Bundesverwaltungsgericht
Tribunal administratif fédéral
Tribunale amministrativo federale
Tribunal administrativ federal

Cour II
B-2309/2006
{T 0/2}

Arrêt du 22 avril 2007

Composition : Jean-Luc Baechler (président du collège), Philippe Weissenberger et Claude Morvant, juges; Sandrine Arn, greffière.

X._____ SA,
représentée par B._____ Fiduciaire,

recourante,

contre

Commission fédérale des maisons de jeu CFMJ, Eigerplatz 1, case postale, 3003 Berne,

autorité inférieure,

concernant
la qualification du jeu Magic Games.

Faits :

A. Après différents courriels et entretiens téléphoniques échangés en début d'année 2006 avec la Commission fédérale en matière de maisons de jeu (ci-après: CFMJ), la société X._____ SA (ci-après: la recourante) a sollicité par courrier du 18 avril 2006 la confirmation de la qualification du jeu *Magic Games* comme étant un concours et non pas un jeu de hasard.

Lors de la séance du 20 avril 2006 dans les locaux du secrétariat de la CFMJ, les représentants de la société X._____ SA ont présenté un terminal *Magic Games* et ont démontré le fonctionnement de l'appareil ainsi que le déroulement du concours *Magic Games*. Ils ont également transmis un document "Confirmation de qualification dudit concours" daté du 19 avril 2006 et décrivant les caractéristiques de ce concours. Par courrier du 11 mai 2006, la recourante a apporté quelques précisions au sujet d'une phase du jeu.

Par lettre du 22 mai 2006, la CFMJ a prié la recourante de se déterminer sur le potentiel d'utilisation abusive du jeu *Magic Games*. Cette dernière a transmis sa prise de position par courrier daté du 27 mai 2006.

B. L'appareil a été examiné par la section technique du secrétariat de la CFMJ qui a rendu son rapport en date du 7 juin 2006, duquel il ressort entre autres que le jeu *Magic Games* 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. Il y est précisé que la machine en possession de la CFMJ est un prototype dont le développement n'est pas terminé et qu'un manque de documentation détaillée ne permet pas de faire des tests fonctionnels sur la machine présentée. L'expert mentionne en particulier qu'il n'a pas pu examiner le mécanisme du tirage au sort des lots du concours.

Un rapport d'inventaire technique complémentaire concernant la durée du jeu a été rédigé le 3 juillet 2006.

Si besoin est, les constatations de l'expert seront exposées dans les considérants en droit du présent arrêt.

La recourante s'est déterminée, par courrier du 13 juin 2006, sur ledit rapport technique. Par courriels des 16 juin 2006 et 10 juillet 2006, la recourante a transmis encore quelques précisions au sujet de son jeu.

C. Par décision du 18 août 2006, la CFMJ a considéré que le jeu *Magic Games* devait être qualifié d'appareil à sous servant aux jeux de hasard au

sens de l'art. 3 al. 2 de la loi fédérale du 18 décembre 1998 sur les jeux de hasard et les maisons de jeu (ci-après: loi sur les maisons de jeu [LMJ, RS 935.52]).

La CFMJ a précisé que les terminaux installés dans des établissements publics étaient en fait d'anciens appareils à sous servant aux jeux d'adresse de type Super Jocker 1000 dont le programme a été modifié. Elle a également résumé le déroulement du jeu *Magic Games* de la façon suivante:

"Première phase (obtention des bulletins de participation) : Pour participer au concours, le joueur doit insérer dans le terminal une Bonus Card, disponible gratuitement auprès du responsable de l'établissement public ou auprès de X._____ SA. Une Bonus Card offre au joueur un crédit par jour. Ce crédit procure dix bulletins de participation, affichés sur la machine sous forme de points, ainsi qu'une partie de jeu de hasard (jeu à rouleaux) qui offre la chance de réaliser des points supplémentaires si la combinaison sur laquelle s'arrêtent les rouleaux est gagnante. A chaque combinaison gagnante, le joueur peut en outre participer à une phase optionnelle dénommée "Risiko", lors de laquelle il peut doubler ses points. Il convient de préciser que les dix points sont acquis même si la combinaison des rouleaux est perdante. Le joueur qui désire augmenter ses chances pour le tirage au sort peut acheter des bulletins de participation en introduisant de l'argent dans le terminal. La mise minimale est de CHF 1.-. Chaque franc misé donne droit à dix points et à une partie gratuite, les dix points sont acquis même si le joueur perd au jeu de hasard.

Deuxième phase (Récolte des bulletins) : Tous les points obtenus sur les terminaux sont rassemblés dans un pot virtuel sur l'ordinateur central.

Troisième phase (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.

Quatrième phase (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). La requérante précise que les gains du concours peuvent être réclamés dans un délai de 30 jours à compter du tirage et que le joueur a la possibilité de vérifier gratuitement les gains durant ce même délai sur tous les terminaux Magic Games. Passé ce délai, la requérante indique qu'elle versera les gains non réclamés à des institutions ou associations de bienfaisance ou autre de son choix."

La CFMJ a considéré en substance que les trois éléments constitutifs du jeu de hasard au sens de l'art. 3 al. 1 LMJ (soit la mise, la chance de réaliser un gain en argent ou d'obtenir un autre avantage matériel et une part prépondérante de hasard), ainsi que le caractère automatique de l'appareil étaient remplis. Concernant la qualification du jeu *Magic Games* comme étant un appareil à sous, l'autorité inférieure a précisé que le jeu *Magic Games* pouvait facilement être détourné de l'utilisation décrite et utilisé comme un appareil à points atypique dès lors que le joueur pouvait dès la phase d'obtention des points demander au restaurateur leur conversion en argent ou en un autre avantage matériel. Elle a ajouté qu'étant donné que les machines étaient connectées à un serveur central par une liaison internet, les points accumulés pouvaient être traités de manière à exploiter les terminaux comme des appareils à sous servant aux jeux de hasard. Elle a finalement précisé que les appareils à points ne sont exclus de la réglementation sur les maisons de jeu que dans la mesure où ils appartiennent à la sous-catégorie des appareils servant uniquement au divertissement, tel que les flippers et les jeux vidéo de réaction. En l'occurrence, elle a souligné que le jeu *Magic Games* n'était pas conçu comme un jeu de divertissement, la finalité du jeu étant de procurer un gain en argent au joueur. Elle a encore ajouté que la disproportion entre la mise, soit un franc par jeu, et le divertissement procuré, qui est quasi nul, était manifeste.

D. La recourante a contesté cette décision auprès de la Commission fédérale de recours en matière de maisons de jeu par mémoire du 1er septembre 2006. Elle conclut, avec suite de frais et dépens, à l'annulation de la décision attaquée et à ce que le jeu *Magic Games* soit qualifié de concours et ainsi non soumis à la loi sur les maisons de jeu.

