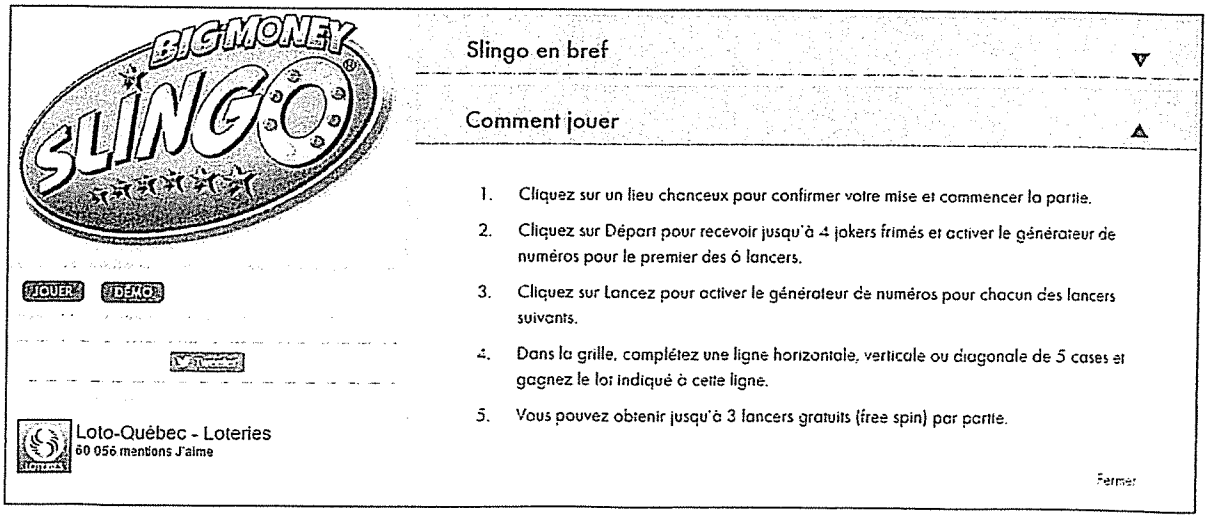
9. Bien qu'il existe une version « carte à gratter » du jeu en ligne, la présente action vise la version avec générateur de numéros ;

10. Ce produit est présenté sur le site de la défenderesse de la manière suivante :



11. L'offre prétend réunir deux « favoris » : le bingo et la machine à sous ;

12. Les règles du jeu Big Money Slingo sont définies comme suit sur le site de Loto-Québec :



13. Pour jouer à Big Money Slingo, le participant a le choix de miser 3$ ou 5$; dans les deux cas, il reçoit une grille de type bingo de 25 cases (5 lignes et 5 colonnes), chaque case contenant un numéro entre 1 et 99 ;

14. Le participant doit ensuite cliquer sur « départ » afin de recevoir jusqu'à 4 *jokers frimés*, chaque joker pouvant remplacer le numéro d'une case ;

15. En cliquant sur « départ », le participant active également un générateur de numéros, qui fait apparaître 5 numéros ;

16. Le client doit ensuite cliquer sur « lancer » pour activer à nouveau le générateur de numéros ;

17. Pour chaque mise, le participant a droit à 6 lancers au total ;

18. Si au terme des 6 lancers, le participant complète une ligne horizontale ou verticale de numéros, il gagne le lot indiqué pour cette ligne ;

V – LES FAITS

19. Au bingo comme avec les machines à sous, le résultat est déterminé par le hasard, par un boulier ou par un générateur de numéros ;

20. Le bingo est défini comme suit dans les dictionnaires :

> « Jeu de loto[1] public très répandu au Canada. »
> *Petit Robert de la langue française*, 2006.
>
> « Jeu de hasard d'origine américaine, inspiré du loto. »
> *Larousse* en ligne (au 1er août 2016)[2]

---

[1] Définition de « loto » dans Le Petit Robert de la langue française, 2006 : **1.** Jeu de hasard où l'on distribue aux joueurs des cartes portant plusieurs numéros, auxquels correspondent de petits cylindres de bois (ou des cartons) numérotés et mêlés dans un sac, le gagnant étant le premier à pouvoir remplir sa carte avec des numéros tirés au hasard. **2.** Jeu public consistant à cocher des numéros sur un bulletin, qui gagnent s'ils correspondent aux numéros tirés au sort.

