PAR COURRIER ÉLECTRONIQUE

Direction du secrétariat corporatif

Montréal, le 30 mars 2026

OBJET : **Demande d'accès à l'information**
N/D : 06122.05.0961

Bonjour,

La présente fait suite à votre demande reçue à nos bureaux le 27 février 2026.

En réponse à votre demande, vous trouverez ci-joint la *Demande introductive de l'instance modifiée en date du 30 juin 2021*, la *Défense modifiée* ainsi que le *Jugement* dans l'affaire *Option Consommateurs* c. *Société des loteries du Québec (Loto-Québec), 2025 QCCS 476*.

En ce qui concerne les rapports d'expertise ainsi que les autres documents susceptibles de répondre à la deuxième partie de votre demande, vous trouverez également ci-joint copie du rapport d'expertise daté du 22 août 2019 ainsi que copie d'une pièce déposée par Loto-Québec et intitulée *Règles du jeu Big Money Slingo*.

Par ailleurs, le dossier est disponible au dossier de la cour.

Quant aux communications avec l'Office de la protection du consommateur, nous ne détenons aucun document à cet effet.

Nous vous prions d'agréer l'expression de nos salutations distinguées.

[Original signé]

François Racine
Directeur du secrétariat corporatif
Responsable adjoint de l'accès à l'information
Loto-Québec

p.j.

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

DEMANDERESSE

-et-

DENIS DAGENAIS

PERSONNE DÉSIGNÉE

c.

SOCIÉTÉ DES LOTERIES DU QUÉBEC (LOTO-QUÉBEC)

DÉFENDERESSE

DEMANDE INTRODUCTIVE DE L'INSTANCE
MODIFIÉE EN DATE DU 30 JUIN 2021
(articles 141 et 583 C.p.c.)

À L'HONORABLE JUGE JOHANNE MAINVILLE DE LA COUR SUPÉRIEURE DU QUÉBEC SIÉGEANT POUR LE DISTRICT DE MONTRÉAL, LA DEMANDERESSE ET LA PERSONNE DÉSIGNÉE EXPOSENT CE QUI SUIT :

1. Le 26 septembre 2017, la juge Johanne Mainville a rendu un jugement de consentement autorisant la demanderesse à exercer une action collective pour le compte des membres du groupe décrit comme suit :

> « 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. »

1.1. Le 1ier décembre 2017, la juge Mainville a rendu un jugement rectificatif afin que le groupe soit décrit comme suit :

« 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 Big Money Slingo avec générateur de numéros depuis le 30 mai 2016. »

2. Le [date], la juge Mainville a rendu un jugement permettant la modification de la présente Demande introductive d'instance, dont les questions qui seront traitées collectivement, qui se lisent dorénavant comme suit :

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 biais du hasard pendant tout le déroulement du jeu?

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 Money Slingo est un jeu à issue prédéterminée dès la mise (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 (…) prévue à l'article 253 L.p.c.?

C. RÉDUCTION DE L'OBLIGATION ET DOMMAGES MATÉRIELS (ART. 272 L.P.C.)

6.1 Si la réponse à l'une ou l'autre des questions 1) à 5) est positive, les membres du groupe bénéficient-ils de la présomption irréfragable d'effet préjudiciable sur le consentement des membres, et ainsi d'un des remèdes prévus à l'article 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 au remboursement de la somme des mises effectuées pour le jeu, moins les lots payés en argent?

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

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

II - LA DEMANDERESSE ET LA PERSONNE DÉSIGNÉE

3. 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** ;

4. 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

5. 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** ;

6. 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 ;

7. Loto-Québec exploite un site web de jeux en ligne ;

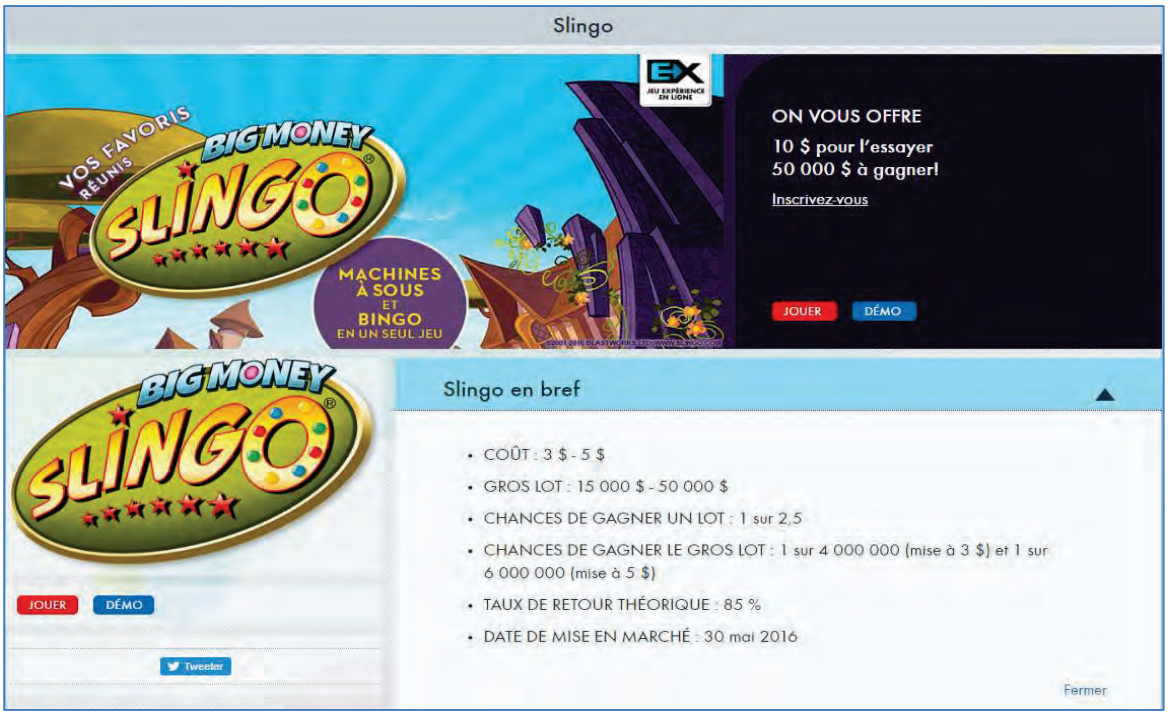
IV – LA LOTERIE SLINGO

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

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

10. 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 ;

11. Ce produit est présenté sur le site de la défenderesse de la manière suivante, tel qu'il appert de la page web de la défenderesse, **pièce P-3** :



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

13. Les règles du jeu Big Money Slingo sont définies comme suit sur le site de Loto-Québec, tel qu'il apparaît de la page web de la défenderesse, **pièce P-13**, dont l'extrait ci-dessous, **pièce P-4** :



14. Pour jouer à Big Money Slingo, le participant a le choix de miser 3$ ou 5$; pour ce faire, il doit cliquer sur un « lieu chanceux » pour confirmer sa mise et « commencer la partie »[1]; peu importe la mise, il reçoit une grille de type Bingo de 25 cases (5 lignes horizontales et 5 lignes verticales), chaque case contenant un numéro entre 1 et 75 ;

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

16. En cliquant sur « Départ », le participant active apparemment un générateur de numéros, qui fait apparaître 5 numéros ;

17. Le client est ensuite invité à cliquer sur « Lancez » à au moins 5 autres reprises pour, chaque fois, « activer » à nouveau le « générateur de numéros » [2];

18. Pour chaque mise, le participant peut obtenir jusqu'à trois lancers gratuits[3];

19. Si au terme des (…) lancers, le participant complète une ligne horizontale, diagonale ou verticale (…), il gagne le lot indiqué pour cette ligne; certaines combinaisons de lignes donnent également droit à des lots ;

19.1. La défenderesse a produit en août 2019 le rapport de Jean-François Plante, pièce D-4, qui explique le fonctionnement du jeu Big Money Slingo. De plus, en octobre 2019, les parties ont convenu de certaines admissions communes;

---

[1] P-4, paragraphe 1.
[2] P-4, paragraphes 1 et 3.
[3] P-4, paragraphe 5.

19.2. Le rapport Plante D-4 et les admissions communes établissent que :

a) Lorsque le joueur confirme sa mise dans Big Money Slingo, le serveur de Loto-Québec qui héberge le jeu active un générateur de nombre aléatoire (« GNA »);

b) Ce GNA génère un nombre entier qui détermine l'un des 19 lots possibles, entre 0 $ et 15 000 $ pour les mises à 3 $, et de 0 $ à 50 000 $ pour les mises à 5 $;

c) Pour chaque lot possible (incluant les mises perdantes), le jeu Big Money Slingo contient un certain nombre de scénarios de dévoilement;

d) Une fois le lot déterminé, le même GNA choisit l'une des animations disponibles pour ce lot ; et

e) Chaque animation inclut une carte de 25 cases, les *jokers frimés* le cas échéant, les « lancers gratuits » le cas échéant, et le « résultat » de chacun des « lancers » du « générateur de numéros »;

19.3. Ainsi, lorsque le joueur confirme sa mise et que la « partie » « commence » :

a) L'issue de chacune des étapes que verra le joueur est déjà déterminée selon le scénario écrit d'avance ;

b) Le fait de cliquer sur « Départ » n'attribue pas de *jokers frimés* au hasard, ni n' « active » un « générateur de numéros »[4]; les *jokers frimés* et les numéros « générés » sont plutôt la prochaine étape d'un scénario ; et

c) Le fait de cliquer sur « Lancez » à au moins 5 reprises par la suite[5] n'active pas un « générateur de numéro » mais fait plutôt se dévoiler la prochaine scène du scénario, dans lequel les résultats ont été délibérément choisis et mis en scène[6];

19.4. Les représentations relatives au jeu Big Money Slingo décrites aux paragraphes précédents amènent le joueur à croire que le hasard intervient à plusieurs reprises pendant tout le déroulement du jeu, alors qu'il n'en est rien ;

---

[4] Pièce P-4, point 2.
[5] Pièce P-4, points 3 et 5.
[6] Pièce D-4, page 4, avant dernier paragraphe.

19.5. En fait, le jeu Big Money Sligo avec générateur de numéros est un jeu dont l'issue est déterminée dès la mise (pour le consommateur : en fonction de la carte reçue);

20. Au bingo (…), le résultat est déterminé par le hasard, par un boulier ou autre appareil générant des numéros au hasard ;

21. Le bingo est défini comme suit dans le dictionnaire de l'Office québécois de la langue française, tel qu'il appert de la **pièce P-5** :

> « Jeu de hasard dont le but est d'obtenir un schéma précis sur une carte numérotée, à partir des numéros tirés par une machine et annoncés par un meneur de jeu. »

22. Dans les règles du jeu de bingo telles que définies par la Défenderesse, il est d'ailleurs énoncé que :

> « 3.4 Les alphanuméros sont sélectionnés au moyen d'un boulier ou d'un ordinateur qui les détermine de façon aléatoire. »

tel qu'il appert du document intitulé « Règles de jeu – Bingo » daté de décembre 2016 joint à la présente comme **pièce P-6** ;

23. 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 ;

24. Le fonctionnement de ces machines (…) est décrit par Loto-Québec dans un document intitulé « Les machines » dont copie est jointe comme **pièce P-7** et dans la vidéo « La machine à sous - ce que chaque joueur doit savoir », **pièce P-8** ;

25. (…)

V – SLINGO : UN JEU À ISSUE PRÉDÉTERMINÉE

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

27. 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 reçue auparavant, le générateur de numéros faisait apparaître exactement, à chaque lancer, les mêmes séquences de numéros que celles générées avec la carte précédente ;

28. 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- 9**;

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

30. 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-10** (nos soulignements ajoutés ci-haut) ;

31. Le 16 septembre 2016, Monsieur Dagenais a joué une carte de Big Money Slingo qu'il avait déjà reçue et qu'il reconnaissait devant l'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-11** ;

VI – LES PRATIQUES INTERDITES REPROCHÉES

32. 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 ;

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

34. Les dispositions suivantes de la L.p.c. sont pertinentes en l'espèce (nos soulignements) :

> **215.** Constitue une pratique interdite aux fins du présent titre une pratique visée par les articles 219 à 251 (…).
>
> **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.

35. Loto-Québec est également soumise à des obligations particulières en vertu du *Règlement sur les jeux de télématique*[7] ;

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

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

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

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

38. Plus précisément, les pratiques interdites reprochées à la défenderesse sont les suivantes :

a) De suggérer, par (…) l'utilisation de l'expression « générateur de numéros », des verbes « lancez », « activer », et par la séquence des instructions du jeu, que le mode d'attribution des lots est le résultat d'opérations de hasard intervenant pendant tout le déroulement du jeu, 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 dès la mise (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 ;

39. 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 ;

39.1 Les pratiques interdites alléguées laissent croire que le hasard intervient tout le long du jeu et sont susceptibles d'influencer le joueur dans sa décision de contracter, particulièrement dans le contexte du jeu en cause où :

a) Les scénarios créés pour le jeu contiennent en moyenne 6.56 quasi-succès, c'est-à-dire presque 6 lignes sur 12 où il ne manque qu'une seule case pour gagner un lot, tel qu'il appert de la compilation des résultats des grilles finales, **pièce P-14**[8], et des grilles finales de parties sous-jacentes, **pièce P-16** ;

b) Le hasard n'aurait généré que 2,12 quasi-succès par partie en moyenne, tel qu'il appert du rapport de l'expert de la Demanderesse, **Pièce P-17** ;

39.2 Dans sa publication Pièce P-7, Loto-Québec reconnaît que « Croire qu'on passe près de gagner peut porter à jouer de nouveau. »[9];

39.3 Cette affirmation a été confirmée par M. Réal Mongrain, représentant de Loto-Québec, lors de son interrogatoire préalable à l'instruction, tel qu'il appert de la transcription dudit interrogatoire, **pièce P-18**[10] ;

39.4 Laisser croire que le hasard intervient pendant tout le déroulement du jeu, particulièrement dans le contexte où les scénarios du jeu contiennent une telle sur-représentation de quasi-succès, laisse indûment croire au joueur que le hasard le favorise, qu'il passe souvent « près de gagner » ;

39.5 Or, tel que l'admet Loto-Québec, « à ces jeux, on gagne ou on perd, mais on ne passe jamais près de gagner. »[11] ;

39.6 Les pratique interdites reprochées, dans ce contexte, sont susceptibles d'influencer le joueur dans sa décision de contracter, de jouer ;

40. (…)

---

[8] La compilation P-14 a été préparée par Nathalie Jacques, employée des avocats de la demanderesse, tel qu'il appert de sa déclaration sous serment datée du 1ier juin 2021, **pièce P-15,** et révisée par l'expert de la Demanderesse.
[9] P-7, page 6.
[10] Transcription de l'interrogatoire de Réal Mongrain, page 63 ligne 22 à page 64 ligne 16 : «Q. Est-ce que selon vous, cette affirmation est toujours vraie aujourd'hui? R. Oui ».
[11] P-7, page 6.