A l'appui de ses conclusions, la recourante se réfère à la description du concours qu'elle a donnée dans le document "Confirmation de qualification dudit concours" du 19 avril 2006 et précise que cette description est résumée par la CFMJ dans sa décision du 18 août 2006. Dans un premier grief, la recourante critique l'attitude de la CFMJ et soutient que cette dernière a fait preuve d'arbitraire en ne donnant aucune indication sur les conditions à remplir pour que le jeu *Magic Games* soit qualifié de concours et en se focalisant uniquement sur le fait que ce jeu serait un appareil à points atypique. Elle ajoute, dans un second grief, que le jeu en question ne saurait être qualifié de jeu de hasard au sens de l'art. 3 al. 1 LMJ. Elle soutient en effet que dans le cas d'espèce l'élément constitutif de la mise n'est pas réalisé dès lors qu'il est possible de participer au jeu et de gagner un lot sans devoir débourser de l'argent, soit gratuitement. Elle affirme encore que la CFMJ a constaté de manière inexacte et incomplète des faits pertinents en considérant que les points obtenus sur le terminal, soit les bulletins de participation, devaient être assimilés à des avantages matériels ayant une valeur intrinsèque; que, en outre, cette autorité a abusé de son pouvoir d'appréciation et fait preuve d'arbitraire en affirmant que les points obtenus sur le terminal pouvaient être échangés contre de

l'argent. Elle relève également que la CFMJ a violé l'art. 64 al. 2 de l'ordonnance du 24 septembre 2004 sur les jeux de hasard et les maisons de jeu (ci-après: ordonnance sur les maisons de jeu [OLMJ, RS 935.521] en appliquant cet article alors qu'il ne concerne que la distinction entre jeu de hasard et jeu d'adresse. Elle ajoute enfin que le jeu *Magic Games* ne saurait être assimilé à un appareil à points atypique et que la jurisprudence citée par la CFMJ à l'appui de ses conclusions n'est pas pertinente dans le cas d'espèce.

E. Invitée à se prononcer sur le recours, la CFMJ conclut, dans sa réponse du 24 octobre 2006, au rejet du recours. Dans le cadre d'un deuxième échange d'écritures, la recourante s'est exprimée par réplique du 13 décembre 2006 dans laquelle elle requiert entre autres le droit d'effectuer une démonstration du fonctionnement de son terminal devant les membres de la Commission fédérale de recours en matière de maisons de jeu. La CFMJ s'est exprimée par duplique du 15 janvier 2007. Par ordonnance du 24 janvier 2007, le Tribunal administratif fédéral a annoncé qu'il reprenait le traitement de l'affaire et a désigné les membres du collège appelé à statuer sur le fond de la cause.

Les arguments avancés de part et d'autre au cours de la présente procédure seront repris plus loin dans la mesure où cela se révèle nécessaire.

Le Tribunal administratif fédéral considère :

1. A teneur de l'art. 53 al. 2 de la loi du 17 juin 2005 sur le Tribunal administratif fédéral (LTAF, RS 173.32), en vigueur depuis le 1er janvier 2007, les recours pendants devant les commissions fédérales de recours à l'entrée en vigueur de la présente loi sont traités par le Tribunal administratif fédéral dans la mesure où celui-ci est compétent. Ils sont jugés sur la base du nouveau droit de procédure.

Sous réserve des exceptions prévues à l'art. 32 LTAF, le Tribunal administratif fédéral, en vertu de l'art. 31 LTAF, connaît des recours contre des décisions au sens de l'art. 5 de la loi fédérale du 20 décembre 1968 sur la procédure administrative (PA, RS 172.021) prises par les autorités mentionnées aux art. 33 et 34 LTAF.

La décision de la CFMJ du 18 août 2006 est une décision au sens de l'art. 5 PA. Aucune des clauses d'exception de l'art. 32 LTAF n'étant réalisée, le Tribunal administratif fédéral est donc compétent pour statuer sur le présent recours en vertu des art. 31 et 33 let. f LTAF.

La recourante, qui a pris part à la procédure devant l'autorité inférieure, est spécialement atteinte par la décision et a un intérêt digne de protection à

son annulation ou à sa modification. La qualité de partie doit dès lors lui être reconnue (art. 48 al. 1 let. a à c PA).

La recourante est valablement représentée par la société B._____ Fiduciaire (signature collective à deux), selon procuration datée du 1er septembre 2006 et signée par Z._____ lequel, selon les inscriptions au registre du commerce, dispose d'une signature individuelle pour représenter la société X._____ SA.

Les dispositions relatives au délai de recours, à la forme et au contenu du mémoire de recours (art. 50 et 52 al. 1 PA), ainsi que les autres conditions de recevabilité (art. 44 ss PA) sont respectées.

Le recours est donc recevable.

2. En vertu de l'art. 106 al. 1 de la Constitution fédérale de la Confédération suisse du 18 avril 1999 (Cst., RS 101), la législation sur les jeux de hasard et les loteries relève de la compétence de la Confédération. Son but est 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).

Dès l'origine, le législateur de droit public a opté en faveur de deux lois distinctes: la loi fédérale sur les loteries et paris professionnels adoptée en 1923 (LLP, RS 935.51) et la loi fédérale sur les jeux de hasard et les maisons de jeu adoptée en 1929. Cette partition a été maintenue lors de l'adoption en 1998 de la loi fédérale du 18 décembre 1998 sur les jeux de hasard et les maisons de jeu (LMJ, entrée en vigueur le 1er avril 2000). Dans l'optique du législateur fédéral, la loi sur les maisons de jeu "règle de manière exhaustive les jeux de hasard offrant des chances de réaliser un gain en argent ou d'obtenir un autre avantage matériel" tandis que la loi fédérale sur les loteries et les paris professionnels constitue une lex specialis par rapport à la première (Message du Conseil fédéral du 26 février 1997 relatif à la loi sur les jeux de hasard et les maisons de jeux, FF 1997 III 137, spéc. 151 et 162). 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 concrétise cette volonté du législateur (Arrêt du Tribunal fédéral 2A.529/2006 du 19 février 2007 consid. 3.2, publié sur Internet in: www.bger.ch, et dont la publication est prévue). Les dispositions de la loi fédérale du 8 juin 1923 sur les loteries et les paris professionnels demeurent ainsi réservées. La loi sur les maisons de jeu constitue donc le noyau de la législation suisse sur les jeux de hasard et une lex generalis par rapport à la loi sur les loteries (Markus Schott, Les jeux, sont-ils faits ?, in: Risiko und Recht, Festgabe zum Schweizerischen Juristentag 2004,