[2] http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/bingo/9366?q=bingo#9276

21. Quant aux machines à sous, il s'agit d'appareils de jeux où le hasard seulement détermine les gains du joueur, tel que l'indique Loto-Québec dans des publications destinées à prévenir le jeu pathologique ;

22. Le fonctionnement de ces machines est purement aléatoire et leur résultat est imprévisible, tel qu'il appert du document intitulé « Les machines » dont copie est jointe comme **pièce P-3** et de la vidéo « La machine à sous - ce que chaque joueur doit savoir », **pièce P-4** ;

23. Plus précisément, le document P-2 explique que :

> « Chaque « machine » a une puce électronique (générateur de nombres aléatoires) qui génère des millions de combinaisons, qu'un joueur y joue ou non. Le résultat de chaque partie est déterminé dès l'instant où le joueur appuie sur le bouton « jouer ». Cette puce assure que les résultats sont les fruits du hasard. Les probabilités de gagner sont les mêmes à chacune des parties. Imaginons un sac contenant 999 999 billes blanches et une bille rouge. Pour gagner le gros lot, il faut piger la bille rouge. Chaque fois qu'une bille est pigée, elle est remise dans le sac avant de procéder au prochain tirage. La probabilité de piger la bille rouge est toujours la même, peu importe le nombre de parties jouées. »

24. Monsieur Dagenais possède un compte d'utilisateur sur le site de Loto-Québec depuis quelques années ;

25. Depuis la sortie du jeu Big Money Slingo, Monsieur Dagenais y a joué à plusieurs reprises, et a constaté deux faits qui ont retenu son attention :

(1) Il lui est arrivé à plusieurs reprises de recevoir la même grille de 25 numéros ;

et

(2) Lorsqu'il jouait avec une grille qu'il avait reçu auparavant, le générateur de numéros faisait apparaître exactement, à chaque lancer, les mêmes séquences de numéros que celles générées avec la carte précédente ;

26. Il en est donc venu à la conclusion que les numéros « générés » par chaque lancer n'étaient pas le fruit du hasard, mais étaient plutôt déterminés en fonction de la grille reçue, qui pouvait de surcroît être distribuée plus d'une fois ;

27. Monsieur Dagenais a ainsi pu, chaque fois qu'il a reçu une carte qu'il reconnaissait, prédire exactement les chiffres qui seraient « générés » par le « générateur de numéros » à chaque lancer, le tout tel qu'il appert des vidéos qu'il a prises de lui-même en train de prédire l'issue du jeu entre le 10 juin et le 22 juin 2016, **pièce P- 5** ;

28. Monsieur Dagenais a communiqué par téléphone avec un représentant de Loto-Québec afin d'obtenir des explications relativement à ces constats ;

29. Le ou vers le 17 juin 2016, Monsieur Dagenais a reçu un courriel de réponse d'un employé de Loto-Québec qui se lit comme suit :

> « Bonjour M. Dagenais,
>
> Suite à votre appel, nous avons fait l'analyse de votre demande et nous concluons que l'intégrité du jeu Slingo dont vous nous avez fait mention est irréprochable.
>
> Le résultat de chaque partie des jeux et produits que l'on retrouve sur Espacejeux.com est exclusivement basé sur le hasard. Basé sur cette même idée, il est possible d'obtenir à plus d'une reprise le même résultat.
>
> De plus, l'issue des jeux Expérience est prédéterminée, comme celle des billets à gratter.
>
> Soyez assuré que Loto-Québec accorde une grande importance à l'intégrité de l'ensemble de ses activités. Ainsi, tous les jeux offerts sur Espacejeux.com aux résidants du Québec âgés d'au moins 18 ans font l'objet de vérifications indépendantes permettant d'assurer leur caractère aléatoire.
>
> Pour toute question ou pour de plus amples détails, n'hésitez pas à communiquer avec nous 24 heures par jour, 7 jours par semaine. Composez, sans frais, le **1 877 999-JEUX (5389)** ou écrivez-nous à support@espacejeux.com.
>
> Cordialement,
>
> Francis
> Membre du service à la clientèle d'Espacejeux.com

le tout tel qu'il appert d'une copie dudit courriel daté du 17 juin 2016, **pièce P-6** (nos soulignements ajoutés ci-haut);