41. (…)

42. 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 », le tout tel qu'il appert du *Code d'éthique en matière de publicité* communiqué en **pièce P-12** ;

42.1 Or, alors que Loto-Québec sait que les quasi-succès peuvent porter le joueur à contracter, elle n'a fait aucune vérification sur cet aspect du jeu dans le cadre de son analyse du jeu Big Money Slingo avant de le mettre en marché, tel qu'il appert de la transcription de l'interrogatoire de Réal Mongrain, pièce P-18[12] ;

42.2 Qui plus est, la sur-représentation de quasi-succès dans les scénarios de dévoilement de Big Money Slingo avec générateur de numéros est un choix délibéré[13] ;

42.3 Loto-Québec n'a pas cessé les pratiques interdites alléguées depuis l'institution des présentes procédures ;

42.4 La conduite de Loto-Québec est marquée d'ignorance, d'insouciance et de négligence à l'égard de ses obligations et des droits des consommateurs ;

43. La demanderesse est donc en droit de demander (1) le remboursement de la somme des mises effectuées pour le jeu, moins les lots payés en argent et (2) des dommages punitifs suivant l'article 272 de la L.p.c. ;

POUR CES MOTIFS PLAISE AU TRIBUNAL :

ACCUEILLIR l'action collective de la demanderesse ;

CONDAMNER la défenderesse à payer aux membres du groupe la somme des mises effectuées reçues pour le jeu Big Money Slingo, moins la somme totale des lots payés en argent (excluant les mises gratuites) avec intérêts au taux légal et l'indemnité additionnelle selon l'article 1619 C.c.Q. ;

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*

[12] Page 67 ligne 8 à page 68 ligne 2.
[13] P-17, section 6 *in fine* à page 16 en haut, et section 8 à la page 17.

du Québec et de la *Loi sur la protection du consommateur* avec intérêts au taux légal et l'indemnité additionnelle selon l'article 1619 C.c.Q. ;

ORDONNER le recouvrement collectif des dommages ;

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

Montréal, le 30 juin 2021

(S) Sylvestre Painchaud et Associés

_____

Sylvestre Painchaud et associés, s.e.n.c.r.l.
Me Normand Painchaud
n.painchaud@spavocats.ca
Clarence Gauthier-Bertrand, stagiaire
c.gauthier@spavocats.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 : 17965NP11

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

C O U R S U P É R I E U R E
(Action collective)

NO : 500-06-000822-169

OPTION CONSOMMATEURS

Demanderesse

-et-

DENIS DAGENAIS

Personne désignée

c.

SOCIÉTÉ DES LOTERIES DU QUÉBEC (LOTO-QUÉBEC)

Défenderesse

DÉFENSE MODIFIÉE

EN DÉFENSE À LA DEMANDE INTRODUCTIVE D'INSTANCE DE LA DEMANDERESSE OPTION CONSOMMATEURS, LA DÉFENDERESSE SOCIÉTÉ DES LOTERIES DU QUÉBEC (LOTO-QUÉBEC) EXPOSE CE QUI SUIT :

1. La Défenderesse Société des Loteries du Québec (Loto-Québec) (la « **Défenderesse** ») admet les allégations contenues aux paragraphes 1 et 2 de la Demande introductive d'instance (la « **Demande** ») de la Demanderesse Option Consommateurs (la « **Demanderesse** »), ajoutant que le tribunal a permis la modification de la demande introductive le 29 novembre 2021.

2. En ce qui concerne les allégations contenues au paragraphe 3 de la Demande, la Défenderesse réfère à la copie de la déclaration d'association, de la déclaration modificative et du règlement général, pièce P-1, niant tout ce qui n'y serait pas conforme.

3. La Défenderesse ignore les allégations contenues au paragraphe 4 de la Demande.

4. La Défenderesse admet les allégations contenues aux paragraphes 5, 6, 7, 8, 9 et 10 de la Demande, notant par ailleurs que « *Slingo* » est une marque de commerce enregistrée en relation notamment avec des jeux de hasard.

5. En ce qui concerne les allégations contenues aux paragraphes 11, 12 et 13 de la Demande, la Défenderesse réfère aux pages Internet de son site espacejeux.com, pièces P-3, […] P-4 et P-13, niant tout ce qui n'y serait pas conforme.

6. La Défenderesse admet les allégations contenues aux paragraphes 14, 15, 16, 17, 18 et 19 de la Demande et s'en remet au visuel du jeu et à ses règles, niant ce qui n'est pas conforme, mais ajoute qu'une partie est activée lorsque le participant choisit sa mise sur l'écran d'accueil du jeu (3$ ou 5$); que c'est à ce moment que le résultat de la partie (la ou les lignes complétées, et donc, le lot accordé) est déterminé, mais pas encore connu du participant; et

que le résultat est dévoilé en présentant au participant une animation qui conduira au lot qui a été déterminé aléatoirement.

6.1 La Défenderesse admet les allégations contenues aux paragraphes 19.1 et 19.2 de la Demande et s'en remet à la pièce D-4 et aux Admissions communes des parties datées du 21 octobre 2019, au dossier de la cour (« **Admissions communes** »), niant tout ce qui n'y est pas conforme.

6.2 La Défenderesse nie les allégations contenues aux paragraphes 19.3 et 19.4 de la Demande.

6.3 La Défenderesse admet les allégations contenues au paragraphe 19.5 et s'en remet aux Admissions communes, niant tout ce qui n'y est pas conforme.

7. La Défenderesse admet […] l'allégation du paragraphe 20 de la Demande à l'effet qu'au bingo, le résultat peut être déterminé « par le hasard, par un boulier », mais ignore l'allégation à l'effet que le résultat peut être déterminé par un « autre appareil générant des numéros au hasard ».

8. En ce qui concerne les allégations contenues aux paragraphes 21 et 22 de la Demande, la Défenderesse réfère aux pièces P-5 et P-6, niant tout ce qui n'y serait pas conforme.

9. La Défenderesse admet les allégations contenues au paragraphe 23 de la Demande.

10. La Défenderesse admet […] les allégations contenues aux paragraphes 24 […] de la Demande et s'en remet […] aux pièces P-7 et P-8 […].

11. La Défenderesse admet les allégations contenues au paragraphe 26 de la Demande.

12. La Défenderesse ignore les allégations contenues au paragraphe 27 de la Demande.

13. La Défenderesse ignore les allégations contenues au paragraphe 28 de la Demande et ajoute qu'en aucun cas le résultat du jeu ne peut être deviné avant que le joueur ait placé sa mise, puisque le lot gagné est déterminé à ce moment-là. La personne désignée, M. Denis Dagenais (« **M. Dagenais** »), semble avoir développé l'habileté de reconnaître les animations du jeu une fois qu'elles ont débuté, soit une fois la carte présentée, mais en aucun cas il n'est capable de prévoir quelle carte lui sera présentée avant de placer sa mise.

14. La Défenderesse ignore les allégations contenues au paragraphe 29 de la Demande.

15. En ce qui concerne les allégations contenues aux paragraphes 30 de la Demande, la Défenderesse réfère au courriel daté du 17 juin 2016, pièce P-10, niant tout ce qui n'y serait pas conforme.

16. La Défenderesse ignore les allégations contenues au paragraphe 31 de la Demande et ajoute que même si M. Dagenais a deviné les animations du jeu une fois qu'elles ont débuté, soit une fois la carte présentée, il ne peut jamais prédire quelle carte lui serait présentée avant de placer sa mise.

17. En ce qui concerne les allégations contenues aux paragraphes 32, 33 et 34 de la Demande, la Défenderesse réfère à la *Loi sur la protection du consommateur* (« **LPC** »), niant tout ce qui n'y serait pas conforme.

18. En ce qui concerne les allégations contenues aux paragraphes 35 et 36 de la Demande, la Défenderesse réfère au *Règlement sur les jeux sur télématique*, niant tout ce qui n'y serait pas conforme.

19. La Défenderesse prend acte des allégations contenues au paragraphe 37 de la Demande, niant leur bien fondé.

20. La Défenderesse prend acte des allégations contenues au paragraphe 38 de la Demande, niant leur bien fondé, et ajoutant, relativement aux sous-paragraphes suivants:

    a) que le mode d'attribution des lots du *Big Money Slingo* est déterminé au hasard, que les animations du jeu offrent du divertissement qui n'a aucune incidence sur le résultat du jeu et que la Défenderesse ne fait aucune fausse représentation quant à la nature du jeu offert;

    b) que le résultat du jeu n'est pas prédéterminé avant que le joueur place sa mise et que la façon précise dont l'animation du jeu fonctionne et le moment où le hasard intervient ne sont pas des faits importants;

    c) que le mode d'attribution des lots apparaît clairement des pages Internet du site espacejeux.com, pièces P-3 et P-4, et des règles du jeu, communiquées au soutien des présentes comme **pièce D-1**.

21. La Défenderesse nie les allégations contenues au paragraphe 39 de la Demande et ajoute que les représentations qu'elle fait sur son site Internet sont conformes à la LPC.

21.1 La Défenderesse prend acte des allégations contenues aux paragraphes 39.1 de la Demande et nie toute allégation à l'effet qu'elle se serait livrée à des pratiques interdites en vertu de la LPC. De plus, la Demanderesse erre en alléguant que le hasard n'aurait généré que 2.12 quasi-succès, tel qu'il sera expliqué ci-après et tel qu'il appert de la contre-expertise de M. Jean-François Plante, communiquée au soutien de la présente comme **pièce D-7**.

21.2 La Défenderesse admet les allégations contenues aux paragraphe 39.2 et 39.3 de la Demande et s'en remet aux pièces P-7 et P-18, niant tout ce qui n'y serait pas conforme.

21.3 La Défenderesse nie les allégations contenues au paragraphe 39.4 de la Demande.

21.4 La Défenderesse admet l'allégation contenu au paragraphe 39.5 de la Demande, se référant à la pièce P-7 et niant tout ce qui n'y serait pas conforme.

21.5 La Demanderesse prend acte de l'allégation formulée au paragraphe 39.6 de la Demande et nie s'adonner à des pratiques interdites au sens de la LPC.

22. […]

23. En ce qui concerne les allégations contenues au paragraphe 42 de la Demande, la Défenderesse réfère au *Code d'éthique en matière de publicité*, pièce P-12, niant tout ce qui n'y serait pas conforme.

23.1 La Défenderesse prend acte des allégations contenues au paragraphe 42.1 de la Demande et nie avoir manqué à quelconque obligation, y compris à l'égard de ses consommateurs.

23.2 La Défenderesse prend acte des allégations contenues aux paragraphe 42.2 et 42.3 de la Demande et nie toute allégation de la Demanderesse à l'effet qu'elle se serait livrée à des pratiques interdites en vertu de la LPC ou qu'il y aurait une « sur-représentation » de quasi-succès dans le jeu *Big Money Slingo*.

23.3 La Défenderesse nie les allégations contenues au paragraphe 42.4 de la Demande.

24. La Défenderesse nie les allégations contenues au paragraphe 43 de la Demande.

ET, DANS LE BUT DE RÉTABLIR LES FAITS, LA DÉFENDERESSE EXPOSE RESPECTUEUSEMENT CE QUI SUIT :

I. LA DÉFENDERESSE

25. La Défenderesse est une compagnie à fonds social qui a pour fonctions de conduire et d'administrer des systèmes de loterie, dont notamment le site Internet lotoquebec.com (anciennement espacejeux.com) (« **Espacejeux** »), tel qu'il appert de la *Loi sur les sociétés des loteries du Québec*, pièce P-2.

25.1 La mission dont est investie la Défenderesse est notamment de « [g]érer 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 ». Dans ce contexte, elle veille à « [p]roposer un divertissement de choix aux Québécois grâce à une offre attrayante, novatrice et compétitive, tout en demeurant un chef de file mondial en matière de commercialisation responsable », tel qu'il appert notamment des plans stratégiques (2014-2017, 2017-2020 et 2020-2023) de la Défenderesse, communiqués *en liasse* au soutien de la présente comme **pièce D-8**.

26. La Défenderesse est assujettie à plusieurs lois et règlements, notamment la *Loi sur les sociétés des loteries du Québec*, pièce P-2, en plus des codes, décisions et politiques établis sous l'égide de ses lois et règlements.

26.1 La Défenderesse offre des jeux en ligne sous l'égide entre autres du *Règlement sur les jeux sur télématique*.

26.2 Cet encadrement statutaire prévoit notamment le taux de retour permis et auquel se conforme la Défenderesse, ce qui permet d'assurer un environnement de jeu compatible avec d'autres jeux en ligne, ainsi qu'un environnement de jeu légal et sécurisé, tel qu'il appert du règlement lui-même et du projet de règlement publié dans la Gazette officielle, partie 2, du 10 février 2010, communiqué au soutien de la présente comme **pièce D-9**.

A. Le site Espacejeux (maintenant lotoquebec.com)

27. Le site Espacejeux est un site Internet maintenu par la Défenderesse sur lequel les résidents du Québec peuvent jouer à des jeux de hasard comportant une mise et des lots monétaires.

28. Il est également possible pour les participants de jouer aux jeux du site Espacejeux en mode « démo ».

29. Espacejeux offre des jeux en ligne sous plusieurs catégories, soit Loteries, Casino, Sports, Jeux XP, Poker et Bingo, tel qu'il appert de la page d'accueil d'Espacejeux, dont une capture d'écran est communiquée au soutien des présentes comme **pièce D-2**.

