Tribunale federale
Tribunal federal

{T 1/2}
2C 312/2007 /svc

Arrêt du 13 novembre 2007
IIe Cour de droit public

Composition
MM. et Mme les Juges Merkli, Président,
Hungerbühler, Wurzburger, Yersin et Karlen.
Greffier: M. Dubey.

Parties
Gamesmatic SA,
recourante, représentée par BfB Fiduciaire,

contre

Commission fédérale des maisons de jeu,
Tribunal administratif fédéral, Cour II,
case postale, 3000 Berne 14.

Objet
Qualification du jeu Magic Games,

recours en matière de droit public contre l'arrêt du Tribunal administratif fédéral, Cour II, du 22 avril 2007.

Faits :

A.
Par courrier du 18 avril 2006, la société Gamesmatic SA a présenté à la Commission fédérale des maisons de jeu (ci-après: la Commission) le jeu nommé "Magic games" qu'elle entend installer dans des établissements publics. Le 20 avril 2006, Gamesmatic SA a démontré le fonctionnement de l'appareil ainsi que le déroulement du jeu dans les locaux de la Commission. Elle a fourni un document de confirmation de qualification du concours. Daté du 19 avril 2006, ce document décrivait le fonctionnement du concours, les informations affichées par le programme, le règlement de participation et un exemple de plan de gain. Ainsi, le jeu se déroule en quatre phases:
La première phase consiste à obtenir des bulletins de participation. Pour participer, le joueur doit insérer dans le terminal de jeu une "bonus card", disponible gratuitement auprès du responsable de l'établissement public ou auprès de Gamesmatic SA, contre l'envoi d'une enveloppe réponse affranchie. Une telle carte offre au joueur un crédit par jour. Ce crédit procure dix bulletins de participation, affichés sur l'écran du terminal sous forme de points et le droit de participer à une partie de jeu de hasard (jeu à rouleaux) offrant la possibilité de réaliser des points supplémentaires si la combinaison de chiffres apparaissant sur les rouleaux lorsqu'ils s'immobilisent est gagnante. A chaque combinaison gagnante, le joueur peut en outre participer à une phase nommée "risiko" lors de laquelle il peut doubler ses points. Les dix premiers bulletins sont acquis même si la combinaison de jeu de rouleaux est perdante. Le joueur qui désire augmenter ses chances pour le tirage au sort (ayant lieu dans la troisième phase) peut acheter des bulletins de participation en introduisant de l'argent dans le terminal. La mise minimale est de 1 fr. et chaque franc donne droit à dix points et à une partie gratuite de jeu de rouleaux, qui restent
acquis même en cas de combinaison perdante.
La deuxième phase consiste à récolter les bulletins. Tous les points obtenus sur les terminaux sont acheminés

par le biais d'internet dans un pot virtuel de l'ordinateur central.
La troisième phase consiste en un tirage au sort. Chaque nuit, l'ordinateur central effectue un tirage au sort des points obtenus sur les machines selon un plan des gains. Pour chaque lot, un point est tiré au sort dans le pot virtuel. Le lot est ensuite attribué à la carte possédant le bulletin de participation gagnant. Le plan des gains peut être visualisé par le joueur lors de la première phase.
La quatrième phase consiste dans le paiement des lots. Le résultat est communiqué aux joueurs le lendemain de leur participation au concours, à l'introduction de leur "bonus card". En cas de gain, la machine distribue directement les gains en argent (pièces de monnaie). Les gains peuvent être réclamés dans les trente jours à compter du tirage. Le joueur a la possibilité de vérifier gratuitement les éventuels gains durant ce même délai sur tous les terminaux du jeu. Passé ce délai, les gains non réclamés sont versés à des institutions ou associations de bienfaisance ou autres au choix de Gamesmatic SA.

B.
Le 22 mai 2006, la Commission a demandé s'il était possible pour un joueur de s'arrêter de jouer à la fin de phase de multiplication des points et de demander la conversion des points gagnés en argent au tenancier de l'établissement public, sans attendre le tirage au sort. L'intéressée a répondu, fait par courrier du 27 mai 2006, déclarant l'abus impossible au bout d'un raisonnement par l'absurde mettant en lumière, selon elle, l'absence d'avantages de cette transaction.
Selon l'inventaire technique du 7 juin 2006 établi par la section technique de la Commission fédérale, le jeu se compose d'un appareil semblable à une machine à points atypique, connecté à un serveur par l'intermédiaire d'internet et dont les points sont convertis en espèces par l'intermédiaire d'un tirage au sort effectué par le serveur durant la nuit. La machine examinée était un prototype et la documentation ne permettait pas de faire des tests fonctionnels. Selon l'inventaire en effet, de nombreuses indications relatives aux règles du jeu, aux caractéristiques techniques, aux logiciels, aux possibilités de gain et aux statistiques de gain étaient incomplètes.
Le 13 juin 2006, Gamesmatic SA a déposé des observations sur le contenu de l'inventaire technique. Le 3 juillet 2006, la Commission a complété son inventaire précisant que le temps de jeu était de 5 secondes environ. Gamesmatic SA a encore transmis quelques précisions par courrier des 16 juin et 10 juillet 2006.