30. Le 16 septembre 2016, Monsieur Dagenais a joué une carte de Big Money Slingo (version payante en ligne avec générateur de numéros) devant la huissière Julie Côté,

et a, tel que prévu, prédit chacun des numéros produits par le « générateur de numéros », le tout tel qu'il appert du rapport d'huissier dont copie est communiqué en **pièce P-7** ;

VI – LES FAUTES REPROCHÉES

31. Le Titre II de la *Loi sur la protection du consommateur* (ci-après « L.p.c. ») impose aux commerçants l'obligation de s'assurer de la véracité de l'information transmise aux consommateurs ;

32. Le non-respect de cette obligation constitue une pratique interdite dont la violation donne ouverture à un recours civil ;

33. Les dispositions suivantes de la L.p.c. sont pertinentes en l'espèce :

> **215.** Constitue une pratique interdite aux fins du présent titre une pratique visée par les articles 219 à 251 ou, lorsqu'il s'agit de la vente, de la location ou de la construction d'un immeuble, une pratique visée aux articles 219 à 222, 224 à 230, 232, 235, 236 et 238 à 243.
>
> **216.** Aux fins du présent titre, une représentation comprend une affirmation, un comportement ou une omission.
>
> **218.** Pour déterminer si une représentation constitue une pratique interdite, il faut tenir compte de l'impression générale qu'elle donne et, s'il y a lieu, du sens littéral des termes qui y sont employés.
>
> **219.** Aucun commerçant, fabricant ou publicitaire ne peut, par quelque moyen que ce soit, faire une représentation fausse ou trompeuse à un consommateur.
>
> **228.** Aucun commerçant, fabricant ou publicitaire ne peut, dans une représentation qu'il fait à un consommateur, passer sous silence un fait important.

34. Loto-Québec est également soumise à des obligations particulières en vertu du *Règlement sur les jeux de télématique*[3] ;

35. L'une de ces obligations est d'informer ses clients, avant le début d'un jeu, de (5) éléments précis :

> **2.** Avant le début d'un jeu sur télématique, le participant doit avoir accès aux informations suivantes :

---

[3] *Règlement sur les jeux de télématique*, Chap. S-13.1, r. 5.

1° le nom du jeu en question ;
2° le coût d'une mise ;
3° les lots à gagner ;
4° le mode d'attribution des lots à gagner ;
5° le mode de paiement de ces lots.

9. Les lots sont attribués selon l'une des manières suivantes :

1° en fonction de tirages au sort à partir desquels la Société procède à la détermination des participations gagnantes ;

2° en fonction des résultats d'événements sportifs ou autres ;

3° en fonction des opérations effectuées au moyen d'un appareil où les éléments sont déterminés au hasard, même lorsque le joueur peut faire des choix.

36. Le conseil d'administration de la défenderesse a ratifié le *Code d'éthique en matière de publicité* le 17 décembre 2014 afin d'encadrer la diffusion de tout matériel publicitaire dans tout type de médias, dont internet ;

37. Le *Code d'éthique en matière de publicité* réitère l'interdiction pour la défenderesse de se livrer à des pratiques interdites :

> **5.** Le Matériel publicitaire ne doit pas comporter des déclarations, des illustrations ou des représentations inexactes ou trompeuses. (...)