30. Dans la catégorie Casino, on retrouve des jeux de type « Machines à sous », tel qu'il appert de la page d'accueil de la catégorie de jeux Casino du site Espacejeux, dont une capture d'écran est communiquée au soutien des présentes comme **pièce D-3**, qui sont des jeux de hasard dont les lots sont déterminés aléatoirement par un générateur de nombre aléatoire (« **GNA** »).

31. Les « Jeux XP » sont, comme les jeux « Machines à sous », des jeux de hasard dont les lots sont déterminés aléatoirement par un GNA, mais qui revêtent un caractère plus ludique dans le dévoilement des résultats.

II. LE *BIG MONEY SLINGO*

32. Le 30 mai 2016, la Défenderesse a mis en ligne le jeu *Big Money Slingo* dans la catégorie « Jeux XP » (intitulée à l'époque « Expérience »).

33. Le *Big Money Slingo*, dont le nom est une marque de commerce enregistrée, est, comme son nom l'indique, est un jeu qui évoque les mécaniques de jeu des machines à sous (« *slot machine* ») et du bingo.

34. La page du site Espacejeux pour le jeu *Big Money Slingo* présentait deux rubriques : « Slingo en bref », pièce P-3, et « Comment jouer », pièce P-4.

35. La rubrique « Slingo en bref », pièce P-3, présente les informations suivantes :

a) Le coût d'une mise : 3 $ ou 5$
b) Le montant des gros lots : 15 000 $ ou 50 000 $
c) Les chances de gagner le gros lot : 1 sur 4 000 000 (mise à 3 $) et 1 sur 6 000 000 (mise à 5 $)
d) Le taux de retour théorique : 85%
e) La date de mise en marché : 30 mai 2016

36. La rubrique « Comment jouer », pièce P-4, explique comment le participant peut placer sa mise et donc commencer une partie : « 1. Cliquer sur un lieu chanceux pour confirmer votre mise et commencer la partie. ».

37. Donc, ce n'est que lorsqu'un participant place sa mise en cliquant sur un lieu chanceux que la partie débute et que le lot gagné est déterminé aléatoirement par le GNA.

38. La rubrique « Comment jouer », pièce P-4, explique également au participant le déroulement de l'animation qui mène au dévoilement du résultat, et donc, au lot gagné.

III. LES FAUTES REPROCHÉES À LA DÉFENDERESSE SONT NON FONDÉES

39. La Demanderesse reproche à la Défenderesse d'avoir fait des représentations trompeuses et incomplètes à ses consommateurs, tel qu'il appert du paragraphe 37 de la Demande.

40. Au paragraphe 38 de la Demande, la Demanderesse décrit plus précisément les fautes reprochées à la Défenderesse de la façon suivante :

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 le résultat d'opérations de hasard intervenant tout le long du déroulement du jeu […], 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 dès la mise, 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.

41. Selon la Demanderesse, ces fautes constitueraient des pratiques interdites au sens de l'article 215 de la LPC et contreviendraient aux articles 219 et 228 de la LPC et aux articles 2 et 9 du *Règlement sur les jeux sur télématique*, tel qu'il appert des paragraphes 32 à 39.6 de la Demande.

42. Les fautes reprochées à la Défenderesse sont non fondées.

A. La Défenderesse ne fait aucune fausse représentation quant à la nature du jeu offert puisque le *Big Money Slingo* est un jeu de hasard

43. Contrairement aux reproches formulés par la Demanderesse au paragraphe 38 a) de la Demande, la Défenderesse ne fait pas de fausse représentation quant à la nature du jeu offert et ne contrevient pas aux dispositions de la LPC, puisque le *Big Money Slingo* est un jeu de hasard.

44. Au paragraphe 25 de la Demande, on cite la pièce P-7, un document de Loto-Québec intitulé « Les machines », qui décrit le fonctionnement des machines à sous, dont le fonctionnement est aléatoire, en comparant ces jeux au tirage d'une bille :

> « 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. »

45. Tel que l'explique M. Jean-François Plante, Ph.D., stat ASSQ, à la page 4 de son rapport d'expert, communiqué au soutien des présentes comme **pièce D-4**, le *Big Money Slingo* est en tout point comparable au jeu de hasard basé sur la pige d'une bille, qui se déroule en trois étapes :

    1. Décision de jouer;
    2. Événement aléatoire, ici la pige d'une bille;
    3. Dévoilement du résultat, où la couleur est dévoilée aux participants.

1. Décision de jouer

46. Tel que l'explique l'expert dans son rapport, pièce D-4, la première étape du jeu *Big Money Slingo* est la décision de jouer qui est prise par le participant.

2. Événement aléatoire

47. Une fois cette décision prise, le joueur active la partie en plaçant sa mise (en cliquant sur le lieu chanceux correspondant) sur l'écran d'accueil du jeu, ou lorsqu'il appuie sur le bouton « Rejouer » après une partie.

48. C'est cette action qui active le jeu et, à ce moment, ni la Défenderesse ni le joueur ne connaissent le résultat du jeu.

49. En effet, dès qu'une partie est activée, le GNA détermine aléatoirement le résultat du jeu, soit la ou les lignes complétées, et donc, le lot accordé.

50. Tel que l'explique l'expert dans son rapport, pièce D-4, pour ce faire, le GNA détermine aléatoirement un nombre entier entre 1 et 4 000 000 pour une mise à 3 $ ou entre 1 et 6 000 000 pour une mise à 5 $.

51. Le GNA reproduit fidèlement le tirage d'une bille, sauf qu'il pige un nombre entier plutôt qu'une bille physique. Chaque nombre entier pigé devient ainsi une « bille virtuelle ».

52. Contrairement au tirage d'une bille dans lequel il y a deux couleurs (des billes blanches et une bille rouge), dans le cas du *Big Money Slingo*, il y a plutôt 19 couleurs de « billes virtuelles », puisqu'il y a 19 catégories de lots.

53. Une fois que le GNA a effectué le tirage de la « bille virtuelle », le résultat du jeu, soit la couleur de la « bille virtuelle », et donc, le lot gagné, est déterminé, mais n'est pas encore connu du joueur.

3. Dévoilement du résultat

54. Dans le jeu *Big Money Slingo*, le résultat est dévoilé en présentant au joueur une animation qui conduira au lot qui a été déterminé aléatoirement.

55. Comme l'explique l'expert dans son rapport, pièce D-4, cette phase de dévoilement du lot gagné est un spectacle créé pour le plaisir du joueur, mais n'a aucune incidence sur le résultat du jeu.

56. Un certain nombre d'animations ont été conçues pour les différents lots, allant de 130 animations pour un gain de 0 $ à deux animations pour le gros lot.

57. Par exemple, si le GNA a généré un lot de 3 $, un appel additionnel automatique au GNA vient ensuite déterminer laquelle parmi les 30 animations possibles conduisant à un gain de 3 $ est présentée au participant.

58. Quant à l'utilisation de l'expression « générateur de numéros » dans la rubrique « Comment jouer », pièce P-4 (reproduite au paragraphe 13 de la Demande), cette expression fait référence à l'illustration graphique de l'animation de dévoilement qui transforme les balles des « lancers » en numéros, dont une capture d'écran est communiquée au soutien des présentes comme **pièce D-5**, et non pas au GNA qui détermine le lot gagné.

59. Tel qu'en conclut l'expert à la page 5 de son rapport, pièce D-4, le *Big Money Slingo* est bien, au même titre qu'un jeu de machine à sous, un jeu de hasard.

60. Il ne peut y avoir d'équivoque à l'effet que le tirage d'une bille est un jeu de hasard et le fonctionnement décrit pour le *Big Money Slingo* est de même nature, et suit la même séquence : décision de jouer, événement aléatoire, dévoilement.

61. La différence entre les deux tient essentiellement de la façon dont le résultat est dévoilé. Le résultat, dans *Big Money Slingo*, est présenté sous la forme d'une animation qui se produit suivant la mise, jusqu'à la fin du jeu.

62. Par conséquent, contrairement aux reproches formulés par la Demanderesse au paragraphe 38 a) de la Demande, la Défenderesse ne fait aucune fausse représentation quant à la nature du jeu offert et ne contrevient pas à l'article 219 LPC.

B. Le *Big Money Slingo* n'est pas un « jeu à issue prédéterminée en fonction de la carte reçue »

63. De même, contrairement aux reproches formulés par la Demanderesse au paragraphe 38 b) de la Demande, la Défenderesse n'omet pas de divulguer un fait important dans la présentation de son jeu *Big Money Slingo*, puisque l'issue de ce jeu n'est pas « prédéterminée en fonction de la carte reçue ». En fait, c'est plutôt la carte qui est déterminée en fonction du lot généré au hasard, ce qui ne constitue pas un fait important.

64. Tel que l'explique l'expert à la page 8 de son rapport, pièce D-4, avant que le joueur place sa mise, et donc active le jeu, l'issue du jeu est inconnue de tous, elle n'est pas prédéterminée.

65. Aux paragraphes 26 à 31 de la Demande, la Demanderesse décrit comment M. Dagenais a réussi à deviner le résultat d'une carte, et donc le lot gagné, une fois la carte présentée.

66. M. Dagenais a joué 315 parties de *Big Money Slingo* entre le 2 et le 9 juin 2016, tel qu'il appert de son profil de jeu en date du 10 avril 2017, communiqué au soutien des présentes comme **pièce D-6**.

67. Considérant le nombre de parties jouées, M. Dagenais semble avoir été en mesure de reconnaître la « bille virtuelle », soit le résultat du jeu (la ou les lignes complétées), et donc, le lot accordé, après sa pige, mais avant son dévoilement officiel.

68. Tel que l'explique l'expert, le *Big Money Slingo* n'est pas pour autant un jeu prédéterminé, puisque :

a) L'issue est inconnue et imprévisible d'emblée;
b) Le lot gagné est déterminé immédiatement après que le joueur ait placé sa mise.

69. La capacité de M. Dagenais à deviner la séquence de dévoilement, soit l'animation du jeu, une fois le tirage aléatoire complété et l'animation débutée, ne lui permet pas de prévoir quelle carte paraîtra devant lui avant que le jeu soit activé.

70. L'issue du jeu *Big Money Slingo* n'est donc pas prédéterminée, c'est plutôt qu'une fois le lot généré aléatoirement par le GNA, une animation prédéterminée sera présentée au participant pour dévoiler le résultat.

71. Cette animation n'a aucune incidence sur le résultat du jeu et son fonctionnement précis ne constitue pas un fait important.

72. Le moment où le hasard intervient, à savoir au moment où le joueur place sa mise versus quand il cliquerait sur « lancer », n'a aucune incidence sur le résultat du jeu ou sur les chances de gagner du participant et ne constitue donc pas un fait important.

73. Par conséquent, contrairement aux reproches formulés par la Demanderesse au paragraphe 38 b) de la Demande, la Défenderesse n'omet pas de divulguer un fait important et ne contrevient pas à l'article 228 LPC.

C. La Défenderesse divulgue le mode d'attribution des lots pour le jeu *Big Money Slingo*

74. Enfin, contrairement aux reproches formulés par la Demanderesse au paragraphe 38 c) de la Demande, la Défenderesse n'omet pas de divulguer le mode d'attribution des lots pour le jeu *Big Money Slingo*.

75. L'article 2 du *Règlement sur les jeux sur télématique* prévoit qu'avant le début d'un jeu sur télématique, un participant doit avoir accès au mode d'attribution des lots à gagner :

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

informations suivantes :

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.

76. L'article 9 du *Règlement sur les jeux sur télématique* définit les différents types de modes d'attribution des 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.

77. Les lots du *Big Money Slingo* sont attribués selon le 3e type de mode d'attribution, soit en fonction des opérations effectuées au moyen d'un appareil où les éléments sont déterminés au hasard.

78. Ce mode d'attribution des lots apparaît clairement des pages Internet du site Espacejeux, pièces P-3 et P-4, et des règles du jeu, pièce D-1, dans lesquelles on indique les chances de gagner un lot, les chances de gagner le gros lot, le taux de retour théorique, ainsi que la structure de lots.

79. Dans les règles du jeu, pièce D-1, il est aussi mentionné : « Il est à noter que votre habileté à jouer ou les choix effectués dans le cadre d'un jeu n'ont aucune incidence sur les chances de gagner un lot ».

80. Par ailleurs, à aucun endroit dans le *Règlement sur les jeux sur télématique* il n'est […] écrit que le participant doit avoir accès à la description précise du fonctionnement des animations de dévoilement du résultat des jeux mis en ligne par la Défenderesse sur son site Espacejeux.

81. De même, à aucun endroit dans le *Règlement sur les jeux sur télématique* il est n'écrit que la Défenderesse doit divulguer au participant le moment précis où le hasard intervient (où la « bille virtuelle » est pigée) dans les jeux qu'elle met en ligne sur son site Espacejeux.

82. Par conséquent, contrairement aux reproches formulés par la Demanderesse au paragraphe 38 c) de la Demande, la Défenderesse n'omet pas de divulguer le mode d'attribution des lots et ne contrevient ni à l'article 228 LPC, ni au *Règlement sur les jeux sur télématique*.

D. Le nombre de quasi-succès dans le jeu *Big Money Slingo* ne crée pas un « contexte » qui rendrait la Défenderesse en défaut à l'égard de ses consommateurs

82.1 La Défenderesse nie les allégations de la Demanderesse à l'effet qu'il y a une « sur-représentation » des quasi-succès dans le *Big Money Slingo* et nie créer un « contexte » qui rendrait sa conduite d'autant plus illégale, ignorante, insouciante ou négligente à l'égard de ses consommateurs.

82.2 La proposition de la Demanderesse selon laquelle le « hasard » générerait 2.12 quasi-succès par partie, en moyenne, découle de la proposition d'un expert qui se prononce en se fondant sur un jeu qui n'est pas le *Big Money Slingo*, tel que l'explique M. Jean-François Plante dans sa contre-expertise (pièce D-7).