C.
Par décision du 18 août 2006, la Commission a qualifié le jeu Magic games d'appareil à sous servant aux jeux de hasard; il en réunissait les trois caractéristiques légales: la mise, puisqu'il était possible de jouer de manière payante, la chance d'obtenir un gain, puisque les points devaient être considérés comme des avantages matériels qui à la fin du jeu pouvaient être échangés contre de l'argent, et le hasard, puisque l'obtention du gain en dépendait. Le caractère automatique du jeu était en outre manifeste. Le jeu pouvait également facilement être détourné de l'utilisation décrite et se transformer en appareil à points atypique; en effet, les joueurs ayant obtenu des points pouvaient demander au restaurateur leur conversion selon une échelle convenue, avant la fin du jeu. La très brève durée du jeu (environ 5 secondes) et la mise de 1 fr. présentant une disproportion évidente, le jeu n'offrait qu'un divertissement quasiment nul et devait être considéré comme un appareil à sous servant aux jeux de hasard.
Le 1er septembre 2006, Gamesmatic SA a interjeté recours contre la décision rendue le 18 août 2006 par la Commission fédérale des maisons de jeu auprès de l'ancienne Commission fédérale de recours en matière de maisons de jeu, concluant à son annulation et à la constatation que le jeu Magic Games n'est pas un appareil à sous servant au jeu de hasard. La cause a été transmise au Tribunal administratif fédéral qui a remplacé la Commission fédérale de recours.

D.
Par arrêt du 22 avril 2007, le Tribunal administratif fédéral a rejeté le recours. Il a jugé en substance qu'il entrait dans les tâches de surveillance de la Commission fédérale d'examiner le jeu en cause. Il ne lui incombait pas en revanche de mentionner les conditions auxquelles le jeu devait satisfaire pour être qualifié de concours. Sur le fond, le jeu en cause ne consistait pas en une opération analogue à une loterie (concours) du moment qu'il était possible d'y participer, indépendamment d'une mise, avec les mêmes chances de succès, ce que les règles du jeu expliquaient sans équivoque. En revanche, il s'agissait bien d'un appareil à sous servant aux jeux de hasard. Même si la première partie pouvait être jouée gratuitement, le jeu comportait néanmoins le versement

de mises, puisqu'il était possible de jouer de manière payante. La première partie faisant office d'appât, tout concourait à inciter le joueur à continuer de jouer en introduisant de l'argent, ce qui contrevenait aux objectifs de protection des joueurs contre leurs propres excès et de prévention des conséquences sociales négatives du jeu. Un exploitant de jeu ne pouvait contourner la loi simplement en prévoyant d'offrir la première partie. Le jeu offrait bien une
chance de réaliser un gain en argent, les points pouvant être convertis en espèces dès la fin de la première phase du jeu ou encore à la fin de la partie journalière. La disproportion entre la mise et la durée du jeu - d'environ cinq secondes - excluait qu'il s'agisse d'un divertissement. La requête tendant à effectuer une démonstration devant le Tribunal administratif fédéral devait être rejetée. Il n'était pas non plus nécessaire de tenir un débat public.

E.
Agissant par la voie du recours en matière de droit public, Gamesmatic SA demande au Tribunal fédéral, sous suite de frais et dépens, d'annuler l'arrêt rendu le 22 avril 2007 par le Tribunal administratif fédéral, de constater que le jeu Magic Games est un concours qui n'est pas soumis à la loi sur les maisons de jeu. Elle se plaint de la violation de l'art. 3 de la loi fédérale du 18 décembre 1998 sur les jeux de hasard et les maisons de jeu (LMJ, loi sur les maisons de jeu; RS 935.52, entrée en vigueur le 1er avril 2000), de l'art. 1 al. 2 de la loi fédérale du 8 juin 1923 sur les loteries et paris professionnels (LLP; RS 935.51) et de l'art. 43 al. 2 de l'ordonnance du 27 mai 1924 relative à la loi fédérale sur les loteries et les paris professionnels (OLLP; RS 935.511). Elle se plaint de la violation de l'interdiction de l'arbitraire, en particulier dans l'appréciation des preuves, ainsi que d'une constatation inexacte et incomplète des faits.
Le Tribunal administratif fédéral a renoncé à déposer des observations. La Commission fédérale des maisons de jeu conclut au rejet du recours.