Bâle 2004, p. 495 ss, spéc. 499). La Commission fédérale des maisons de jeu assure la surveillance des maisons de jeu, veille au respect des dispositions de la loi sur les maisons de jeu et prend les décisions nécessaires à son application (art. 48 LMJ). Elle jouit en matière de maisons de jeu de très larges compétences qui sont calquées sur celles de la Commission fédérale des banques (FF 1997 III 154). Son mandat fondamental a volontairement été décrit de manière très large (FF 1997 III 183). En vertu de ses larges compétences destinées à assurer l'application uniforme du droit fédéral, la Commission fédérale des maisons de jeu est habilitée à examiner si certaines activités tombent sous le coup de la loi et à mener ainsi une procédure d'assujettissement. Comme elle doit veiller de manière générale au respect des dispositions légales, la tâche de surveillance qui lui est confiée ne se limite pas aux maisons de jeu; il lui appartient aussi d'examiner si d'autres jeux de hasard relèvent de la législation sur les maisons de jeu, dans la mesure où la qualification de ceux-ci est incertaine (Arrêt du Tribunal fédéral 2A.437/2004 du 1er décembre 2004 consid. 2.1, publié sur Internet in : www.bger.ch).

3.

3.1 Dans son mémoire de recours, la recourante critique, dans un premier grief, l'attitude adoptée par la CFMJ dans cette procédure. Elle soutient en effet que celle-ci a fait preuve d'arbitraire en ne mentionnant jamais les conditions auxquelles le jeu proposé devrait satisfaire afin d'être qualifié de concours et non pas de jeu de hasard soumis à la loi sur les maisons de jeu.

La recourante ne conteste en revanche pas la compétence de la CFMJ pour examiner si le jeu *Magic Games* est soumis à la loi sur les maisons de jeu.

3.2 Même si la CFMJ jouit de larges compétences en matière de maisons de jeu, le Tribunal de céans considère, à l'instar de l'autorité inférieure, qu'il appartient à cette Commission notamment d'examiner si un jeu est un jeu de hasard, un appareil à sous servant au jeu de hasard, un appareil à sous servant aux jeux d'adresse ou s'il ne fait partie d'aucune de ces catégories; il ne lui incombe en revanche pas de développer un concept de jeu-concours échappant au champ d'application de la loi sur les maisons de jeu et de la loi sur les loteries. Conformément à l'arrêt du Tribunal fédéral précité (cf. ci-dessus consid. 2), la CFMJ doit veiller de manière générale au respect des dispositions légales. Elle a ainsi le devoir d'exercer la surveillance et le contrôle de l'exploitation des jeux et, le cas échéant, d'assujettir certains jeux à la loi fédérale sur les maisons de jeu. Une des tâches fondamentales de cette Commission fédérale est la réalisation des objectifs de protection définis dans la loi (protection de la société, protection des joueurs; art. 2 al. 1 LMJ). Les principaux objectifs de protection sont d'empêcher la criminalité et le blanchiment d'argent ainsi que de prévenir les agissements déloyaux dans l'exploitation des jeux et

les conséquences négatives du jeu sur le plan social (FF 1997 III 149 et 154). La mission assignée à la CFMJ est donc avant tout une mission de surveillance et de protection et non pas d'information. Il ne ressort en effet ni des dispositions légales ou réglementaires, ni du message du Conseil fédéral, ni de la jurisprudence développée en la matière que la CFMJ aurait un tel devoir de renseignement.

3.3 La CFMJ n'a donc pas violé le droit fédéral en ne mentionnant pas les conditions auxquelles le jeu *Magic Games* devait satisfaire pour être qualifié de concours. Le premier grief soulevé par la recourante est ainsi dénué de fondement.

4. La question litigieuse que pose le présent recours est celle de savoir si le jeu *Magic Games* doit être qualifié d'appareil à sous servant aux jeux de hasard au sens de l'art. 3 al. 2 LMJ. A cette fin, il faut tout d'abord déterminer si l'appareil *Magic Games* est régi par la loi générale (loi sur les maisons de jeu) ou si la réserve de la loi sur les loteries et les paris professionnels s'applique. Il convient donc d'examiner si le jeu *Magic Games* satisfait aux éléments constitutifs d'une loterie au sens de la loi fédérale sur les loteries et les paris professionnels.

4.1 Est réputée loterie au sens de l'art. 1 al. 2 LLP toute opération qui offre, en échange d'un versement ou lors de la conclusion d'un contrat, la chance de réaliser un avantage matériel consistant en un lot, l'acquisition, l'importance ou la nature de ce lot étant subordonnées, d'après un plan, au hasard d'un tirage de titres ou de numéros ou de quelque procédé analogue. D'après l'art. 4 LLP, il est interdit d'organiser et d'exploiter une loterie prohibée par la présente loi. Selon l'art. 56 al. 2 LLP, le Conseil fédéral peut, par voie d'ordonnance, soumettre des entreprises analogues aux dispositions énoncées dans cette loi sur les loteries et les paris professionnels. Ainsi, d'après l'art. 43 ch. 2 de l'ordonnance du 27 mai 1924 relative à la loi fédérale sur les loteries et les paris professionnels (OLLP, RS 935.511) sont assimilés aux loteries, les concours de tous genres auxquels ne peuvent participer que les personnes ayant fait un versement ou conclu un contrat et qui font dépendre l'acquisition ou le montant des prix pour une large part du hasard ou de circonstances inconnues au participant.

4.2 Les éléments constitutifs d'une loterie, au sens de l'art. 1 al. 2 LLP, sont au nombre de quatre: (1) le versement d'une mise ou la conclusion d'un contrat, (2) la chance de réaliser un avantage matériel, c'est-à-dire un gain (3) l'intervention du hasard, qui détermine, d'une part, si un gain est acquis et qui en fixe, d'autre part, l'importance ou la nature et (4) l'existence d'un plan d'attribution des lots. L'existence d'un plan d'attribution des lots, d'une mise et la chance de réaliser un gain sont également des caractéristiques de l'opération analogue aux loteries; en revanche, il suffit que l'attribution du gain ou son importance dépende pour une « large part » - et non pas uniquement - du hasard ou de circonstances inconnues au participant (Arrêt précité du Tribunal fédéral 2A.529/2006 du 19 février 2007 consid.

7.2, ATF 132 IV 76 consid. 3.2; 125 IV 213 consid. 1a/JdT 2001 IV 18 et les références citées).

4.2.1 L'un des éléments caractéristiques d'une loterie ou d'une opération analogue aux loteries est le versement d'une mise ou la conclusion d'un contrat.

Par versement au sens de la loi sur les loteries, il faut entendre la valeur patrimoniale que le participant doit investir pour pouvoir bénéficier des gains promis. Peu importe qui assume les frais de l'organisation et qui en bénéficie. Même de très petits montants, de quelques centimes, constituent un versement. Un versement peut aussi consister en une contre-prestation, apparemment dépourvue de toute valeur (ATF 132 II 240 consid. 3.1.2, ATF 125 IV 213 consid. 1b/JdT 2001 IV 18, ATF 123 IV 175 consid. 2a/JdT 1998 IV 186).

4.2.2 Dans le cas concret, il n'est pas contesté qu'il est 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 X._____ SA. Il est donc possible de participer au jeu proposé sans faire de versement ou conclure un contrat en contrepartie.

4.3 La Cour de Cassation du Tribunal fédéral a affirmé, à plusieurs reprises, que le fait de prévoir une participation gratuite à un concours n'était pas une condition suffisante pour exclure l'application de la loi fédérale sur les loteries et les paris professionnels. Elle reconnaît "*qu'une loterie existe même si tous les participants n'acquièrent pas le droit de participer en investissant une mise ou en concluant un contrat. L'art. 43 ch. 2 OLLP considère le cas normal où les conditions de participation au tirage sont pour tous les mêmes, soit que tous participent à la distribution sans avoir à faire un versement (ou conclure un marché), soit que tous doivent au préalable acheter de quelque façon leur participation. L'art. 43 ch. 2 OLLP ne dit rien du cas exceptionnel où l'on est en présence de participants de l'une ou de l'autre catégorie. Mais il ne peut pas avoir voulu soumettre ce cas à d'autres règles que le cas normal dans lequel tous les participants fournissent une mise. Ce serait permettre à l'organisateur de tourner la loi en autorisant quelques personnes à participer à la distribution sans exiger d'elles de versement préalable. Les loteries et les entreprises analogues sont interdites eu égard à l'enjeu requis. La raison d'être de l'interdiction demeure lorsqu'une partie seulement des participants verse l'enjeu*" (ATF 125 IV 213 consid. 2d et les références citées/JdT 2001 IV 18). La Cour de cassation du Tribunal fédéral précise néanmoins que si l'on peut participer à un concours sans faire de versement ou sans conclure de contrat, il n'y a pas d'opération analogue aux loteries au sens des art. 56 al. 2 LLP et 43 ch. 2 OLLP, à la condition essentielle toutefois que le concours apparaisse sans équivoque, de par son règlement, comme une organisation à laquelle on peut participer avec ou sans versement d'une mise avec les mêmes chances de gain (ATF 125 IV 213 consid. 1c/JdT 2001 IV 18, ATF 99 IV 25

consid. 4a). Cette jurisprudence a été confirmée par la IIe Cour de droit public du Tribunal fédéral (ATF 132 II 240 consid. 3.1.2).

4.3.1 Compte tenu de la jurisprudence précitée, pour exclure l'application de la loi sur les loteries et les paris professionnels dans le cas d'espèce, il ne suffit pas, contrairement à ce qu'a considéré la CFMJ dans sa réponse au recours, d'examiner uniquement si une participation gratuite est possible, il faut encore déterminer si les participants peuvent comprendre à la lecture du texte du concours *Magic Games* qu'il leur est loisible de participer avec ou sans mise en ayant la même chance de gagner (ATF 132 II 240 consid. 3.1.2, ATF 125 IV 213 consid. 1c/JdT 2001 IV 18). Le caractère gratuit du tirage au sort et l'égalité des chances doivent apparaître de manière claire et indiscutable (Arrêt précité du Tribunal fédéral 2A.529/2006 du 19 février 2007 consid. 7.2). Le seul point décisif est que les personnes intéressées puissent participer en fournissant ou non un investissement déterminant pour les loteries, avec les mêmes chances de gagner (ATF 132 II 240 consid. 3.2.3, ATF 125 IV 213 consid. 2a/JdT 2001 IV 18).

4.3.2 Le règlement de participation au concours précise que tous les points obtenus sur une *Bonus Card*, gratuitement ou non, procurent les mêmes chances de gains. Selon le document "Confirmation de qualification dudit concours" du 19 avril 2006, le règlement de participation ainsi que les règles du jeu peuvent être visualisés en appuyant sur la touche INFO du terminal *Magic Games* (page 5 dudit document). Il est ainsi communiqué sans équivoque à toutes les personnes intéressées que l'on peut participer au jeu, avec les mêmes chances de gain en fournissant ou non un versement.

4.4 Par voie de conséquence, dès lors qu'il ressort sans équivoque de son règlement qu'il est possible de jouer au concours *Magic Games* avec ou sans versement d'une mise avec les mêmes chances de gain, une des conditions nécessaires à la réalisation soit d'une loterie au sens de l'art. 1 al. 2 LLP, soit d'une opération analogue aux loteries au sens des art. 56 al. 2 LLP et 43 ch. 2 OLLP n'est pas remplie. Pour ce motif déjà, la lex specialis n'est pas applicable au cas d'espèce. Il est ainsi inutile d'examiner si les autres éléments constitutifs d'une loterie ou d'une opération analogue aux loteries sont remplis, soit en particulier l'existence d'un plan préétabli de distribution des gains. Au demeurant, l'application de la loi sur les loteries et les paris professionnels doit être déniée dans la mesure où ce jeu ne tombe pas sous le coup d'une limitation ou d'une exception à la prohibition des loteries au sens des art. 2 et 3 LLP.

5. Il convient, dans un deuxième temps, d'examiner si la loi sur les maisons de jeu est applicable au jeu proposé par la recourante.

5.1 Aux termes 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'al. 2 de cette disposition, 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. Les éléments caractéristiques des appareils à sous servant aux jeux de hasard aux sens de l'art. 3 al. 2 LMJ sont donc au nombre de quatre: (1) la mise, (2) la chance de réaliser un gain en argent ou d'obtenir un autre avantage matériel, (3) l'intervention pour une part prépondérante du hasard, (4) le déroulement en grande partie automatique du jeu.

5.2 La recourante considère que le jeu *Magic Games* ne doit pas être qualifié d'appareil à sous servant aux jeux de hasard. Elle soutient que l'appareil présenté n'est pas un jeu de hasard dès lors que l'élément constitutif de la mise fait défaut puisqu'il est possible de jouer gratuitement. Elle soutient par ailleurs que l'opinion exprimée par la CFMJ dans sa décision, selon laquelle le jeu comporte "la mise puisqu'il est possible de jouer de manière payante" reviendrait à qualifier de jeu de hasard soumis à la loi sur les maisons de jeu pratiquement tout concours offrant la possibilité de réaliser un gain par l'intervention du hasard moyennant une participation financière du participant. Elle fait également grief à l'autorité inférieure d'avoir estimé que les bulletins de participation (points obtenus) devaient être assimilés à des avantages matériels ayant une valeur intrinsèque et que ces points pouvaient être convertis en argent. Selon cette dernière, il n'est pas possible de convertir ces points puisque seul le tirage au sort permet de déterminer si ces bons de participation sont gagnants ou non. Elle ajoute enfin que, lors de la qualification de l'appareil, la CFMJ a violé le droit fédéral en appliquant le critère mentionné à l'art. 64 al. 2 OLMJ et en se référant à une jurisprudence fédérale qui ne concernerait que la distinction entre les appareils à sous servant aux jeux de hasard et ceux servant aux jeux d'adresse. En outre, la question de la durée du déroulement du jeu, ainsi que celle de la disproportion entre la mise et le divertissement proposé ne seraient, selon elle, pas relevantes. Néanmoins, elle précise qu'il n'y a pas disproportion étant donné que la mise d'un franc permet d'acquérir dix bulletins de participation (dix points) et non un seul.

5.3 S'agissant du premier élément constitutif d'un jeu de hasard, soit la mise, il est vrai que, lors de la première introduction journalière de la Bonus Card dans le terminal *Magic Games*, le joueur reçoit gratuitement dix bulletins (points) de participation et la possibilité de multiplier ces points par une partie de jeu de hasard. Toutefois, après avoir joué cette première partie, le joueur peut continuer de jouer contre le versement d'un montant d'un franc, montant qui lui donne à nouveau droit à dix points susceptibles d'être multipliés dans le cadre du jeu de hasard.

Le document "Confirmation de qualification dudit concours" du 19 avril 2006 (page 7), ainsi que le rapport d'expertise (page 8) mentionnent en effet clairement que le jeu *Magic Games* comporte la possibilité de multiplier des bulletins de participation (points) par le biais d'un jeu de hasard (jeu de rouleaux) se déroulant de manière automatique. Ainsi, contrairement à ce qui prévaut dans les loteries, où le participant reçoit un

billet, soit une chance de gain, en contre-partie de son versement, le jeu *Magic Games* intègre un jeu de hasard qui se déroule de manière automatique, soit précisément le troisième et quatrième éléments caractéristiques d'un appareil à sous servant aux jeux de hasard au sens de l'art. 3 al. 2 LMJ.

Comme l'a constaté la CFMJ dans sa réponse au recours, le jeu *Magic Games* se compose ainsi d'un appareil très similaire aux appareils exploités dans les casinos, lesquels présentent un certain potentiel d'attractivité et de dangerosité important. A cet égard, la première partie offerte au joueur constitue de toute évidence un appât, lequel sert d'accès au jeu et prépare le joueur aux parties payantes suivantes. Tout concourt ainsi à ce que la partie offerte ait pour but d'inciter le joueur à continuer de jouer en introduisant de l'argent dans le jeu, avec l'espoir de multiplier les points payés au moyen du jeu de hasard. Le jeu *Magic Games* est donc habilement conçu de manière à ce que l'introduction d'une mise dans l'appareil par le joueur devienne la règle et la participation gratuite l'exception. La loi sur les maisons de jeux poursuit notamment comme objectifs la protection du joueur qui inclut à la fois la protection contre les agissements déloyaux dans l'exploitation des jeux, la protection des joueurs contre leur propre excès et la prévention des conséquences négatives du jeu sur le plan social (FF 1997 III 149; art. 2 al. 1 let. c LMJ). Au regard de cet objectif, il ne serait pas admissible qu'un exploitant d'appareils à sous puisse échapper au champ d'application de cette législation simplement en prévoyant d'offrir la première partie. Cela reviendrait à permettre à l'exploitant de contourner la loi et d'empêcher la réalisation des objectifs de protection voulus par le législateur.

Dans ces conditions, on ne peut faire grief à la CFMJ d'avoir considéré, dans la décision attaquée, que le jeu comporte "la mise puisqu'il est possible de jouer de manière payante". Contrairement à ce que soutient la recourante, une telle affirmation ne revient pas à qualifier de jeux de hasard soumis à la loi sur les maisons de jeu tous les concours offrant la possibilité de réaliser un gain par l'intervention du hasard moyennant une participation financière. En effet, comme mentionné plus haut, le jeu *Magic Games* présente la particularité, contrairement aux concours traditionnels (tels que, pour reprendre l'exemple cité par la recourante dans son mémoire de recours, le concours traditionnel dont les bulletins de participation se trouvent au verso de l'étiquette collée sur une bouteille de soda) d'offrir la possibilité de multiplier ses points au moyen d'un jeu de hasard se déroulant de manière automatique. A cet égard, la CFMJ a ajouté non sans pertinence qu'il est difficilement concevable qu'un joueur pathologique achète des milliers de bouteilles pour participer à ce concours, alors que celui-ci pourrait très bien jouer durant des heures au jeu *Magic Games*.

Ainsi, contrairement à ce que prétend la recourante, l'appareil *Magic Games* satisfait à ce premier élément constitutif du jeu de hasard dès lors

qu'il faut, à l'exception de la partie offerte (laquelle équivaut à une mise d'un franc), introduire un montant d'un franc pour participer au jeu de hasard.

5.4 Concernant le second élément constitutif du jeu de hasard, soit la chance de réaliser un gain en argent ou d'obtenir un autre avantage matériel, le Tribunal fédéral considère qu'un appareil ne doit pas nécessairement être muni d'un mécanisme permettant la distribution d'argent pour être soumis à la loi sur les maisons de jeu. Le fait qu'un tel dispositif interne de paiement direct de gains en espèces ou sous forme de jetons fasse défaut n'est pas décisif dès lors que le participant peut d'une autre manière bénéficier d'un avantage matériel, par exemple par le versement d'un gain en argent par le personnel du local en fonction des points obtenus avec l'automate (Arrêt du Tribunal fédéral 1A.21/2000 du 31 mai 2000 consid. 2a, publié sur Internet in: www.bger.ch). Dans son message du 26 février 1997, le Conseil fédéral précise en effet que les avantages matériels peuvent être 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 du jeu, peuvent être échangés contre de l'argent, des avoirs ou des marchandises. Il mentionne que les appareils à points ne sont exclus de la réglementation que dans la mesure où ils appartiennent à la sous-catégorie des appareils servant uniquement au divertissement tels que les flippers et les jeux vidéo de réaction (FF 1997 III 163).

Selon la jurisprudence du Tribunal fédéral rendue en matière d'appareils à points atypiques, la limite entre les appareils à sous servant aux jeux d'argent des autres automates est incertaine dans la mesure où, en principe, tout jeu peut être lié à la possibilité d'obtenir un gain en espèces ou à l'éventualité d'acquérir un autre gain matériel et, partant, être transformé en un jeu d'argent et être exploité de manière abusive ou illégale. Pour distinguer les appareils à sous servant aux jeux d'argent des autres automates de jeu, il convient de déterminer si l'appareil est conçu de telle sorte qu'il sera, selon toute vraisemblance, employé à des jeux d'argent ou conduira facilement à des jeux d'argent. L'indice essentiel pour procéder à cette évaluation est le rapport entre la mise en argent et le degré de divertissement du jeu: en cas de disproportion manifeste, on doit admettre que le jeu est exploité dans le but d'obtenir un avantage matériel (Arrêts du Tribunal fédéral 1A.22/2000 du 7 juillet 2000 consid. 3c et 1A.21/2000 du 31 mai 2000 consid. 2c, publiés sur Internet in: www.bger.ch).

5.5 Le message du Conseil fédéral ainsi que la jurisprudence du Tribunal fédéral précités précisent de manière claire que ces avantages matériels peuvent être des points acquis au jeu et mémorisés sous forme électronique qui, à la fin du jeu, peuvent être échangés contre de l'argent. En l'espèce, 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 jeu de hasard (jeu à rouleaux) permettant de réaliser des points supplémentaires suivant la position des rouleaux. En cas de combinaison gagnante, la phase facultative "Risiko" permet, en outre, au joueur de doubler les points obtenus. La machine crédite les points obtenus sur le compte du joueur. Le jeu *Magic Games* présente ainsi les caractéristiques d'un appareil à points.

Pour déterminer si les points obtenus peuvent être assimilés à des avantages matériels au sens de l'art. 3 al. 1 LMJ, il y a lieu d'examiner si la conception du jeu est telle que, selon toute vraisemblance, le jeu sera utilisé afin de gagner de l'argent ou d'autres gains matériels ou si cet aspect n'apparaît que secondaire dans l'utilisation du jeu. En d'autres termes, il s'agit d'examiner si, dans l'hypothèse d'une utilisation abusive de l'appareil *Magic Games*, les points crédités sur le compte du joueur seront échangés contre de l'argent à la fin du jeu.

A cet égard, c'est à juste titre que la CFMJ a, dans le cas présent, appliqué les principes jurisprudentiels distinguant les appareils à sous servant aux jeux d'argent des autres automates afin de qualifier le jeu *Magic Games*.

5.6 Il convient, à ce stade, pour déterminer si les points obtenus au jeu *Magic Games* peuvent être assimilés à des avantages matériels au sens de l'art. 3 al. 1 LMJ, d'examiner le potentiel d'utilisation abusive de l'appareil Magic Games, un des indices essentiels étant le rapport entre la mise en argent et le degré de divertissement du jeu.

5.6.1 Le rapport établi le 7 juin 2006 par la section technique du Secrétariat de la CFMJ mentionne que le jeu *Magic Games* se compose d'une machine semblable à une machine à points atypique connecté à un serveur par l'intermédiaire d'internet (page 4). L'expert remarque qu'étant donné que la comptabilité est centralisée sur un serveur chez le fabriquant, il est possible de traiter les points accumulés sur les machines locales, soit grâce à un concours (comme prévu dans le concept présenté par Games Matic), soit comme une machine à sous dans le cas d'une utilisation abusive. Il ajoute que la mise en réseau via internet (réseau public) permet de modifier facilement des versions logicielles du jeu à distance. Enfin, l'expert relève que par rapport à une machine à sous couplée à un Jackpot dans un casino (système contrôlé et certifié par un laboratoire, vidéosurveillance, système électronique de décompte et de contrôle), un contrôle du jeu mis en place conformément au concept *Magic Games* présenté par les autorités compétentes serait pratiquement impossible. Le rapport mentionne également que ce jeu *Magic Games* offre l'attrait d'une machine à sous standard au joueur (page 12). Dans son rapport d'inventaire technique complémentaire, l'expert ajoute que, de mémoire et avec une tolérance de moins d'une seconde, le temps de jeu est de cinq secondes environ.

Dans sa décision, la CFMJ précise que, contrairement à ce qu'a prétendu la recourante dans sa prise de position du 13 juin 2006, le jeu *Magic Games* n'est pas conçu comme "un terminal d'acquisition de bulletins de participation enrichi d'un jeu d'amusement aléatoire similaire à un jeu d'arcade". Elle estime que ce jeu n'a rien à voir avec un jeu de divertissement et que la disproportion entre la mise et le divertissement procuré, qui est quasi nul selon elle, est manifeste.

Par ailleurs, dans son mémoire de réponse, la CFMJ réfute les divers arguments et hypothèses soulevés par la recourante dans son courrier du 27 mai 2006 selon lesquels la conversion des points en argent serait impossible. Pour l'essentiel, elle précise qu'il n'est pas nécessaire que l'exploitant connaisse la somme que le terminal a encaissé, la conversion des points en argent ne dépendant pas de l'argent qui a été joué et ne supposant pas que l'exploitant connaisse le montant des mises. Il suffit qu'il connaisse le total des points, tout comme c'est le cas pour les appareils à points atypiques. Elle ajoute que l'absence de la fonction de remise à zéro ne rend pas la conversion impossible puisqu'il suffirait que l'exploitant demande au joueur de lui remettre la *Bonus Card* avec laquelle il a gagné des points, et lui en procure une nouvelle, sans point. La CFMJ expose encore que le fait que l'exploitant ne sache pas si les points ont été obtenus gratuitement ou de manière payante n'empêche pas la conversion étant donné qu'il est possible de remettre la carte que contre paiement ou seulement de fournir la carte une fois que la première partie gratuite a été jouée (il n'y aurait plus de points gratuits). Elle ajoute par ailleurs que le fait que les dix points obtenus grâce à la *Bonus Card* ou au paiement d'une mise d'un franc soient acquis au joueur ne rend pas la conversion en argent impossible dès lors qu'il suffit à l'exploitant de déduire ces points du total de ceux-ci.

5.6.2 A l'instar de la CFMJ, le Tribunal de céans considère que le jeu *Magic Games* serait utilisé afin de gagner de l'argent ou d'autres gains matériels. Il sied de relever que la disproportion entre la mise (un franc par jeu) et le divertissement extrêmement limité qui est procuré s'avère manifeste, et cela même si cette mise donne au joueur dix points. Il ressort en effet, du rapport d'expertise complémentaire, que le jeu de hasard ne dure que cinq secondes environ, avec une approximation de moins d'une seconde. Même si, comme le soutient la recourante dans son recours, la durée du jeu est plutôt de sept à huit secondes, il convient de relever que l'appareil offre un jeu de très courte durée avec un déroulement de jeu banal et que l'influence du joueur sur la phase du jeu de hasard est très limitée. Selon l'expérience générale, il est difficilement admissible qu'un individu joue avec un tel appareil et dépense plusieurs francs par minute principalement en raison du divertissement qu'il est censé proposer. Il faut donc bien admettre que le mobile du jeu réside dans le souhait de gagner de l'argent ou d'autres gains matériels, et non pas dans le plaisir procuré par le jeu en tant que tel. Ce dernier élément distingue le jeu proposé par la recourante

des autres automates dont la durée de jeu offerte par mise est en général plus longue et qui présentent un certain degré de divertissement. De plus, dans sa réponse au recours, la CFMJ explique de manière convaincante les raisons pour lesquelles une conversion des points en argent est possible et qu'ainsi le jeu proposé peut se prêter facilement à une utilisation abusive (cf. ci-dessus consid. 5.6.1 i. f.).

Le Tribunal de céans ne voit, par ailleurs, aucune raison de s'écarter des conclusions du rapport d'inventaire technique du 7 juin 2006 ainsi que des arguments soulevés par la CFMJ dans son mémoire de réponse concernant le potentiel d'utilisation abusive de l'appareil et la possibilité de convertir les points obtenus en argent. Il sied en effet de constater que la CFMJ jouit en matière de maisons de jeu de très larges compétences et en tant qu'autorité spécialisée dans la surveillance des dispositions de la loi sur les maisons de jeu, elle bénéficie d'une importante marge de manoeuvre dans le choix des mesures qu'elle décide d'appliquer (art. 48 et 50 LMJ; ATF 131 II 680 consid. 2.3.3). Le Tribunal fédéral a par ailleurs précisé que bien que la Commission fédérale de recours en matière de maisons de jeu dispose d'un libre pouvoir d'appréciation, celle-ci doit faire preuve d'une certaine retenue lorsqu'elle examine la pratique de la CFMJ en particulier lorsque le litige porte sur des problèmes techniques que l'autorité inférieure est plus apte à résoudre en raison de son expérience en la matière (ATF 131 II 680 consid. 2.3.3). Compte tenu de cette jurisprudence, le Tribunal de céans doit faire preuve de retenue lorsqu'il examine les décisions rendues par la CFMJ. Cette dernière doit cependant se conformer aux principes généraux régissant toute activité administrative, ce qui implique notamment l'interdiction générale de l'arbitraire, le respect de l'égalité de traitement, de la proportionnalité ainsi que de la bonne foi.

En l'occurrence, les conclusions de la CFMJ reposent sur une constatation complète et exacte des faits pertinents et leur appréciation ne paraît nullement arbitraire: elles n'excèdent pas la liberté d'appréciation importante dont la CFMJ jouit, elles respectent les exigences de proportionnalité; elles ne génèrent aucune inégalité de traitement. En particulier, le fait que la démonstration de la phase du tirage au sort n'ait pas pu être effectuée à l'occasion de l'élaboration du rapport d'inventaire technique du 7 juin 2006 n'est pas déterminant dès lors qu'il vient d'être constaté que dès la première phase du jeu (soit dès l'obtention des bulletins de participation ou des points) la conversion des points en argent était possible. De plus, il convient de relever que lorsque la recourante a reçu de la part de la CFMJ les rapports établis par le secrétariat de la CFMJ, la recourante n'a pas demandé de mesures probatoires, ni produit le moindre rapport de contre-expertise.

Sur le vu de ces éléments, les griefs de la recourante paraissent dénués de fondement; c'est à juste titre que la CFMJ a considéré que les points obtenus au jeu *Magic Games* devaient être assimilés à des avantages

matériels au sens de l'art. 3 al. 1 LMJ et qu'elle a donc qualifié le jeu *Magic Games* d'appareil à sous servant aux jeux de hasard au sens de l'art. 3 al. 2 LMJ.

6. En dernier lieu, s'agissant de la requête de preuve déposée par la recourante dans sa réplique du 13 décembre 2006 tendant à effectuer une démonstration de toutes les phases de son concours devant les membres du Tribunal administratif fédéral et à contraindre la CFMJ à démontrer concrètement les abus qui pourraient être commis, il convient de la rejeter.

6.1 Tout d'abord, force est de constater qu'une démonstration du terminal Magic Games a déjà été effectuée dans les locaux du secrétariat de la CFMJ en date du 20 avril 2006 et que différents tests, à l'exception des phases du tirage au sort et du paiement des lots, ont été réalisés à l'occasion de l'établissement de l'inventaire technique par le secrétariat de la CFMJ.

6.2 Le Tribunal de céans considère, conformément à la jurisprudence du Tribunal fédéral précité (ATF 131 II 680 consid. 2.3.3), que l'autorité inférieure est plus apte à résoudre les questions techniques soulevées par le fonctionnement du terminal Magic Games en raison de son expérience en la matière. En tant qu'autorité spécialisée dans la surveillance des dispositions de la loi sur les maisons de jeu, il revient en effet en premier lieu à la CFMJ d'examiner les appareils de jeu et de les qualifier. Par conséquent, le Tribunal de céans doit faire preuve de retenue quand il examine la pratique de la CFMJ et n'a pas à se substituer à cette Commission en autorisant la recourante à effectuer une démonstration de son jeu devant lui.

Par ailleurs, la jurisprudence admet que le droit d'être entendu n'empêche pas l'autorité de mettre un terme à l'instruction lorsque les preuves administrées lui ont permis de former sa conviction et que, procédant d'une manière non arbitraire à une appréciation anticipée des preuves qui lui sont encore proposées, elle a la certitude qu'elles ne pourraient l'amener à modifier son opinion (ATF 130 II 425 consid. 2.1 et les arrêts cités). En l'occurrence, une démonstration du jeu devant le Tribunal de céans ne saurait avoir pour conséquence que les conditions d'application de la loi sur les maisons de jeu ne seraient plus remplies. En effet, même si ce Tribunal autorisait la recourante à démontrer le fonctionnement de toutes les phases du concours, y compris les troisième et quatrième phases du jeu, cela ne changerait rien au fait que l'appareil Magic Games doit être qualifié d'appareil à sous servant au jeu de hasard. En effet, il a été retenu ci-dessus que dès la première phase du jeu (soit dès l'obtention des bulletins de participation ou des points) celui-ci devait être qualifié d'appareil à sous servant aux jeux de hasard dès lors que le jeu proposé remplissait à ce stade déjà les conditions d'un tel appareil.

7. Conformément à l'art. 40 al. 1 LTAF, si l'affaire porte sur des prétentions à caractère civil ou sur une accusation en matière pénale au sens de l'art. 6, par. 1, de la Convention du 4 novembre 1950 de sauvegarde des droits de l'homme et des libertés fondamentales (Convention européenne des droits de l'homme, CEDH, RS 0.101), le juge instructeur ordonne des débats publics, pour autant qu'une partie le demande ou qu'un intérêt public important le justifie.

Par contestation, au sens de l'art. 6 par. 1 CEDH, il faut entendre tout litige surgissant entre deux particuliers ou entre un particulier et une autorité étatique, par exemple lorsque cette dernière supprime ou restreint l'exercice d'un droit. Il en va notamment ainsi lorsque sont invoqués des droits de nature privée, telles la garantie de la propriété et la liberté économique. L'art. 6 par. 1 CEDH ne vise donc pas seulement les contestations de droit privé au sens étroit - à savoir les litiges entre les particuliers ou entre les particuliers et l'Etat agissant au même titre qu'une personne privée -, mais aussi les actes administratifs adoptés par une autorité dans l'exercice de la puissance publique, pour autant qu'ils produisent un effet déterminant sur des droits de caractère civil (ATF 130 II 425 consid. 2.2)

La décision attaquée a été prise sur la base de la loi sur les maisons de jeu, édictée en vue d'empêcher la criminalité et le blanchiment d'argent ainsi que de prévenir les conséquences socialement dommageables du jeu (cf. ci-dessus consid. 3.2); elle a pour effet d'interdire l'exploitation libre du jeu *Magic Games* dans la conception prévue par la recourante. Bien qu'elle vise la poursuite d'objectifs d'ordre social (protection des joueurs et de la société) et qu'elle tire sa force du droit public, la décision d'interdiction litigieuse influence directement le contenu même des droits et obligations de la recourante (en ce sens qu'elle limite cette dernière dans ses possibilité d'exploiter le jeu *Magic Game* ou qu'elle trace certaines obligations de la recourante en matière d'exploitation d'un jeu de hasard). Dans cette mesure, elle porte donc, indépendamment de son rattachement au droit public, sur des droits et des obligations de caractère civil au sens étroit (ou classique) du terme.

L'obligation d'organiser des débats publics présuppose toutefois, sous réserve d'un intérêt public important, une demande formulée de manière claire et indiscutable par l'une des parties au procès; de simples requêtes de preuves, comme des demandes tendant à une comparution ou à une interrogation personnelle, à un interrogatoire des parties, à une audition des témoins ou à une inspection locale, ne suffisent pas pour fonder une semblable obligation (ATF 130 II 425 consid. 2.4, ATF 125 V 37 consid. 2, ATF122 V 47 consid. 3a et les références citées).

En l'espèce, la recourante a requis "*la démonstration de son terminal devant les membres de la Commission fédérale de recours en matière de maisons de jeu, afin que chacune des parties puissent démontrer de façon*

concrète ses propres arguments directement sur la machine". Elle a également exigé que "*la CFMJ démontre de façon concrète, lors de cette démonstration, les abus qui pourraient être apportés à ce concours*" (réplique du 13 décembre 2006). Il est douteux qu'une telle demande puisse être interprétée autrement que comme une simple requête de preuves n'obligeant pas le Tribunal de céans à organiser des débats publics. Par ailleurs, le litige ne soulève pas des questions d'intérêt public importants rendant nécessaire la tenue de débats publics.

Au demeurant, il est possible de renoncer aux débats publics lorsque que, comme en l'espèce, le différend soulève des questions (en relation avec le fonctionnement du terminal *Magic Games*) à caractère hautement technique (ARTHUR HAEFLIGER/FRANK SCHÜRMANN, Die Europäische Menschenrechtskonvention und die Schweiz, Bern 1999, p. 193); à plus forte raison, lorsque l'autorité inférieure est plus à même de résoudre ces questions en raison de son expérience en la matière et de la large marge d'appréciation dont elle jouit (cf. ci-dessus consid. 5.6.2). Par ailleurs, l'obligation d'organiser des débats dans une procédure de deuxième instance ne s'impose pas lorsque, comme dans le cas présent, le recours ne soulève aucune question de fait ou de droit qui ne puisse être jugée de manière appropriée sur la base du dossier (Arrêt du Tribunal fédéral des assurances B 58/02 du 25 octobre 2002 consid. 5, publié sur Internet in: www.bger.ch, et les références citées).

Sur le vu de ce qui précède, il n'y avait pas lieu d'ordonner, dans le présent litige, la tenue de débats publics devant les membres du Tribunal de céans, les parties y ayant au demeurant renoncé tacitement.

8. Il résulte de ce qui précède que la décision attaquée ne viole pas le droit fédéral et ne traduit pas un excès ou un abus du pouvoir d'appréciation. Elle ne relève par non plus d'une constatation inexacte ou incomplète des faits pertinents et n'est pas inopportune (art. 49 PA). En conséquence, le recours doit être rejeté.

9. Conformément à l'art. 63 PA, les frais de procédure fixés à 4'000 francs doivent être mis à la charge de la recourante. Vu l'issue de la procédure, cette dernière n'a pas droit à des dépens (art. 64 PA).

Par ces motifs, le Tribunal administratif fédéral prononce :

1. Le recours est rejeté.

2. Les frais de procédure sont fixés à Fr. 4'000.-. Ils sont mis à la charge de la recourante et sont compensés partiellement par l'avance de frais d'un montant de Fr. 3'000.- versée le 25 septembre 2006. Le solde d'un montant de Fr. 1'000.- devra être versé sur le compte du Tribunal administratif fédéral dès l'entrée en force du présent arrêt.

3. Il n'est pas alloué de dépens.

4. Le présent arrêt est communiqué :
   - à la recourante (acte judiciaire)
   - à l'autorité inférieure (acte judiciaire)

Le président du collège: La greffière:

Jean-Luc Baechler Sandrine Arn

Voies de droit

Le présent arrêt peut être attaquée devant le Tribunal fédéral, 1000 Lausanne 14, par la voie du recours en matière de droit public, dans les trente jours qui suivent la notification (art. 82 ss, 90 ss et 100 de la loi fédérale du 17 juin 2005 sur le Tribunal fédéral [LTF, RS 173.110]), Le mémoire doit être rédigé dans une langue officielle, indiquer les conclusions, les motifs et les moyens de preuve, et être signé. L'arrêt attaqué et les moyens de preuve doivent être joints au mémoire, pour autant qu'ils soient en mains du recourant (cf. art. 42 LTF).

Date d'expédition : 31 mai 2007