82.3 Par ailleurs, il appert que ce jeu ne pourrait pas être utilisé et mis en ligne par la Défenderesse pour ses consommateurs, à la lumière des observations de M. Jean-François Plante à l'effet qu'en présentant le jeu proposé étape par étape, et après le rejet de cartes par M. Audet de façon à respecter les catégories de lots du jeu *Big Money Slingo* (mais sans pondérer les chances de gagner de façon à refléter celles du jeu *Big Money Slingo*), le participant a la même probabilité de gagner un petit lot et un gros lot, et les taux de retour étant de 4292% et 7297% pour des mises de 3$ et 5$, respectivement.

82.4 La prétention que semble avancer la Demanderesse, à savoir que le hasard « idéal » serait reflété par le jeu de son expert (pièce P-17) est sans fondement, tout comme sa proposition selon laquelle « le hasard n'aurait généré que 2.12 quasi-succès par partie en moyenne ».

82.5 Le *Big Money Slingo* est un jeu de hasard (pièce D-4).

82.6 Ses animations, y compris le nombre de quasi-succès générés, n'ont aucune incidence sur le résultat du jeu.

82.7 Tel qu'expliqué précédemment, la Défenderesse communique au consommateur qui choisit de jouer à *Big Money Slingo* toute l'information requise quant au mode d'attribution des lots (paragraphes 78-79).

82.8 Le *Big Money Slingo* est un jeu qui s'inscrit dans l'offre de divertissement de la Défenderesse et qui respecte les règles qui lui sont applicables, sa structure de lots annoncée et les chances de gagner de chaque lot annoncées.

82.9 Dans le cadre de sa mission de gérer des jeux de hasard et d'argent, et de divertir, la Défenderesse fait preuve de commercialisation responsable, ce qui comprend la communication d'information relative au jeu responsable auprès de ses consommateurs.

d) CONCLUSION

83. À la lumière de ce qui précède, les fautes reprochées à la Défenderesse par la Demanderesse sont non fondées.

84. La Défenderesse ne contrevient à aucune disposition de la LPC, ni aux lois et règlements auxquels elle est assujettie, incluant le *Règlement sur les jeux sur télématique*.

85. La Demande de la Demanderesse pour obtenir la réduction du prix de vente et des dommages punitifs au profit de M. Dagenais et des membres du groupe est non fondée en fait et en droit.

86. La Demande de la Demanderesse doit être rejetée.

POUR CES MOTIFS, PLAISE À LA COUR :

REJETER la Demande introductive d'instance de la Demanderesse Option Consommateurs;

LE TOUT avec les frais de justice, incluant les frais d'expertise.

Montréal, le 13 septembre 2022

Woods s.e.n.c.r.l./LLP

Woods s.e.n.c.r.l.
Mes Caroline Biron / Marie-Pier Cloutier
Avocats de la défenderesse
2000, avenue McGill College, bureau 1700
Montréal (Québec) H3A 3H3
Téléphone : 514-982-4545
Télécopieur : 514-284-2046
Courriels : cbiron@woods.qc.ca
mpcloutier@woods.qc.ca
notification@woods.qc.ca
Code BW0208 Notre dossier : 6033-1

N° : 500-06-000822-169

COUR SUPÉRIEURE
(Action collective)
DISTRICT DE MONTRÉAL
PROVINCE DE QUÉBEC

OPTION CONSOMMATEURS

Demanderesse

-et-

DENIS DAGENAIS

Personne désignée

c.

SOCIÉTÉ DES LOTERIES DU QUÉBEC (LOTO-QUÉBEC)

Défenderesse

DÉFENSE MODIFIÉE

ORIGINAL

Me Caroline Biron / Me Marie-Pier Cloutier
Dossier n° : 6033-1

Woods s.e.n.c.r.l.
Avocats
2000, av. McGill College, bureau 1700
Montréal (Québec) H3A 3H3
T 514 982-4545 F 514 284-2046
Notification : notification@woods.qc.ca
Code BW 0208

Woods

COUR SUPÉRIEURE

CANADA
PROVINCE DE QUÉBEC
DISTRICT DE MONTRÉAL

N° : 500-06-000822-169

DATE : 14 février 2025

SOUS LA PRÉSIDENCE DE : L'HONORABLE SILVANA CONTE, J.C.S.

OPTION CONSOMMATEURS
Demanderesse
et
DENIS DAGENAIS
Personne Désignée
c.
SOCIÉTÉ DES LOTERIES DU QUÉBEC (LOTO-QUÉBEC)
Défenderesse

JUGEMENT

APERÇU

[1] La présente action collective a été autorisée de consentement par jugement le 26 septembre 2017, rectifié le 1er décembre 2017 (Jugement d'autorisation), et ce, pour le compte des membres du groupe décrit comme suit :

> 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 Big Money Slingo avec générateur de numéros depuis le 30 mai 2016.

JC0BR4 [2] La demanderesse soutient que les représentations et omissions de la défenderesse en lien avec la mise en marché du jeu Big Money Slingo donnent

l'impression aux joueurs que le hasard intervient pendant tout le déroulement du jeu, ce qui n'est pas le cas.

[3] Elle soutient que ces fausses représentations contreviennent aux articles 219 et 228 de la *Loi sur la protection du consommateur* (L.p.c.)[1] et aux articles 2 et 9 du *Règlement sur les jeux sur télématique* (Règlement)[2].

[4] Plus précisément, les pratiques interdites reprochées à la défenderesse sont les suivantes :

> 4.1. De suggérer par son nom ou son logo, ses règles du jeu ainsi que le jeu lui-même, que le hasard intervenant pendant tout le déroulement du jeu;
>
> 4.2. D'omettre de divulguer le fait que le jeu Big Money Slingo est un jeu dont l'issue est prédéterminée dès la mise (en fonction de la carte reçue), omettant ainsi la communication d'un fait important; et
>
> 4.3. d'omettre de divulguer le mode d'attribution des lots pour le jeu Big Money Slingo, *en violation du Règlement sur les jeux sur télématique*.

[5] En conséquence, elle demande le remboursement de la somme des mises effectuées pour le jeu, moins les lots payés en argent, ainsi que des dommages punitifs de 300 000 $.

[6] La défenderesse soutient que les représentations qui se retrouvent sur le site de Loto-Québec sont exactes et qu'il n'y a aucune fausse représentation; que le moment spécifique lors duquel le hasard intervient n'est pas un fait important ni une contravention du *Règlement sur les jeux sur télématique*.

[7] Le Tribunal rejette l'action collective.

[8] Le Tribunal conclut que pour le consommateur crédule et inexpérimenté, l'impression générale qui se dégage des représentations est conforme à la réalité, soit que le jeu Big Money Slingo est un jeu de hasard dont les chances de gagner et le mode d'attribution des lots sont ceux prévus sur le site internet d'Espacejeux et dans les Règles de jeu.

[9] Plus précisément, le nom du jeu ainsi que l'utilisation de l'expression « générateur de numéro » ne donnent pas l'impression générale que les numéros sont générés au hasard pendant tout le déroulement du jeu. De plus, le moment précis où le hasard intervient dans le jeu n'est pas un fait important ou déterminant qui doit être divulguer et il n'y a pas de contravention du Règlement.

---

1 *Loi sur la protection du consommateur,* RLRQ c P-40.1.
2 *Règlement sur les jeux sur télématique,* RLRQ, S-13.1A, r.5.

FAITS

Loto-Québec

[10] Loto-Québec est une compagnie à fonds social constituée en 1969 en vertu de la *Loi sur la Société des loteries du Québec*[3]. Elle a pour fonctions de conduire et d'administrer des systèmes de loterie, ainsi que d'exercer les commerces qui contribuent à l'exploitation d'un casino d'État.

[11] Vers 2015, l'offre en ligne de Loto-Québec est limitée. Loto-Québec identifie les principaux concepteurs de jeux sur une base locale et internationale et elle fait l'acquisition d'un portefeuille de jeux de hasard en ligne auprès d'Instant Win Gaming (IWG) lequel inclut le jeu le Big Money Slingo.

[12] Le ou vers le 30 mai 2016, Loto-Québec introduit le jeu Big Money Slingo sur son site Espacejeu.com annonçant que le jeu réunis deux jeux favoris slot machine (machine à sous) et « bingo ».

[13] Dans le jeu Big Money Slingo, le participant place sa mise en sélectionnant un lieu chanceux correspondant à une mise de 3 $ ou de 5 $, ceci déclenche un appel au générateur de nombre aléatoire (le GNA) afin de sélectionner le lot pour cette partie. Cette étape est immédiatement suivie par un second appel au GNA pour sélectionner l'animation pour le dévoilement du lot.

[14] L'animation de dévoilement du lot fait intervenir une carte comme celle utilisée au jeu de Bingo, peu importe la mise, avec 25 cases (5 lignes horizontales et 5 lignes verticales), chaque case contenant un numéro entre 1 et 75.

[15] Le participant est ensuite invité à cliquer sur « Départ » afin de recevoir jusqu'à 4 jokers frimés, chaque joker pouvant remplacer le numéro d'une case. En cliquant sur « Départ », le participant active un générateur de numéros, qui fait apparaître 5 numéros.

[16] Le participant est ensuite invité à cliquer sur « Lancez » à au moins 5 autres reprises pour, chaque fois, activer à nouveau le générateur de numéros qui déclenchent les chiffres de roulettes de la ligne machine à sous.

[17] Pour chaque mise, le participant peut obtenir jusqu'à trois lancers gratuits. Si au terme des lancers, il complète une ligne horizontale, diagonale ou verticale, il gagne le lot indiqué pour cette ligne.

[18] Les jeux en ligne sont accessibles aux participants ayant un compte d'utilisateur. Le participant doit être majeur et résident du Québec et il peut jouer en mode « démo » sans devoir miser une somme d'argent.

---

[3] *Loi sur la Société des loteries du Québec*, RLRQ, c. S-13.1.

[19] Au moment de créer un compte, le participant doit prendre connaissance et accepter les conditions d'utilisation spécifiques de Loto-Québec[4]. Ces conditions d'utilisation comportent des hyperliens qui permettent aux utilisateurs d'aller consulter à leur gré divers documents, tels notamment:

19.1. Les conditions générales d'utilisation des sites Internet de Loto-Québec et de ses filiales,

19.2. La Politique de respect et de protection des renseignements personnels,

19.3. Le Règlement sur les jeux sur télématique, et

19.4. les règles de jeux émises par Loto-Québec.

[20] Depuis sa mise en ligne le 30 mai 2016, le jeu Big Money Slingo a attiré un total de 18 318 participants. Au cours de cette même période, ceux-ci ont misé un total de 1 987 945 $, générant des revenus bruts de 310 504 $ pour Loto-Québec[5] .

M. Denis Dagenais

[21] M. Dagenais est retraité depuis 14 ans. Il utilise une portion excédentaire de ses revenus sur des produits de loteries et, principalement, des machines à sous.

[22] Selon son profil, depuis plus de 9 années, M. Dagenais a placé un total de 337 206 $ en mises, et a retiré 323 096 $ en remises, pour une dépense totale de 14 110 $, ou 1 567,78 $ par année, ou 30,15 $ par semaine[6].

[23] En juin 2016, M. Dagenais attiré par une publicité d'un jeu qui combine machine à sous et bingo, il découvre le jeu Big Money Slingo.

[24] Il a joué à Big Money Slingo pendant 8 jours convaincus que, lorsqu'il cliquait sur Départ et Lancez, un générateur de numéros générait au hasard les numéros apparaissant dans la ligne machine à sous au bas de la carte bingo. Cependant, il a cessé de jouer lorsqu'il s'est rendu compte qu'une séquence antérieure semblait se reproduire.

[25] Après avoir validé son soupçon en prenant des notes et en les comparant à de nouvelles parties jouées en mode démo[7], M. Dagenais a contacté Loto-Québec par téléphone afin de les informer qu'il y avait un problème dans la programmation du jeu.

[26] Le 17 juin 2016, Loto-Québec l'informe que « Le résultat de chaque partie des jeux et les produits que l'on retrouve sur Espacejeux.com est exclusivement basé sur le

---

4 Pièce D-11.
5 Pièce D-15.
6 Pièce D-6.
7 Pièce P-9.

hasard » et que « l'issue des jeux Expérience est prédéterminée, comme celle des billets à gratter »[8].

[27] Le 10 novembre 2016, la demanderesse dépose une Demande d'autorisation pour une action collective.

[28] Le 26 septembre 2017, l'action collective a été autorisée de consentement et le jugement est rectifié le 1er décembre 2017.

[29] Le 23 octobre 2017, la demanderesse dépose une *Demande introductive d'instance.*

[30] Le 30 juin 2021, la demanderesse dépose une *Demande pour permission de modifier la demande introductive d'instance*. Les principales modifications recherchées visent l'ajout d'allégations relatives à la présence de « quasi-succès » dans le jeu Big Money Slingo.

[31] Le 29 novembre 2021, l'honorable juge Mainville accueille la *Demande pour permission de modifier la demande introductive instance* et autorise les modifications recherchées.

LES EXPERTISES

Loto-Québec

[32] L'expert en défense, M. Jean-François Plante, détient un PhD en statistique et est professeur titulaire à HEC Montréal[9]. Son rapport est daté du 22 août 2019 intitulé *Le jeu de hasard Big Money Slingo*[10].

[33] M. Plante conclut que le jeu Big Money Slingo correspond à un jeu de hasard semblable au tirage d'une bille[11]. Dans son analyse il décrit les trois étapes du déroulement du jeu:

33.1. **Décision de jouer** : Une partie est activée lorsque le joueur choisit sa mise et le lieu chanceux correspondant sur l'écran d'accueil du jeu, ou, s'il a déjà joué une partie, en cliquant sur « rejouer ». À ce moment, ni le joueur ni Loto-Québec ne connaît l'issue du jeu.