Le Tribunal fédéral considère en droit:

1.
1.1 La décision attaquée a été rendue après l'entrée en vigueur, le 1er janvier 2007, de la loi sur le Tribunal fédéral du 17 juin 2005 (LTF; RS 173.10), qui remplace la loi fédérale d'organisation judiciaire du 16 décembre 1943 (cf. art. 131 al. 1 LTF). La présente procédure de recours est donc régie par le nouveau droit (cf. art. 132 al. 1 LTF).

1.2 Déposé en temps utile et dans les formes prévues par la loi (art. 100 al. 1 et 106 al. 2 LTF) contre une décision prise par le Tribunal administratif fédéral (art. 86 al. 1 let. a LTF), le présent recours est en principe recevable pour violation du droit fédéral (cf. art. 95 let. a et b LTF).

2.
2.1 Le Tribunal fédéral applique le droit d'office (art. 106 al. 1 LTF). Il n'est donc limité ni par les arguments du recourant ni par la motivation de l'autorité précédente. Il ne peut aller au-delà des conclusions des parties (art. 107 al. 1 LTF) et statue sur la base des faits établis par l'autorité précédente (art. 105 al. 1 LTF), qu'il peut rectifier ou compléter d'office s'ils ont été établis de façon manifestement inexacte ou en violation du droit au sens de l'art. 95 LTF (art. 105 al. 2 LTF).

2.2 Selon l'art. 97 al. 1 LTF, le recours peut critiquer les constatations de faits à la double condition que les faits aient été établis de façon manifestement inexacte ou en violation du droit au sens de l'art. 95 LTF et que la correction du vice soit susceptible d'influer sur le sort de la cause, ce que le recourant doit rendre vraisemblable par une argumentation répondant aux exigences des art. 42 al. 2 et 106 al. 2 LTF (arrêt 1C 64/2007 du 2 juillet 2007, consid. 5.1; 6B 15/2007 du 9 mai 2007 consid. 6.5).
En l'espèce, selon la recourante, le Tribunal administratif fédéral aurait constaté les faits de manière inexacte en affirmant que "moyennant une mise d'un franc, le jeu Magic Games procure dix bulletins de participation, affichés sur la machine sous forme de dix points, et offre une partie de hasard (jeu à rouleaux) permettant de réaliser des points supplémentaires suivant la position des rouleaux", puisqu'il est possible de jouer au jeu gratuitement. Il faut toutefois constater que le Tribunal administratif a également exposé qu'il était "loisible à toute

personne de participer au jeu Magic Games en se procurant une Bonus Card gratuitement auprès du responsable de l'établissement public ou en envoyant une enveloppe affranchie avec nom et adresse" à la recourante (cf. notamment le consid. 4.2.2). Dans ces conditions, la recourante ne se plaint pas tant de la constatation inexacte et incomplète des faits que de leur appréciation juridique par le Tribunal administratif fédéral, ce qui est une question de droit à examiner ci-dessous.