Le tout tel qu'il appert du *Code d'éthique en matière de publicité* communiqué en **pièce P-8 ;**

38. Monsieur Dagenais reproche à la défenderesse d'avoir fait des représentations trompeuses et incomplètes à ses consommateurs ;

39. Plus précisément, les fautes reprochées à la défenderesse sont les suivantes :

a) De suggérer, par la contraction dans le mot Slingo de deux jeux de pur hasard, par l'utilisation de l'expression « générateur de numéros » et par la séquence des instructions du jeu, que le mode d'attribution des lots est déterminé au hasard, faisant ainsi de fausses représentations quant à la nature du jeu offert ;

b) D'omettre de divulguer le fait que le « Big Money Slingo » est un jeu dont l'issue est prédéterminée en fonction de la carte reçue, omettant ainsi la communication d'un fait important ;

c) D'omettre de divulguer le mode d'attribution des lots pour le jeu « Big Money Slingo », omettant ainsi la communication d'un fait important ;

40. Ces représentations ont été faites en violation des articles 219 et 228 de la *Loi sur la protection du consommateur* et constituent des pratiques interdites au sens de l'article 215 de cette même loi ;

41. L'interdiction de se livrer à des pratiques interdites est d'autant plus importante dans le cas de la défenderesse ;

42. Étant l'unique entité mandatée par l'État pour encadrer les loteries et les jeux, la défenderesse a une obligation de transparence particulièrement onéreuse à l'égard des consommateurs ;

43. La défenderesse définit elle-même dans son code d'éthique sa mission de la manière suivante : « gérer l'offre de jeux de hasard et d'argent de façon efficiente et responsable en favorisant l'ordre, la mesure et l'intérêt de la collectivité québécoise »;

VII – LA COMPOSITION DU GROUPE REND DIFFICILE OU PEU PRATIQUE L'APPLICATION DES RÈGLES DU MANDAT OU DE LA JONCTION D'INSTANCE

44. Le nombre de consommateurs ayant joué au jeu Big Money Slingo depuis la sortie du jeu le 30 mai 2016 n'est pas connu par la demanderesse ;

45. Ce nombre est cependant connu de la défenderesse, et il est raisonnable de croire qu'il y plusieurs centaines, sinon des milliers de consommateurs à avoir joué au Big Money Slingo depuis sa sortie ;

46. Étant donné les sommes modestes que chaque consommateur pourrait réclamer individuellement, il serait illusoire de penser que les membres du groupe feraient valoir leurs droits autrement que par le biais d'une action collective ;

47. La composition du groupe ne permet donc pas l'application des règles du mandat ou de la jonction d'instance ;

VIII – QUESTIONS DE FAITS ET DE DROIT TRAITÉES COLLECTIVEMENT

48. La demanderesse soumet que les questions suivantes devraient être traitées collectivement dans le cadre de l'action collective :

A. REPRÉSENTATIONS FAUSSES OU TROMPEUSES (ART. 219 L.P.C.)

1) L'impression générale créée par les représentations de la défenderesse concernant le jeu Big Money Slingo (avec générateur de numéros) est-elle fausse ou trompeuse ?

2) Les représentations faites par la défenderesse suggèrent-t-elles que le mode d'attribution des lots se fait par le hasard ?

3) L'impression générale créée par ces représentations est-elle conforme à la réalité ?

B. PASSER SOUS SILENCE DES FAITS IMPORTANTS (ART. 228 L.P.C.)

4) La défenderesse a-t-elle passé sous silence un fait important en omettant d'informer les membres du groupe du mode d'attribution des lots au Big Money Slingo (avec générateur de numéros) ?

5) La défenderesse a-t-elle passé sous silence un fait important en omettant d'informer les membres du groupe que le Big Slingo Money est un jeu à issue prédéterminée en fonction de la carte reçue ?

6) Si la réponse aux questions 4) ou 5) est positive, les membres du groupe bénéficient-ils de la présomption de préjudice prévue à l'article 253 L.p.c.?

C. RÉDUCTION DU PRIX DE VENTE (ART. 272 L.P.C.)

7) Si la Cour détermine que la défenderesse a contrevenu aux articles 228 ou 219 de la L.p.c., les membres du groupe ont-ils droit à une réduction du prix de vente, en l'occurrence du prix de leurs mises ?

D. DOMMAGES EXEMPLAIRES (ART. 272 *in fine* L.P.C.)

8) Les membres du groupe ont-ils droit à des dommages-intérêts punitifs ?

IX – NATURE DE L'ACTION ET CONCLUSIONS RECHERCHÉES

49. La demanderesse entend exercer pour les membres du groupe une action en réduction du prix de vente du jeu Big Money Slingo (avec générateur de numéros) et en dommages-intérêts punitifs, le tout en vertu des articles 219, 228, 253 et 272 de la L.p.c. ;

50. Les conclusions que la demanderesse recherche sont les suivantes :

ACCUEILLIR l'action collective de la demanderesse ;

CONDAMNER la défenderesse à payer aux membres du groupe une somme équivalente à une portion des profits générés par la défenderesse sur les mises au jeu Slingo (version payante avec générateur de numéros) ;

CONDAMNER la défenderesse à payer aux membres du groupe des dommages punitifs dont le montant sera déterminé en fonction des critères de 1621 du *Code civil du Québec* et de la *Loi sur la protection du consommateur* ;

ORDONNER le recouvrement collectif des dommages ;

LE TOUT avec les frais de justice, y compris les frais d'avis, d'experts et d'administration ;

POUR CES MOTIFS PLAISE AU TRIBUNAL :

ACCUEILLIR la demande de la demanderesse ;

AUTORISER l'exercice de l'action collective contre la défenderesse pour le compte du groupe suivant :

> « Toutes les personnes qui ont conclu un contrat de jeu à titre onéreux avec la défenderesse pour jouer à la version en ligne du jeu Slingo avec générateur de numéros depuis le 30 mai 2016. »

IDENTIFIER comme suit les principales questions de faits et de droit qui seront traitées collectivement :

A. REPRÉSENTATIONS FAUSSES OU TROMPEUSES (ART. 219 L.P.C.)

1) L'impression générale créée par les représentations de la défenderesse concernant le jeu Big Money Slingo (avec générateur de numéros) est-elle fausse ou trompeuse ?

2) Les représentations faites par la défenderesse suggèrent-elles que le mode d'attribution des lots se fait par le hasard ?

3) L'impression générale créée par ces représentations est-elle conforme à la réalité ?

B. PASSER SOUS SILENCE DES FAITS IMPORTANTS (ART. 228 L.P.C.)

4) La défenderesse a-t-elle passé sous silence un fait important en omettant d'informer les membres du groupe du mode d'attribution des lots au Big Money Slingo (avec générateur de numéros) ?

5) La défenderesse a-t-elle passé sous silence un fait important en omettant d'informer les membres du groupe que le Big Slingo Money est un jeu à issue prédéterminée en fonction de la carte reçue ?

6) Si la réponse aux questions 4) ou 5) est positive, les membres du groupe bénéficient-ils de la présomption de préjudice prévue à l'article 253 L.p.c. ?

C. RÉDUCTION DU PRIX DE VENTE (ART. 272 C) L.P.C.)

7) Si la Cour détermine que la défenderesse a contrevenu aux articles 228 ou 219 de la L.p.c., les membres du groupe ont-ils droit à une réduction du prix de vente, en l'occurrence du prix de leurs mises ?

D. DOMMAGES EXEMPLAIRES (ART. 272 *in fine* L.P.C.)

8) Les membres du groupe ont-ils droit à des dommages-intérêts punitifs ?

IDENTIFIER comme suit les conclusions recherchées :

ACCUEILLIR l'action collective de la demanderesse ;

CONDAMNER la défenderesse à payer aux membres du groupe une somme équivalente à une portion des profits générés par la défenderesse sur les mises au jeu Big Money Slingo ;

CONDAMNER la défenderesse à payer aux membres du groupe des dommages punitifs dont le montant sera déterminé en fonction des critères de l'article 1621 du *Code civil du Québec* et de l'article 272 de la *Loi sur la protection du consommateur* ;

ORDONNER le recouvrement collectif des dommages ;

RENDRE toute ordonnance appropriée ;

LE TOUT avec les frais de justice, y compris les frais d'avis, d'experts et d'administration.

Montréal, le 10 novembre 2016

Sylvestre Fafard Painchaud

Sylvestre Fafard Painchaud s.e.n.c.r.l.
Me Normand Painchaud
n.painchaud@sfpavocats.ca
(Code d'impliqué : BS0962)
740 Atwater
Montréal (Québec) H4C 2G9
Téléphone : 514-937-2881
Télécopieur : 514-937-6529
Avocats de la demanderesse et de la personne désignée
Notre référence : 17965BM11