33.2. **Événement aléatoire** : Lorsque la partie a été activée, le générateur de nombre aléatoire (« **GNA** ») de l'ordinateur de Loto-Québec détermine l'issue du jeu, à savoir le lot attribué à la partie. Il s'agit de l'événement aléatoire du jeu, soit l'équivalent du tirage d'une « bille virtuelle », les 19

---

8 Pièce P-10.
9 Pièce D-20.
10 Pièce D-4- Rapport de M. Jean-François Plante intitulé « Le jeu Big Money Slingo » daté du 22 août 2019.
11 Pièce D-4, p.4.

catégories de lot constituant l'équivalent de 19 couleurs de « billes virtuelles ». Une fois le tirage effectué, le résultat de la partie est déterminé, mais encore inconnu du joueur.

33.3. **Dévoilement du résultat** : Le résultat du jeu est dévoilé au moyen d'une animation qui conduit au lot déterminé aléatoirement, une forme de spectacle créé pour le plaisir du joueur. Cette animation est sélectionnée au moyen d'un second appel au GNA parmi les différentes animations possibles correspondant au lot attribué. Le nombre d'animations possibles varie selon le montant du lot, allant de 130 animations pour un lot de 0 $ à 2 pour le gros lot.

[34] Selon M. Plante, il est incorrect de prétendre que l'issue du jeu est prédéterminée, puisqu'au moment de jouer, l'issue du jeu est inconnue. Le lot est sélectionné au hasard et une animation prédéterminée est utilisée pour dévoiler le résultat.

[35] Le rapport d'expertise de Jean-François Plante confirme également que le jeu Big Money Slingo respecte le taux de retour théorique annoncé et que les résultats simulés sont conformes aux chances de succès annoncées[12].

[36] Les conclusions de l'expert Plante ne sont pas contestées. La demanderesse admet que le jeu Big Money Slingo est un jeu de hasard qui respecte le taux de retour théorique énoncé par Loto-Québec dans les règles du jeu.

Option Consommateur

[37] L'expert de la demanderesse, M. Daniel Audet, est diplômé en mathématiques et enseigne au niveau collégial[13]. Son rapport est daté du mois de juin 2021, deux ans après celui de M. Plante.

[38] Son mandat porte essentiellement sur le nombre de quasi-succès dans les scénarios de dévoilement du jeu Big Money Slingo et n'est pas une contre-expertise.

[39] M Audet a créé une simulation du jeu Big Money Slingo ou selon lui le hasard intervient à chaque étape du jeu. Il conclut que les scénarios de dévoilement intégrés au jeu Big Money Slingo fait en sorte que les joueurs se font présenter, une moyenne de 5.5 quasi-succès par partie, alors que le hasard en aurait généré 2.12 quasi-succès par partie en moyenne.

[40] Selon M. Audet le nombre de quasi-succès dans le jeu Big Money Slingo résulte d'un choix délibéré du concepteur du jeu afin de laisser indûment croire au joueur que le hasard le favorise, qu'il passe souvent près de gagner, ce qui l'induit à jouer de nouveau.

---

12 *Ibid.,* Figures 1 à 3.
13 Pièce P-17.

[41] Le Tribunal ne retient pas cette expertise.

[42] M. Audet n'est pas un expert en logiciel ni de jeux de hasard et il ne fait aucune analyse du code source du jeu Big Money Slingo. Il admet que sa simulation n'a pas reproduit le jeu Big Money Slingo dans son ensemble et qu'il ne s'intéresse qu'à la troisième phase du jeu, le dévoilement.

[43] Son analyse est fondée sur un jeu qui n'est pas celui de Big Money Slingo mais un jeu qu'il a créé avec ses propres paramètres. À titre d'exemple, les hypothèses d'équiprobabilité utilisées par M. Audet dans la création de sa simulation sont incompatibles avec les spécifications du jeu Big Money Slingo. Selon ces hypothèses, les chances de gagner un lot de 3 $ sont les mêmes que celles de gagner le gros lot. M. Plante écrit[14] :

> Avec ses hypothèses initiales, le jeu de monsieur Audet est beaucoup trop généreux. En effet, selon les résultats de cette simulation, un participant gagnerait en moyenne 128,76 $ pour une mise de 3 $, et 364,85 $ pour une mise de 5 $, octroyant des taux de retour de 4 292 % ou 7 297 % respectivement pour les deux mises. En constatant l'historique des gains qui paraît à la section 4 de mon rapport précédent, notamment à la Figure 1, il est possible de constater que le vrai jeu Big Money Slingo a offert un taux de retour d'environ 85% tel qu'énoncé dans les spécifications (voir pièce [D-1].

[44] M. Audet admet qu'il a appliqué une pondération à chacune des lignes du tableau afin de refléter les chances de gagner chacun des lots correspondants prévus dans les règles du jeu Big Money Slingo.

[45] M. Audet reconnaît en contre-interrogatoire qu'il a fait des choix de conception du jeu afin de simplifier l'exercice. Un autre exemple est le choix de comptabiliser les « quasi-succès » sur les cartes gagnantes. Dans l'image ci-bas, il comptabilise quatre quasi-succès sur une carte gagnante de 50 000 $[15].

---

14 Pièce D-7. Rapport de M. Jean-François Plante du 12 septembre 2022, p. 6.
15 Pièce P-16.



[46] Le Tribunal considère que les résultats de l'expertise ne sont pas fiables et peu utiles.

[47] De plus, même si le Tribunal avait retenu sa conclusion que le jeu Big Money Slingo présente une moyenne de 5.5 quasi-succès par partie, aucune preuve n'a été présentée en appuyant la thèse que la présentation des quasi-succès dans le jeu Big Money Slingo aurait induit un participant à rejouer. Dès lors, son opinion voulant que le concepteur du jeu IWG ait délibérément induit le joueur à jouer de nouveau est sans fondement factuel et dépasse son expertise en mathématiques.

ANALYSE

[48] Le Tribunal analysera les questions collectives suivantes autorisées par le Jugement d'autorisation:

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 biais du hasard pendant tout le déroulement du jeu?

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 Money Slingo est un jeu à issue prédéterminée dès la mise (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 prévue à l'article 253 L.p.c.?

C. RÉDUCTION DE L'OBLIGATION ET DES DOMMAGES MATÉRIELS (ART. 272 L.P.C.)

6.1 Si la réponse à l'une ou l'autre des questions 1) à 5) est positive, les membres du groupe bénéficient-ils de la présomption irréfragable d'effet préjudiciable sur le consentement des membres, et ainsi d'un des remèdes prévus à l'article 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 au remboursement de la somme des mises effectuées pour le jeu, moins les lots payés en argent?

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

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

A. REPRÉSENTATIONS FAUSSES OU TROMPEUSES

[49] Les articles 216, 218 et 219 L.p.c. se lisent ainsi :

> 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.

[50] Dans l'arrêt phare en la matière *Richard c. Time Inc*. [16] , la Cour suprême énonce que par ces articles « le législateur poursuit un objectif évident en matière de pratiques de commerce : celui d'assurer la véracité des représentations précontractuelles afin

[16] *Richard c. Time Inc.,* 2012 CSC 8 (CanLII), [2012] 1 RCS 265.

d'éviter que le consentement du consommateur soit vicié par une information déficiente, frauduleuse ou abusive »[17].

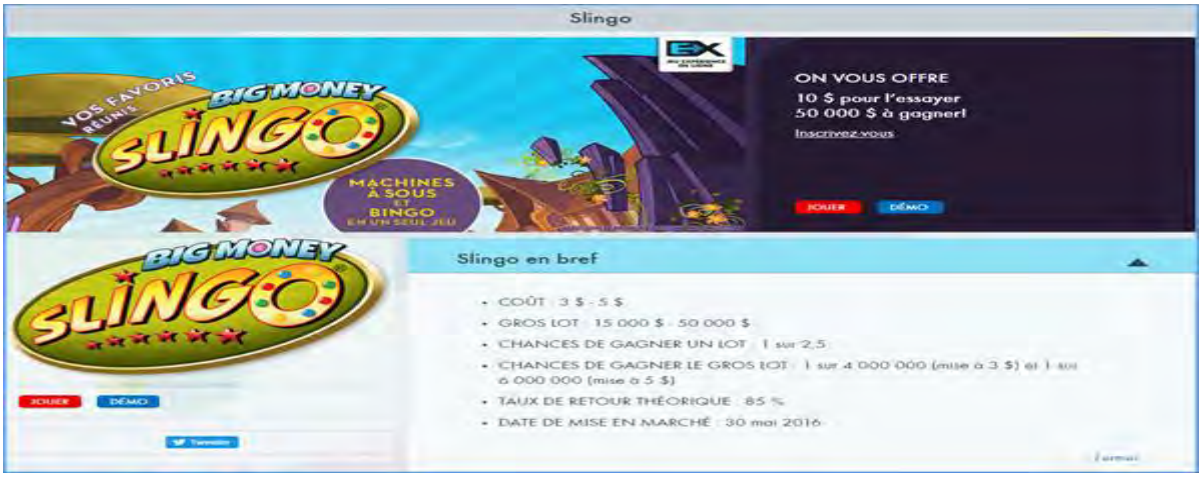
[51] L'évaluation du caractère faux ou trompeur d'une représentation afin d'établir si elle constitue une pratique interdite, se fait *in abstracto*[18] . Le Tribunal tient compte de l'impression générale qu'elle donne à un consommateur crédule et inexpérimenté en tenant compte, le cas échéant, du sens littéral des mots employés par le commerçant. Cette analyse se fait en deux étapes :

> [78] […] (1) décrire d'abord l'impression générale que la représentation est susceptible de donner chez le consommateur crédule et inexpérimenté; (2) déterminer ensuite si cette impression générale est conforme à la réalité. Dans la mesure où la réponse à cette dernière question est négative, le commerçant aura commis une pratique interdite.

[52] Quelle est l'impression générale en l'instance?

[53] La demanderesse fait référence à plusieurs éléments qui, selon elle, sont susceptibles de donner au consommateur crédule et inexpérimenté l'impression générale que le hasard intervient à chaque étape du déroulement du jeu Big Money Slingo alors que le hasard intervient uniquement au moment de la mise.

[54] D'abord, la demanderesse réfère au nom du jeu Big Money Slingo, lequel est une contraction de deux jeux de pur hasard (machines à sous (slot machine) et bingo)[19] .La publicité de Loto-Québec sur le jeu[20] informe le consommateur « Vos favoris réunis - Big Money Slingo - Machines à sous et Bingo, en un seul jeu » [21] :



17 *Ibid.,* par 114.
18 *Ibid.*
19 Admissions communes des parties en date du 21 octobre 2019, par. 6.
20 Pièce P-4.
21 Pièce P-3.

[55] Le Tribunal considère que l'impression générale que le nom du jeu donne à un consommateur crédule et inexpérimenté ainsi que la publicité se limite au fait que le jeu combine les éléments de ces deux jeux de hasard, ce qui est conforme à la réalité.

[56] Dans le jeu, le participant voit apparaître sur l'écran une carte de bingo, en dessous de laquelle il y a une ligne de machine à sous à 5 rouleaux, attachés à un réservoir de 6 lancers. Lorsqu'il clique sur « Lancez! » cela déclenche les chiffres de roulettes de la ligne machine à sous. Si au terme des lancers, le jouer complète une ligne horizontale, diagonale ou verticale, il gagne le lot indiqué pour cette ligne.

[57] L'impression générale suscitée par une représentation n'est pas un « décorticage minutieux » d'une publicité[22] .

[58] De plus, la demanderesse réfère aux instructions « comment jouer » et l'expression « générateur de numéros » :



[59] La demanderesse soutient que l'expression « générateur de numéros » induit le participant en erreur et suggère qu'en cliquant « Départ » et « Lancez » que les numéros sont générés de façon aléatoire alors qu'en réalité après la mise, le fait de cliquer sur Départ ou Lancez ne génère pas de numéros au hasard.

[60] Le Tribunal ne peut adhérer à l'argument de la demanderesse voulant que le participant soit laissé avec l'impression générale que les numéros sont générés de façon aléatoire.

[61] Bien que l'expert de Loto-Québec soutient à l'audition que le terme « générateur de numéros » ne soit pas l'équivalent de l'expression « générateur de nombres aléatoires »[23], aucune définition de l'expression « générateur de numéro » ne se trouve sur le site de Loto-Québec faisant cette distinction.

---

22 *Imperial Tobacco Canada ltée* c. *Conseil québécois sur le tabac et la santé,* 2019 QCCA 358, par 864.
23 Pièce D-4, pp.4-5.

[62] L'expression générateur de numéros doit être interprétée selon son sens ordinaire. Pour le consommateur crédule et inexpérimenté, L'expression laisse croire que des numéros sont générés avec chaque lancer qu'ils soient aléatoires ou non.

[63] Cette impression générale est conforme à la réalité. Chaque lancer transforme les balles de lancers en numéros.

[64] Cette interprétation est conforme à l'admission des parties voulant que l'expression « générateur de numéros » n'est pas un terme technique et peut référer à tout mécanisme qui génère des numéros, qu'ils soient aléatoires ou non[24].

[65] Les autres informations accessibles au consommateur se trouvent dans les Règles du jeu. Ces informations incluent :

65.1. Le taux de retour théorique du jeu [25]; et

65.2. les structures de lot et les chances de gagner chacun des lots, selon le montant de la mise[26].

[66] Ces représentations sont exactes et conformes à la réalité, selon les deux experts.

[67] Pris dans son ensemble, les représentations de Loto-Québec sont susceptibles de donner au consommateur crédule et inexpérimenté l'impression générale que le jeu Big Money Slingo est un jeu de hasard qui combine des éléments de bingo et machine à sous avec un taux théorique de retour de 85 %. Cette impression est conforme à la réalité.

B. PASSER SOUS SILENCE DES FAITS IMPORTANTS

[68] L'article 228 L.p.c. se lit ainsi :

> 228. Aucun commerçant, fabricant ou publicitaire ne peut, dans une représentation qu'il fait à un consommateur, passer sous silence un fait important.

[69] Dans *Imperial Tobacco Canada ltée c. Conseil québécois sur le tabac et la santé*, la Cour d'appel écrit[27] :

> [874] La notion de fait important dont il est question à l'article 228 L.p.c. a une portée très large visant les éléments déterminants dans le consentement du consommateur. Elle englobe la sécurité d'un bien et sa qualité, comme le soulignait la Cour d'appel dans Fortin c. Mazda Canada inc., une affaire où le

---

24 Pièce D-4.
25 Pièces D-1 et D-18, p. 206.
26 Pièces D-1 et D-18 p. 208-209.
27 *Imperial Tobacco Canada ltée, préc*. note 27, par 874.