3.
3.1 L'art. 106 Cst. dispose que la législation sur les jeux de hasard et les loteries relève de la compétence de la Confédération. Il a pour but de protéger le public contre des dépenses déraisonnables et peu économiques faites en vue d'obtenir des avantages incertains dans un esprit de jeu (Message du Conseil fédéral du 13 août 1918 concernant le projet de loi fédérale sur les loteries et les entreprises analogues, FF 1918 IV 343; cf. Anne-Catherine Imhoff-Scheier, La validité des jeux-concours publicitaires envoyés par correspondance, RDS 1985, p. 25, spéc. p. 36 s. et les références citées). Les jeux sont régis par la loi fédérale sur les loteries et paris professionnels adoptée en 1923 et la loi fédérale du 18 décembre 1998 sur les jeux de hasard et les maisons de jeu (LMJ, loi sur les maisons de jeu; RS 935.52, entrée en vigueur le 1er avril 2000). En précisant que la loi sur les maisons de jeu ne s'applique pas aux loteries et aux paris professionnels, ceux-ci étant régis par la loi fédérale du 8 juin 1923 les concernant, l'art. 1 al. 2 LMJ désigne la loi sur les loteries comme lex specialis. Il convient donc de distinguer parmi les jeux de hasard définis à l'art. 3 al. 1 LMJ ceux qui tombent sous le régime général réglé par
l'art. 4 LMJ et ceux qui répondent aux définitions d'une loterie (ou d'une opération analogue à une loterie) ou d'un pari professionnel, dont le statut dépend exclusivement de la loi fédérale sur les loteries (cf. ATF 133 II 68 consid. 3.2 p. 71).
Les premiers sont autorisés lorsqu'ils entrent dans la liste des jeux établie par le Conseil fédéral et qu'ils sont proposés dans une maison de jeu concessionnaire (art. 4 LMJ). Les seconds n'échappent à la prohibition de l'art. 1er al. 1 LLP que s'il s'agit de loteries organisées à l'occasion de réunions récréatives (tombolas au sens de l'art. 2 LLP), de loteries et d'opérations analogues (art. 43 OLLP) servant à des fins d'utilité publique ou de bienfaisance (art. 3 LLP) - aux conditions des art. 5 ss LLP - ou encore d'emprunts à primes (art. 3 LLP) - aux conditions des art. 17 ss LLP (cf. ATF 133 II 68 consid. 3.2 p. 71).

4.
4.1 Aux termes de la définition générale de l'art. 3 al. 1 LMJ, les jeux de hasard sont des jeux qui offrent, moyennant une mise, la chance de réaliser un gain en argent ou d'obtenir un autre avantage matériel, cette chance dépendant uniquement ou essentiellement du hasard. Selon l'art. 3 al. 2 LMJ, les appareils à sous servant aux jeux de hasard sont des appareils qui proposent un jeu de hasard dont le déroulement est en grande partie automatique. Ils se distinguent des appareils à sous servant aux jeux d'adresse (art. 3 al. 3 LMJ) qui ne sont pas visés par l'art. 4 LMJ.

4.2 Les éléments constitutifs d'un jeu de hasard au sens de l'art. 3 al. 1 LMJ, sont au nombre de trois: 1°le versement d'une mise; 2°la chance de réaliser un gain en argent ou d'obtenir un autre avantage matériel; 3°l'intervention du hasard, qui détermine, pour une part prépondérante, si un gain est acquis.
Ces éléments sont également des caractéristiques des appareils à sous servant aux jeux de hasard; en revanche, pour être qualifié d'appareil à sous au sens de l'art. 3 al. 2 LMJ, il faut en outre que le jeu se déroule en grande partie de manière automatique. La définition des appareils à sous servant aux jeux de hasard couvre tous les appareils proposant un jeu dont le joueur peut déclencher le déroulement - en grande partie automatique - moyennant une mise et qui se termine, si le joueur gagne, par le versement ou la bonification d'un gain en argent ou l'obtention d'un autre avantage matériel. Délibérément large, cette définition a pour but de tenir compte de l'évolution des appareils dans ce domaine (Message du Conseil fédéral du 26 février 1997, op. cit., p. 163), de façon à "appréhender dans sa globalité le secteur des jeux de hasard permettant de réaliser un gain en argent ou d'obtenir d'autres avantages matériels [...]" (loc. cit., p. 149).

4.3 La mise est la valeur patrimoniale que le joueur donne en échange du droit de participer au jeu dans l'espoir d'obtenir un gain (ATF 133 II 68 consid. 7.2 p. 75; 132 II 240 consid. 3.1.2 p. 242; 125 IV 213 consid. 1b p. 215 et les références citées). La notion de mise de l'art. 3 LMJ présente des similitudes certaines avec celles de

versement ou de conclusion d'un contrat des art. 1 al. 2 LLP et 43 ch. 2 OLLP.

4.4 Les avantages matériels sont notamment des gains en nature (marchandises), des jetons, des bons et des points acquis au jeu et mémorisés sous forme électronique qui, à la fin, peuvent être échangés contre de l'argent, des avoirs ou des marchandises (Message du Conseil fédéral du 26 février 1997, op. cit., p. 163).