> système de verrouillage des véhicules vendus aux consommateurs était défectueux :
>
> [139] Toujours avec beaucoup d'égards pour le Juge, je suis d'avis que le « fait important » dont il est question à l'article 228 L.p.c. ne vise pas uniquement à protéger la sécurité physique du consommateur. Il englobe aussi tous les éléments déterminants du contrat susceptibles d'interférer avec son choix éclairé. […]
>
> [140] Le « fait important » auquel renvoie l'article 228 L.p.c. a donc trait à un élément déterminant du contrat de vente, tels le prix, la garantie, les modalités de paiement, la qualité du bien, la nature de la transaction et toute autre considération décisive pour lesquels le consommateur a accepté de contracter avec le commerçant.

[70] Enfin, aux termes de l'art. 253 LPC, il y a présomption que, si le consommateur avait eu connaissance de cette pratique interdite, il n'aurait pas contracté ou n'aurait pas donné un prix si élevé.

[71] En l'espèce, la demanderesse devra principalement démontrer que :

71.1. le moment spécifique où le hasard intervient est un fait important ou déterminant susceptible d'interférer avec le choix éclairé d'un consommateur; et

71.2. la demanderesse a omis d'informer les membres du groupe que tout ce qui se passe après la mise est une animation dans laquelle le hasard n'intervient pas.

[72] Est-ce que le moment spécifique où le hasard intervient est un fait important ou déterminant susceptible d'interférer avec le choix éclairé d'un consommateur?

[73] La preuve consiste essentiellement en le témoignage de M. Dagenais.

[74] M. Dagenais joue plusieurs dizaines de milliers de parties au fil des années[28]. Il joue pour s'amuser. Ce qui l'intéresse principalement, sont les jeux de hasard comme les machines à sous, puisqu'il aime « taquiner le hasard »[29] et il aime la possibilité de gagner un gros lot.

[75] M. Dagenais considère que le jeu de Big Money Slingo n'est pas un jeu de hasard c'est-à-dire un jeu de « pile ou face » ou les probabilités de gagner sont d'une chance sur deux. Il affirme que si Big Money Slingo était un jeu de hasard, il aurait les mêmes chances de gagner un lot de 3 $ ou de 15 000 $.

---

28 *Ibid.,* voir aussi pièce D-6.1.

29 Témoignage de M. Dagenais au procès, 21 novembre.

[76] La position de M. Dagenais est contraire à la position prise par la demanderesse, laquelle admet que le jeu Big Money Slingo est un jeu de hasard[30]. De plus, il appert de son témoignage qu'il n'a pas lu les structures de lots et les chances à gagner, lesquels ne sont pas contestés par la demanderesse.

[77] Le Tribunal ne peut conclure de cette preuve que le moment ou le hasard intervient est un fait important et déterminant pour M. Dagenais. Pour M. Dagenais, les faits déterminants sont le hasard, le divertissement et des chances de gagner le gros lot. Il s'ensuit que le Tribunal ne peut inférer de la preuve que le moment ou le hasard intervient est un fait important et déterminant pour tous les membres du groupe.

[78] Les présomptions doivent sont celles qui sont graves, précises et concordantes[31]. Elle doit s'appuyer sur des faits bien établis et qui conduisent directement et nécessairement à la conclusion recherchée. Une preuve par présomption ne peut pas être purement conjecturale[32].

[79] La demanderesse soutient que l'importance de divulguer le moment précise ou le hasard intervient s'infère également des mises en garde qui existent dans d'autres jeux sur le site de Loto-Québec comme l'Or des Titans[33], ZombieVille évasion fortunée[34] et Viva scratch Vegas[35]. Cependant, le Tribunal ne connait pas les circonstances pour ces mises en garde et les faits concernant ces jeux n'ont pas été allégués ni mis en preuve.

[80] Enfin, la demanderesse soutient que le *Règlement sur les jeux sur télématique* [36] impose à Loto-Québec l'obligation de divulguer le moment précise ou le hasard intervient.

[81] Les dispositions pertinentes du *Règlement* se lisent ainsi :

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

---

30 Pièce D-4.
31 Art. 2846 et 2847 C.c.Q.
32 Jean-Claude ROYER, La preuve civile, 3e éd., Cowansville, Éditions Yvon Blais, 2003, pp. 647et 648.
33 Pièce P-22.
34 Pièce P-23.
35 Pièce P-24.
36 *Préc.,* note 2.

> […]
>
> 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.

[82] La preuve démontre que le mode d'attribution des lots à gagner est clairement divulgué sur le site Espacejeux et dans les Règles du jeu et que ces lots sont attribués par des éléments déterminés au hasard en conformité avec l'art. 9(3) du Règlement. Le Règlement n'oblige pas la défenderesse de préciser le moment précis où le hasard intervient.

[83] De plus, selon la preuve non contredite de l'expert M. Plante, le lot est sélectionné au hasard et une animation prédéterminée est utilisée pour dévoiler le résultat. Les animations de dévoilement prédéterminées après que l'événement aléatoire est survenu n'ont aucun impact sur l'attribution des lots [37].

[84] Enfin rien dans la preuve ne permet au Tribunal de conclure que le moment spécifique où le hasard intervient dans le jeu est un fait important ou déterminant susceptible d'interférer avec le choix éclairé d'un consommateur.

[85] En conclusion, la demanderesse ne s'étant pas déchargée de son fardeau d'établir une pratique interdite aux termes du L.p.c., il n'est pas nécessaire de répondre aux autres questions de l'action collective.

POUR CES MOTIFS, LE TRIBUNAL :

[86] **REJETTE** l'action collective.

[87] **LE TOUT,** avec frais de justice incluant les frais de l'expert M. Plante.

_____

SILVANA CONTE, J.C.S.

---

[37] Pièce D-4.

Me Normand Painchaud
Me Kayrouz Abou Malhab
Me Sylvie de Bellefeuille
SYLVESTRE PAINCHAUD ET ASSOCIÉS s.e.n.c.r.l.
Avocats du demandeur

Me Caroline Biron
Me Ariane Bisaillon
Me Samuel Lavoie
BLAKE, CASSELS & GRAYDON s.e.n.c.r.l.

Me Erika Barata de Almeida
LOTO QUÉBEC
Avocats de la défenderesse

Dates d'audience : 18,21,22, 25,26,27 et 28 novembre 2024

Le jeu de hasard *Big Money Slingo*

Rapport d'expert commandé par Loto-Québec dans le cadre de la cause
Option Consommateur et Denis Dagenais c. Loto-Québec

Jean-François Plante, Ph.D., stat ASSQ
Le 22 août 2019

Table des matières

1 Mandat 3
2 Description du jeu *Big Money Slingo* 4
Décision de jouer 4
Événement aléatoire 4
Dévoilement du résultat 4
Exemple des machines à sous 5
Conclusion 5
3 Le *Big Money Slingo* est-il un jeu à issue prédéterminée? 8
4 Analyse des lots remis 9
Conclusion 15

1 Mandat

EspaceJeux, maintenant lotoquebec.com, est un site Web maintenu par Loto-Québec où les résidents du Québec s'y trouvant physiquement peuvent s'adonner à des jeux de hasard comportant une mise et des lots monétaires. Il est également possible de jouer en mode « demo ». Parmi l'offre sur EspaceJeux, on trouve des Jeux XP (anciennement « Expérience ») qui revêtent un côté plus ludique dans le dévoilement des résultats. La personne désignée, monsieur Denis Dagenais, a remarqué la répétition des mêmes animations au jeu *Big Money Slingo*.

Le mandat qui m'a été confié consiste à comprendre le fonctionnement du jeu *Big Money Slingo*, à décrire en quoi il correspond à un jeu de hasard, à expliquer les observations de la demanderesse et de la personne désignée dans ce contexte, puis à vérifier que les lots remis depuis la mise en production de ce jeu correspondent aux chances de gagner annoncées.

Pour remplir ce mandat, j'ai consulté les documents suivants :

- Demande introductive d'instance,
- Interrogatoire au préalable de M. Dagenais par Me Caroline Biron (daté du 11 avril 2017),
- Pièces P-1 à P-12,
- Pièces DD-1 à DD-13 au soutien de l'interrogatoire de M. Dagenais.

J'ai également obtenu de Loto-Québec :

- Une entrevue téléphonique avec M. Réal Mongrain, Directeur corporatif conformité des appareils et systèmes de jeux chez Loto-Québec, afin d'éclaircir le fonctionnement technique des jeux XP, et en particulier celui du *Big Money Slingo*,
- Des réponses de l'équipe de M. Réal Mongrain à quelques questions additionnelles,
- Un fichier Excel présentant la fréquence de chacun des lots accordés par *Big Money Slingo* du 30 mai 2016 au 14 mai 2019,
- Un fichier Excel comportant les chances de gagner théoriques détaillées pour chaque lot possible du *Big Money Slingo*, la pièce DD-8 présentant des valeurs arrondies.

2 Description du jeu *Big Money Slingo*

Au paragraphe 25 de la demande introductive d'instance, on cite la pièce P-7, un document de Loto-Québec intitulé « Les machines », qui décrit un jeu de hasard basé sur le tirage d'une bille : « Imaginons un sac contenant 999 999 billes blanches et une bille rouge. Chaque fois qu'une bille est pigée, elle est remise dans le sac avant de procéder au prochain tirage. » La pige d'une bille est un jeu de hasard, et il se déroule en trois étapes :

1. Décision de jouer,
2. Événement aléatoire, ici la pige d'une bille
3. Dévoilement du résultat, où la couleur est dévoilée aux participants.

Le jeu *Big Money Slingo* est en tout point comparable au jeu de hasard basé sur la bille.

Décision de jouer

Au *Big Money Slingo* une partie est activée lorsque le joueur choisit sa mise (et le lieu chanceux) sur l'écran d'accueil du jeu, ou lorsqu'il appuie sur le bouton « Rejouer » après une partie. Au moment de prendre cette action qui enclenche le jeu, ni le joueur, ni Loto-Québec ne connaissent l'issue du jeu.

Événement aléatoire

C'est en activant une partie que le générateur de nombre aléatoire (GNA) de l'ordinateur de Loto-Québec détermine l'issue du jeu (la ou les lignes complétées, et donc le montant accordé). Pour ce faire, le GNA détermine aléatoirement un nombre entier entre 1 et 4 000 000 pour le *Big Money Slingo* à 3 $ ou un nombre entier entre 1 et 6 000 000 pour la version du même jeu à 5 $. Le GNA reproduit fidèlement le tirage d'une bille avec remise, sauf qu'il tire un nombre entier plutôt qu'une bille physique. Chaque nombre devient ainsi une « bille virtuelle ».

Dans le cas du *Big Money Slingo*, il y a plus de deux couleurs pour les billes virtuelles. Les tableaux 1 et 2, ci-après, montrent le nombre de cas associés à chaque résultat. Avec 19 catégories de lot, il y a 19 couleurs de billes virtuelles.

Le tirage par le GNA est effectué après que le joueur ait décidé de jouer. Une fois le nombre généré, le résultat de la partie est déterminé, mais pas encore connu du joueur.

Dévoilement du résultat

Dans le jeu *Big Money Slingo*, le résultat est dévoilé en présentant au joueur une animation qui conduira au lot qui a été déterminé aléatoirement. Par exemple, si le GNA a généré un lot de 3 $, un appel additionnel au GNA vient ensuite décider laquelle de 30 animations possibles conduisant à un gain de 3 $ est présentée au joueur. La phase de dévoilement est ensuite un spectacle créé pour le plaisir du joueur. Un certain nombre d'animations ont été conçues pour les différents lots, allant de 130 animations pour un gain de 0 $ à deux animations pour le gros lot. Le deuxième appel au GNA ne fait que déterminer l'animation de dévoilement et n'a donc aucune incidence sur le résultat du jeu puisque c'est le premier appel au GNA qui détermine le lot gagné.

La pièce DD-13 montre le graphisme du jeu *Big Money Slingo*. On remarque à droite des balles représentant des « lancers en banque », et un mécanisme qui, à l'animation, transforme ces balles en numéros. À la pièce DD-8, ce mécanisme est appelé « générateur de numéros ». Il est activé à l'animation lorsque le joueur appuie sur « départ » initialement, ou sur « lancer » par la suite. L'expression « générateur de numéros » n'est pas un terme technique et peut référer à tout mécanisme qui génère des numéros, qu'ils soient aléatoires ou non. À

l'opposé, GNA (générateur de nombre aléatoire) est le terme technique correct pour désigner le programme qui permet à l'ordinateur de générer des nombres aléatoires. C'est un GNA qui détermine le lot gagné lors d'une partie de *Big Money Slingo*, et il le fait après la mise mais avant le dévoilement.

À la page 54 de l'interrogatoire au préalable de M. Dagenais par Me Caroline Biron, M. Dagenais énonce : « …des cartes de Slingo possibles, là, il y en a des milliards. » Il est effectivement possible de créer un très grand nombre de cartes différentes, mais il n'est pas nécessaire de toutes les générer pour créer un jeu de hasard divertissant. Par ailleurs, la pièce DD-8 affiche clairement des probabilités de gain différents pour les divers lots comme c'est normalement le cas dans les jeux de hasard. En observant à la pièce DD-13 que les lots de 3, 6, 15, 75, 150, 300 et 15 000 dollars peuvent tous être gagnés en obtenant un chiffre par colonne, un joueur devrait rapidement comprendre que les cartes et les numéros ne peuvent pas tous avoir exactement la même probabilité d'être générés. Si c'était le cas, les lots évoqués auraient tous la même probabilité de survenir. Or la pièce DD-8 indique de façon claire que les petits lots ont plus de chances d'être gagnés que les gros lots.

Exemple des machines à sous

Les machines à sous (« Slot Machine ») ont un fonctionnement analogue au *Big Money Slingo*. Une machine à sous est composée de plusieurs roulettes dont la position finale est déterminée par un nombre issu du GNA. Le fonctionnement typique de ces machines est le suivant :

- Décision de jouer : Une action du joueur est requise (appuyer sur un bouton, par exemple). À ce moment, le résultat du jeu est inconnu de tous.
- Événement aléatoire : Au moment où le bouton « jouer » (ou son équivalent) est enclenché, plusieurs appels au GNA sont effectués afin de déterminer la position de chacune des roulettes.
- Dévoilement : La position de chaque roulette est dévoilée à tour de rôle.

Considérons une machine à sous avec trois roulettes. Lorsque le jeu est enclenché, trois billes virtuelles sont pigées afin de déterminer la position de chacune des trois roulettes. Elles sont ensuite dévoilées à tour de rôle. Piger une ou plusieurs billes ne change pas la nature aléatoire du jeu, et celles-ci sont généralement toutes pigées dès le début du jeu, mais leur dévoilement se fait graduellement, comme au *Big Money Slingo*. Pour certaines machines à sous, le joueur peut décider quand il arrête la rotation des roues, mais cette interaction du joueur n'a aucune influence sur le résultat final puisque les billes virtuelles ont déjà été pigées.

Conclusion

Le fait que le tirage d'une bille est un jeu de hasard est sans équivoque. Le fonctionnement décrit pour le *Big Money Slingo* et pour les machines à sous est de même nature, et tous trois suivent la séquence : décision de jouer, événement aléatoire, dévoilement. La différence entre les trois relève essentiellement de la façon dont le résultat est dévoilé.

Catégorie de lot	Montant du lot ($)	Nombre de « billes virtuelles »
0	0	2 395 384
1	3	625 250
2	6	540 000
3	9	150 000
4	9	150 000
5	12	50 000
6	15	50 000
7	18	25 000
8	21	5 000
9	30	5 000
10	33	1 000
11	45	1 000
12	45	1 000
13	75	750
14	150	500
15	300	100
16	1 500	10
17	3 000	5
18	15 000	1
Nombre total de « billes virtuelles »		**4 000 000**

Tableau 1. Nombre de billes virtuelles associées à chacune des catégories de lot dans le *Big Money Slingo* à 3 $. Le GNA génère un nombre entier qui identifie laquelle des 4 000 000 de billes virtuelles a été pigée.

Catégorie de lot	Montant du lot ($)	Nombre de « billes virtuelles »
0	0	3 580 844
1	5	1 070 000
2	10	905 000
3	15	80 000
4	15	80 000
5	20	75 000
6	25	75 000
7	30	50 000
8	35	50 000
9	50	26 000
10	55	5 000
11	75	1 000
12	75	1 000
13	100	500
14	250	500
15	500	100
16	1 000	50
17	5 000	5
18	50 000	1
Nombre total de « billes virtuelles »		**6 000 000**

Tableau 2. Nombre de billes virtuelles associées à chacune des catégories de lot dans le *Big Money Slingo* à 5 $. Le GNA génère un nombre entier qui identifie laquelle des 6 000 000 de billes virtuelles a été pigée.

3 Le *Big Money Slingo* est-il un jeu à issue prédéterminée?

La section V de la demande introductive d'instance s'intitule : « Slingo : un jeu à issue prédéterminée », mais cet énoncé est trompeur. Au moment de jouer, l'issue du jeu est inconnue de tous, elle n'est pas prédéterminée. Aux énoncés 26 à 31, la demanderesse décrit comment le résultat d'une carte peut être deviné. Il vaut la peine de souligner quelques éléments :

- En aucun cas, la carte ne peut être devinée avant de jouer,
- Une fois la carte présentée, M. Dagenais qui a joué très souvent réussi parfois à anticiper le résultat.

Par son expérience, M. Dagenais réussit à reconnaître la « bille virtuelle » après sa pige, mais avant son dévoilement officiel. Le jeu n'est pas pour autant prédéterminé :

- L'issue est inconnue et imprévisible d'emblée,
- Le lot gagné est déterminé immédiatement après que le joueur ait engagé sa mise.

M. Dagenais a certes été surpris par sa capacité à deviner la séquence de dévoilement, mais il ne peut le faire qu'une fois le tirage aléatoire complété et l'animation débutée. Le dévoilement est prédéterminé, mais pas le jeu lui-même. C'est cette nuance qui explique qu'à la pièce P-10, un membre du service à la clientèle d'EspaceJeux.com affirme d'abord avec raison que : « Le résultat de chaque partie des jeux et produits que l'on retrouve sur Espacejeux.com est exclusivement basé sur le hasard ». Il tente ensuite d'expliquer à M. Dagenais qu'il est possible de deviner l'issue du jeu en cours de dévoilement par une analogie : « De plus, l'issue des jeux Expérience est prédéterminée, comme celle des billets à gratter. » Une fois le lot généré, une animation prédéterminée sera effectivement utilisée pour dévoiler le résultat.

À la page 54 de l'interrogatoire au préalable de M. Dagenais par Me Caroline Biron, M. Dagenais affirme : « … il n'y a pas de hasard là. Les cartes reviennent. » M. Dagenais semble avoir développé l'habileté de reconnaître les séquences de dévoilement, mais en aucun cas, il n'est capable de prévoir quelle carte apparaîtra devant lui. Reconnaître les animations du jeu une fois qu'elles ont débuté ne rend pas le jeu prédéterminé.

4 Analyse des lots remis

Au paragraphe 36 de la demande introductive d'instance, la demanderesse semble suggérer par le choix des termes soulignés que le mode d'attribution au hasard des lots au *Big Money Slingo* pourrait être problématique. Dans cette section, je présente les résultats d'une simulation où j'ai reproduit par ordinateur avec un GNA les résultats qui sont attendus pour le jeu *Big Money Slingo* joué tel qu'il est décrit à la pièce DD-8. Comme les chances de gagner de la pièce DD-8 ont été arrondies, le nombre de billes virtuelles apparaissant aux tableaux 1 et 2 a plutôt été utilisé. Les nombres sont identiques, mais les valeurs obtenues des tableaux 1 et 2 ne sont pas arrondies.

J'ai demandé et obtenu la distribution des lots gagnés au *Big Money Slingo* depuis sa mise en service, ou plus précisément du 30 mai 2016 au 14 mai 2019. Les tableaux 3 et 4 montrent le nombre de fois où chacun des lots possibles a été remis. Durant cette période, 318 749 parties de *Big Money Slingo* à 3 $ et 137 411 parties à 5 $ ont été jouées.

Lot	Fréquence observée	Proportion observée	Fréquence théorique
0	190 959	0,5991	190 882
3	49 641	0,1557	49 824
6	43 076	0,1351	43 031
9	23 936	0,0751	23 906
12	4 068	0,0128	3 984
15	4 005	0,0126	3 984
18	1 962	0,0062	1 992
21	402	0,0013	398,4
30	384	0,0012	398,4
33	91	0,0003	79,69
45	135	0,0004	159,4
75	52	0,0002	59,77
150	28	0,0001	39,84
300	9	< 0,0001	7,969
1 500	0	0	0,7969
3 000	1	< 0,0001	0,3984
15 000	0	0	0,0797
Total	318 749		

Tableau 3. Détail des lots gagnés au *Big Money Slingo* à 3 $ au cours des 318 749 parties jouées du 30 mai 2016 au 14 mai 2019. Le nombre théorique de lots autour duquel les données observées devraient se situer est également indiqué.

Lot	Fréquence observée	Proportion observée	Fréquence théorique
0	81908	0,5961	82 008
5	24657	0,1794	24 505
10	20652	0,1503	20 726
15	3630	0,0264	3 664
20	1778	0,0129	1 718
25	1722	0,0125	1 718
30	1142	0,0083	1 145
35	1166	0,0085	1 145
50	558	0,0041	595,4
55	121	0,0009	114,5
75	49	0,0004	45,80
100	12	0,0001	11,45
250	10	0,0001	11,45
500	3	< 0,0001	2,290
1 000	3	< 0,0001	1,145
5 000	0	0	0,1145
50 000	0	0	0,0229
Total	137 411		

Tableau 4. Détail des lots gagnés au *Big Money Slingo* à 5 $ au cours des 137 411 parties jouées du 30 mai 2016 au 14 mai 2019. Le nombre théorique de lots autour duquel les données observées devraient se situer est également indiqué.

À l'aide du logiciel R et de son GNA qui constituent un standard reconnu dans la communauté scientifique, j'ai produit aléatoirement 1 000 copies d'historique en suivant les règles d'attribution décrites à la pièce DD-8. En d'autres mots, j'ai généré 1 000 fois 318 749 parties de *Big Money Slingo* à 3 $, ce qui m'a donné 1 000 copies possibles du tableau 3. J'ai ensuite fait de même pour le *Big Money Slingo* à 5 $ et le tableau 4. Au total, 456 160 000 parties de *Big Money Slingo* ont donc été générées. Le but de cette analyse est de comparer les vraies valeurs obtenues par Loto-Québec aux 1 000 versions simulées afin de vérifier si l'historique réel correspond aux valeurs attendues. Les résultats sont présentés graphiquement aux figures 1 à 3, ainsi que dans le tableau 5.

La pièce DD-8 mentionne un taux de retour de 85,0 % et des probabilités de gain menant à 1 chance de gagner sur 2,5. À partir des tableaux 3 et 4, on peut calculer :

- Pour le *Big Money Slingo* à 3 $, un total de 956 247 $ a été misé et des lots de 809 850 $ ont été distribués, ce qui correspond à un taux de retour observé de 84,7 %. Comme 40,09 % des parties ont mené à un gain, les chances de gagner observées sont de 1 sur 2,494.
- Pour le *Big Money Slingo* à 5 $, un total de 687 055 $ a été misé et des lots de 584 365 $ ont été distribués, ce qui correspond à un taux de retour de 85,05 %. Comme 40,39 % des parties ont mené à un gain, les chances de gagner observées sont de 1 sur 2,476.

Les valeurs observées sont compatibles avec le taux de retour théorique et les chances de gagner évoquées.

Comme le *Big Money Slingo* est un jeu de chance, la fréquence observée pour chaque lot et les taux de retour varient légèrement autour de la valeur théorique. Afin de visualiser les variations attendues, on compare le véritable historique obtenu par Loto-Québec aux 1 000 copies produites aléatoirement suivant les règles établies en DD-8. On trouve ainsi à la figure 1 un histogramme des 1 000 taux de retour observés à raison d'un taux de retour pour chacune des 1 000 copies d'historique générées aléatoirement. Le point noir est placé à la valeur théorique de 0,85. La ligne verticale rouge pointillée montre la valeur observée dans le véritable historique de Loto-Québec. Celle-ci se situe clairement dans les valeurs attendues. Il en va de même pour le *Big Money Slingo* à 5 $. Les taux de retour observés par Loto-Québec sont alignés avec les valeurs attendues.

Il est également possible de comparer la fréquence observée de chaque lot des tableaux 3 et 4 aux valeurs attendues. La figure 2 montre ainsi des histogrammes pour le nombre de fois que chacun des 12 plus petits résultats (incluant 0 $) sont apparus au *Big Money Slingo* à 3 $. Chaque histogramme est basé sur 1 000 points, un par copie d'historique simulé. La ligne rouge pointillée indique le nombre de lots remis par Loto-Québec dans la réalité. Le point noir indique le nombre moyen de lots selon la théorie. La figure 3 montre les mêmes résultats, mais pour le *Big Money Slingo* à 5 $. Le résultat de la simulation est présenté au tableau 5 pour les cinq lots les plus élevés.

Dans tous les cas, les valeurs observées par Loto-Québec sont très centrales par rapport aux valeurs attendues, autant dans les figures 1, 2 et 3 qu'au tableau 5. Les lots sont donc bel et bien remis aux fréquences annoncées, et avec le taux de retour énoncé dans la description fournie par Loto-Québec.

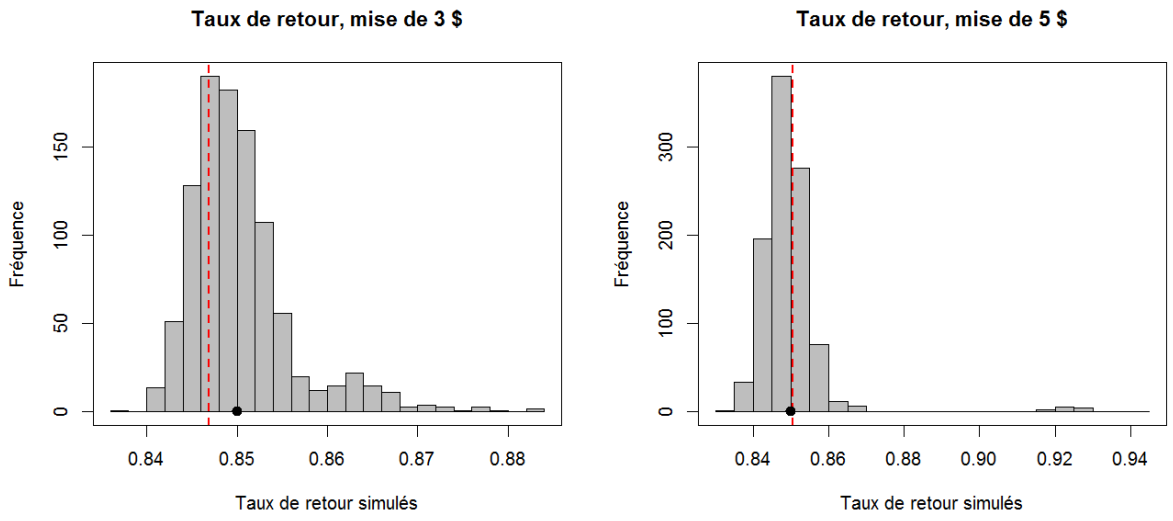


Figure 1. Histogrammes des taux de retour obtenus en simulant 1 000 copies de l'historique du *Big Money Slingo*. À gauche, chacun des historiques comporte 318 749 parties à 3$, mais à droite, ils comptent plutôt 137 411 parties à 5 $. L'histogramme permet d'avoir un aperçu des variations attendues autour de la valeur théorique de retour indiquée par le point noir. La ligne verticale rouge pointillée indique la valeur réelle du taux de retour observée par Loto-Québec pour ses ventes du 30 mai 2016 au 14 mai 2019.