5.
5.1 En l'espèce, le Tribunal administratif fédéral a jugé que l'appareil de jeu Magic Games présentait les caractéristiques d'un appareil à sous servant aux jeux de hasard. Selon lui, la possibilité d'obtenir une carte journalière offrant dix points de participation au tirage du soir sans verser de mise avait pour but de favoriser l'accès au jeu et de préparer le joueur aux parties suivantes, de sorte que la participation moyennant une mise devenait la règle et la participation gratuite l'exception. Eu égard aux buts poursuivis par la loi sur les maisons de jeu, il fallait par conséquent admettre que la caractéristique de la mise était satisfaite, ce que la recourante considère comme une violation des art. 3 LMJ et 43 chiffre 2 OLLP.
La recourante fait valoir que son jeu ne tombe ni sous le coup de l'art. 3 al. 1 LMJ ni sous le coup de l'art. 43 ch. 2 OLLP. A cet effet, elle insiste sur le fait que le participant au jeu obtient gratuitement la "Bonus Card", que celle-ci lui offre dix points et que ces dix points initiaux peuvent être multipliés gratuitement par une partie de jeu de hasard, sans risque de perte, avant d'être déposés, par le biais d'internet, dans l'urne virtuelle de l'ordinateur central pour participer au tirage au sort ayant lieu le soir. Comme le participant n'introduit aucune mise dans l'appareil, ne dépense aucun argent et conserve toutes ses chances de gagner un des lots, l'appareil Magic Games n'exigerait pas de mise au sens de l'art. 3 al. 1 LMJ. Il s'agirait plutôt d'un concours qui échapperait à la prohibition de l'art. 43 ch. 2 OLLP, puisqu'il est possible d'y jouer avec ou sans mise, en conservant les mêmes chances de succès, au même titre que le jeu "Superbox" organisé par les magasins COOP au moyen des points enregistrés sur la "Supercard".

5.2 Avec la recourante, il faut admettre que, sans aucune mise, un appareil offrant une chance, dépendant du hasard, de réaliser un gain en argent ou un autre avantage matériel ne répond pas à la définition du jeu au sens de l'art. 3 al. 1 LMJ ni par conséquent à celle d'appareil à sous au sens de l'art. 3 al. 2 LMJ. Sans mise en effet, il n'y a nul besoin de protéger le joueur contre ses propres excès ni de prévenir les conséquences négatives du jeu sur le plan social (cf. art. 2 al. 1 let. c LMJ et Message du Conseil fédéral du 26 février 1997, op. cit., p. 149). Il est vrai également que, dans sa jurisprudence relative aux jeux-concours publicitaires au sens de l'art. 43 ch. 2 OLLP, le Tribunal fédéral a jugé que ne constituait pas une opération analogue aux loteries un concours auquel il était possible de participer avec ou sans mise en ayant les mêmes chances de réaliser un gain, pour autant que cette possibilité apparût sans équivoque aux yeux d'un public moyen (ATF 125 IV 213 consid. 1c p. 216 s. et les références citées). En pareille hypothèse, comme d'ailleurs en l'absence pure et simple de mise, le besoin de protection est inexistant, puisque le participant peut choisir de jouer gratuitement et que, s'il choisit néanmoins de verser une mise, son versement n'augmente ni ses chances d'obtenir le gain ni la valeur de ce dernier, fixée d'avance conformément à la condition de la planification qui caractérise le concours au sens de l'art. 43 ch. 2 OLLP (cf. sur la condition de planification: ATF 133 II consid. 7.2 p. 75 s. et les références citées).
En l'espèce toutefois, toute autre est la conception du jeu Magic Games: L'organisateur ou ses ayant-droits (tenanciers d'établissements publics) offrent aux joueurs la première partie au moyen de la "Bonus Card" et des avantages qu'elle confère. Comme l'ont admis successivement la Commission fédérale des maisons de jeu et le Tribunal administratif, l'offre initiale de jeu gratuit qu'incorpore la "Bonus card" constitue un appât pour le joueur, qui est incité à verser des mises supplémentaires, de sorte que la participation moyennant une mise devient la règle et la participation gratuite l'exception. Le Tribunal administratif fédéral pouvait dès lors juger à bon droit que le rôle protecteur de la loi sur les maisons de jeu devait conserver toute son importance lorsque, comme en l'espèce, il est possible, dans une mesure limitée, de participer gratuitement au jeu, mais que cette possibilité a pour but d'inciter le joueur à poursuivre le jeu, moyennant une ou plusieurs mises (subséquentes). En offrant gratuitement l'accès initial au jeu, un organisateur pourrait en effet non seulement augmenter l'attrait du jeu et renforcer ses conséquences nocives pour le joueur et pour la société, mais surtout contourner la loi et les objectifs de
protection qu'elle poursuit (cf. pour un raisonnement similaire: ATF 69 IV 121 consid. 2 in fine p. 125 s., cité

par les ATF 125 IV 213 consid. 2d p. 220 s. et 99 IV 25 consid. 4b p. 31). Vu la gratuité très limitée de la participation, c'est par conséquent à bon droit que le Tribunal administratif fédéral a jugé que le jeu Magic Games remplissait la condition légale de la mise au sens de l'art. 3 al. 1 et 2 LMJ.