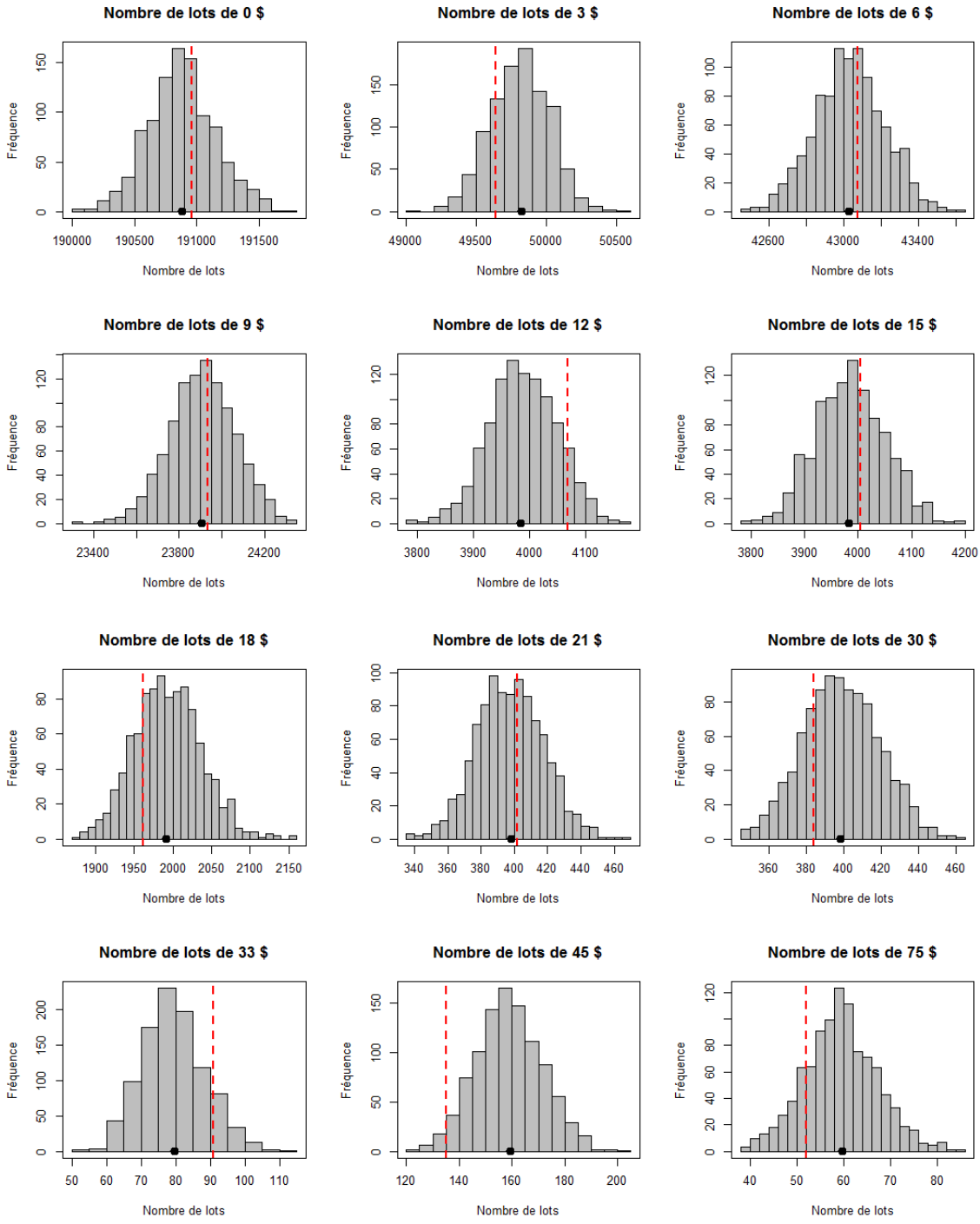


Figure 2. Histogrammes du nombre de lots remis en simulant 1 000 copies de l'historique du *Big Money Slingo* comportant chacun 318 749 parties à 3 $. L'histogramme permet d'avoir un aperçu des variations dues au hasard autour de la valeur théorique indiquée par le point noir. La ligne verticale rouge pointillée indique la valeur réelle de taux de retour observée par Loto-Québec.

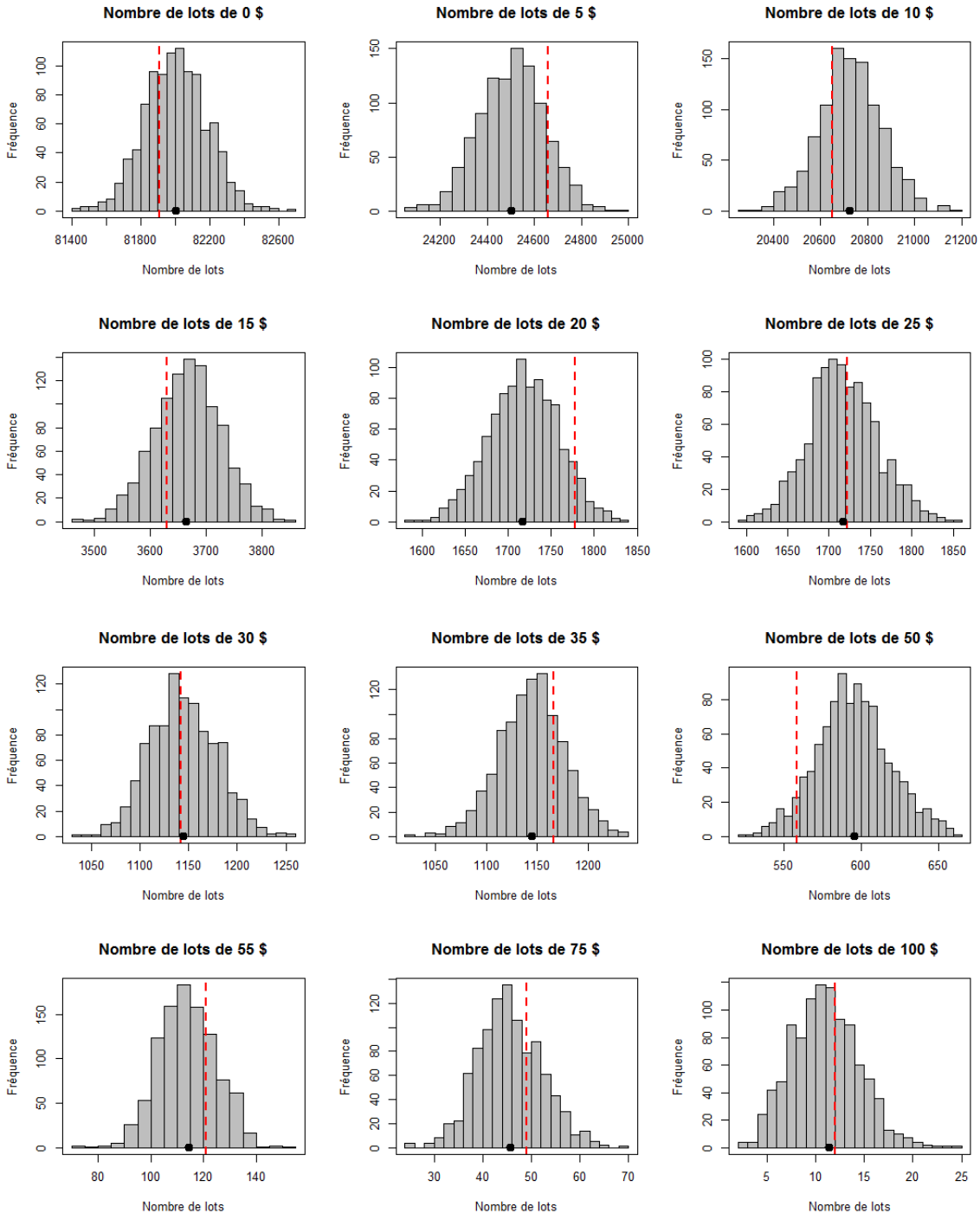


Figure 3. Histogrammes du nombre de lots remis en simulant 1 000 copies de l'historique du *Big Money Slingo* comportant chacun 137 411 parties à 5 $. L'histogramme permet d'avoir un aperçu des variations dues au hasard autour de la valeur théorique indiquée par le point noir. La ligne verticale rouge pointillée indique la valeur réelle de taux de retour observée par Loto-Québec.

			Résultats de la simulation				
Mise	Lot	Fréquence observée	Minimum	1er quartile	Médiane	3e quartile	Maximum
3 $	150	28	12	36	40	44	60
	300	9	1	6	8	10	18
	1 500	0	0	0	1	1	5
	3 000	1	0	0	0	1	3
	15 000	0	0	0	0	0	2
5 $	250	10	2	9	11	14	24
	500	3	0	1	2	3	9
	1 000	3	0	0	1	2	6
	5 000	0	0	0	0	0	2
	50 000	0	0	0	0	0	1

Tableau 5. Résultats de la simulation pour les cinq lots les plus élevés au *Big Money Slingo* à 3 $ et à 5 $. La fréquence observée apparaissant aux tableaux 3 et 4 est recopiée, puis des statistiques sont rapportées sur la fréquence de chacun des lots parmi les 1 000 copies d'historique générées. Par exemple, le lot de 150 $ a été remis au moins 12 fois mais jamais plus de 60 fois (en 318 749 parties) dans les 1 000 historiques générés. En comparaison, ce lot a été remis 28 fois par Loto-Québec pendant la période visée.

Conclusion

Le jeu *Big Money Slingo* est sans contredit un jeu de hasard. En tant que joueur fréquent, M. Dagenais a appris à reconnaître des séquences de dévoilement, ce qui lui a fait croire, à tort, que le jeu était à issue prédéterminée.

Le fonctionnement du *Big Money Slingo* est analogue au tirage d'une bille ou au fonctionnement des machines à sous. Dans le cas des machines à sous, même si plus d'un nombre aléatoire est généré, ceux-ci le sont normalement dès que le joueur place sa mise. Le résultat final est donc entièrement déterminé après la mise, mais avant le dévoilement.

Même s'il n'y a aucune raison de croire que le jeu *Big Money Slingo* présente un problème de conception, j'ai conçu une simulation qui présente les résultats attendus pour un jeu de hasard qui correspond à la description du *Big Money Slingo*. Les lots attribués de mai 2016 à mai 2019 ne présentent aucune anomalie par rapport aux valeurs attendues.

À mon avis, la surprise de M. Dagenais lorsqu'il a reconnu une carte est légitime, mais ses conclusions à l'effet que le jeu est à issue prédéterminée sont erronées.

Slingo

OBJECTIF DU JEU

Dans la grille, complétez une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 5 cases et gagnez le lot indiqué à cette ligne.

LES MISES

- Coût d'une mise : 3 $ ou 5 $
- Au haut de l'écran, à droite, vous voyez le montant misé pour chaque partie.

LE JEU

- Cliquez sur un lieu chanceux pour confirmer votre mise et commencer la partie.
- Cliquez sur **Départ** pour recevoir jusqu'à 4 jokers frimés et activer le générateur de numéros pour le premier des 6 lancers.
- Cliquez sur **Lancez** pour activer le générateur de numéros pour chacun des lancers suivants.
- Dans la grille, complétez une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 5 cases et gagnez le lot indiqué à cette ligne.
- Vous pouvez obtenir jusqu'à 3 lancers gratuits (free spin) par partie.
- Tout lot remporté pendant une partie est versé dans votre compte Espacejeux à la fin de la partie.

TAUX DE RETOUR

Ce jeu a un taux de retour théorique de **85,0 %**.

STRUCTURE DE LOT

Structure de lots à 3 $

Description	Lots	Chances de gagner
ligne 12	15 000 $	1 / 4 000 000,0
ligne 11	3 000 $	1 / 800 000,0
ligne 10	1 500 $	1 / 400 000,0
ligne 9	300 $	1 / 40 000,0
ligne 8	150 $	1 / 8 000,0
ligne 7	75 $	1 / 5 333,3
ligne 4 + ligne 5	45 $	1 / 4 000,0
ligne 6	45 $	1 / 4 000,0
ligne 1 + ligne 2 + ligne 3 + ligne 4	33 $	1 / 4 000,0
ligne 5	30 $	1 / 800,0
ligne 2 + ligne 4	21 $	1 / 800,0
ligne 1 + ligne 2 + ligne 3	18 $	1 / 160,0
ligne 4	15 $	1 / 80,0
ligne 1 + ligne 3	12 $	1 / 80,0
ligne 1 + ligne 2	9 $	1 / 26,7
ligne 3	9 $	1 / 26,7
ligne 2	6 $	1 / 7,4
ligne 1	3 $	1 / 6,4
Total		**1 / 2,5**

Structure de lots à 5 $

Description	Lots	Chances de gagner
ligne 12	50 000 $	1 / 6 000 000,0
ligne 11	5 000 $	1 / 1 200 000,0
ligne 10	1 000 $	1 / 120 000,0
ligne 9	500 $	1 / 60 000,0
ligne 8	250 $	1 / 12 000,0
ligne 7	100 $	1 / 12 000,0
ligne 4 + ligne 5	75 $	1 / 6 000,0
ligne 6	75 $	1 / 6 000,0
ligne 1 + ligne 2 + ligne 3 + ligne 4	55 $	1 / 1 200,0
ligne 5	50 $	1 / 230,8
ligne 2 + ligne 4	35 $	1 / 120,0
ligne 1 + ligne 2 + ligne 3	30 $	1 / 120,0
ligne 4	25 $	1 / 80,0
ligne 1 + ligne 3	20 $	1 / 80,0
ligne 1 + ligne 2	15 $	1 / 75,0
ligne 3	15 $	1 / 75,0
ligne 2	10 $	1 / 6,6
ligne 1	5 $	1 / 5,6
Total		**1 / 2,5**

Il est à noter que votre habileté à jouer ou les choix effectués dans le cadre d'un jeu n'ont aucune incidence sur les chances de gagner un lot.