5.3 C'est en vain que la recourante demande que son jeu soit qualifié de concours, auquel il est possible de participer avec ou sans versement ou conclusion de contrat, pour échapper à la fois à la loi sur les maisons de jeu et à la loi sur les loteries. La jurisprudence relative aux jeux-concours publicitaires (ATF 125 IV 213 consid. 1c p. 216 s. et les références citées) ne trouve pas à s'appliquer au jeu Magic Games, du moment que la possibilité d'y participer sans versement - au début du jeu uniquement - ne supprime pas le risque de dépenses inconsidérées du joueur. Contrairement à l'avis de la recourante, le jeu Magic Games remplit également la condition du versement exigée par l'art. 43 ch. 2 OLLP et doit être qualifié d'opération analogue à une loterie. Cela dit, à supposer que le jeu Magic Games satisfasse également à la condition de planification exigée par la jurisprudence (ATF 133 II 68 consid 7.2 p. 75) - question qui n'a été examinée ni par la Commission fédérale des maisons de jeu ni par le Tribunal administratif fédéral -, il ne pourrait être autorisé en tant que concours au sens de l'art. 43 ch. 2 OLLP (cf. consid. 3.1 ci-dessus) que s'il était organisé à l'occasion d'une réunion récréative (tombolas; art. 2 LLP) ou servait à des fins d'utilité publique ou de bienfaisance (art. 3 et 5 ss LLP). Tel n'est évidemment pas le but que recherche la recourante, dont le jeu n'échappe par conséquent pas à la prohibition de l'art. 1 LLP.

5.4 Pour le surplus, la recourante ne soutient pas que le jeu Magic Games est un appareil à sous servant à des jeux d'adresse. Le Tribunal administratif a d'ailleurs constaté qu'il ne s'agissait pas d'un tel jeu en raison de la disproportion importante entre le divertissement procuré (temps de jeu très bref) et la valeur de la mise. La recourante ne conteste pas non plus, à juste titre, que le déroulement du jeu Magic Games est en grande partie automatique et que la chance de réaliser un gain dépend du hasard, ni que le gain en cause est un gain en argent, une fois les quatre étapes du jeu menées à terme.
Dans ces conditions, il n'est pas nécessaire d'examiner si les points, obtenus gratuitement ou après multiplication selon une combinaison gagnante du jeu à rouleaux ou de la touche Risiko (phase 1), peuvent ou non être abusivement négociés ou convertis en argent auprès de tiers avant la fin du jeu, comme l'a relevé le Tribunal administratif fédéral. Les griefs que la recourante tire de la violation de l'art. 9 Cst. et de la violation de son droit d'être entendue concernant la prétendue possibilité d'utiliser abusivement son jeu (mémoire de recours, ch. III, IV et V) sont dès lors sans objet.

5.5 Par conséquent, c'est à bon droit que le Tribunal administratif a confirmé que l'appareil Magic Games est un appareil à sous servant aux jeux de hasard au sens de l'art. 3 al. 2 LMJ. Un tel jeu est interdit en dehors des maisons de jeu (art. 4 LMJ) et, en tant qu'il utilise internet, tombe au surplus sous le coup de l'interdiction faite par l'art. 5 LMJ d'utiliser un réseau de communication.

6.
Il résulte de ce qui précède que le recours, mal fondé, doit être rejeté. Succombant, la recourante doit supporter un émolument judiciaire (art. 65 et 66 LTF). Elle n'a pas droit à des dépens (art. 68 LTF).

Par ces motifs, le Tribunal fédéral prononce:

1.
Le recours est rejeté.

2.
Un émolument judiciaire de 5'000 fr. est mis à la charge du recourant.

3.
Le présent arrêt est communiqué en copie au mandataire de la recourante, à la Commission fédérale des maisons de jeu et au Tribunal administratif fédéral, Cour II.
Lausanne, le 13 novembre 2007

Au nom de la IIe Cour de droit public
du Tribunal fédéral suisse
Le président: Le greffier: