



Cour II
B-3072/2017

Arrêt du 18 avril 2018

Composition

Pietro Angeli-Busi (président du collège),
David Aschmann, Eva Schneeberger, juges,
Yann Grandjean, greffier.

Parties

X. _____,
représentée par Maître Franck Ammann, avocat,
recourante,

contre

Commission fédérale des maisons de jeu CFMJ,
autorité inférieure.

Objet

Qualification de jeux automatiques.

Faits :**A.**

A.a En date du 3 août 2016, la Commission fédérale des maisons de jeu CFMJ (ci-après : l'autorité inférieure) a rendu un rapport de qualification des jeux dans la procédure administrative ouverte dans ce cadre concernant les jeux suivants : A._____, B._____, C._____, D._____, E._____, F._____, G._____, H._____, I._____ et K._____ (ci-après : les jeux automatiques en question).

A.b Par actes des 20 décembre 2016 et 23 janvier 2017, l'autorité inférieure a transmis entre autres à X._____ (ci-après : l'administrée ou la recourante), en vue de l'exercice de son droit d'être entendue, un projet de décision tendant à qualifier les jeux automatiques en question, ainsi que les jeux de facture identique, de jeux de hasard au sens de l'art. 3 al. 1 de la loi fédérale du 18 décembre 1998 sur les jeux de hasard et les maisons de jeu (loi sur les maisons de jeu, LMJ, RS 935.52) dont l'installation et l'exploitation sont interdites à l'extérieur des maisons de jeu qui bénéficient d'une concession ; le projet de décision prévoit également que les appareils proposant les jeux automatiques en question seraient qualifiés d'appareils à sous servant aux jeux de hasard au sens de l'art. 3 al. 2 LMJ ; les frais seraient mis à la charge de l'Etat. La communication a été réitérée dans la Feuille fédérale avec la date du [...] 2016 (FF 2016 [...]).

A.c Par détermination du 20 janvier 2017, l'administrée a estimé que la condition du gain, posée par l'art. 3 al. 1 LMJ, n'était manifestement pas remplie en l'espèce pour tous les jeux automatiques en question. Elle explique en substance que le gain n'est que virtuel et qu'il n'y a, dans les jeux automatiques en question, qu'un aspect de divertissement.

B.

Par décision du 26 avril 2017, l'autorité inférieure a rendu une décision notifiée entre autres à l'administrée, reprenant le dispositif annoncé dans le projet de décision exposé plus haut (consid. A.b).

C.

Par acte du 29 mai 2017, l'administrée a déposé un recours contre cette décision auprès du Tribunal administratif fédéral (ci-après : le Tribunal ou le TAF). Elle conclut, avec suite de frais et dépens, à l'admission de son recours, à l'annulation de la décision attaquée et à ce qu'il soit constaté que les jeux automatiques en question et les jeux de facture identique ne sont pas des jeux de hasard au sens de l'art. 3 al. 1 LMJ et que les

appareils proposant ces jeux ne sont pas des appareils à sous servant aux jeux de hasard au sens de l'art. 3 al. 2 LMJ.

D.

Par réponse du 21 août 2017, l'autorité inférieure a conclu au rejet du recours, avec suite de frais et dépens.

E.

Par courrier du 25 septembre 2017, la recourante a renoncé à déposer une réplique.

Les autres éléments du dossier et les arguments avancés par les parties au cours de la procédure seront repris plus loin dans la mesure nécessaire.

Droit :

1.

Le Tribunal est compétent pour statuer sur le présent recours (art. 31, 32 et 33 let. f de la loi du 17 juin 2005 sur le Tribunal administratif fédéral [LTAF, RS 173.32] et art. 5 al. 1 de la loi fédérale du 20 décembre 1968 sur la procédure administrative [PA, RS 172.021]). La qualité pour recourir doit être reconnue à la recourante (art. 48 al. 1 PA). Les autres conditions de recevabilité sont en outre respectées (art. 11 al. 1, 50 al. 1, 52 al. 1 et 63 al. 4 PA).

Le recours est ainsi recevable.

2.

En l'espèce, les parties divergent uniquement sur le point de savoir si les jeux en question (et les appareils à sous qui les dispensent) permettent de réaliser un gain.

2.1 Selon la décision attaquée, reprenant en cela le rapport de qualification, l'argent est inséré dans l'appareil par le biais d'un lecteur de billets intégré ou d'un monnayeur intégré ; le montant est directement chargé sur le compteur de crédit des jeux et est immédiatement disponible pour jouer.

Les mises et les possibilités de gain sont extrêmement variables. Elles sont comprises, selon les jeux automatiques en question, de 0.01 francs à 1.00

francs, de 0.01 francs à 25.00 francs, de 0.01 francs à 50.00 francs, de 0.01 francs à 750.00 francs.

Les gains obtenus apparaissent sur le compteur des gains. Ils sont transférés sur le compteur de crédit automatiquement ou lorsque le joueur sélectionne la touche adéquate (« *cobrar* », récolter [un gain] en portugais). Les gains obtenus peuvent ainsi être utilisés à tout moment à titre de mises pour jouer. L'appareil possède en outre une fonction qui met les points du compteur à zéro. Lorsque cette fonction est utilisée, il apparaît à l'écran une fenêtre mentionnant : « paiement », « *pagamento* » ou « *sollicite presença do operador (...) créditos a pagar* ».

Le résultat des jeux est entièrement et principalement déterminé par l'appareil. Dans les jeux de rouleaux, la seule action du joueur consiste à démarrer le jeu afin de faire tourner les rouleaux qui s'arrêtent automatiquement après quelques secondes. Le joueur n'a aucune influence sur le choix ou l'ordre des symboles qui apparaissent sur les rouleaux et, par conséquent, sur le résultat des jeux.

Dans les autres jeux (*poker* et *bingo*), après avoir démarré le jeu, le joueur peut choisir de garder certaines cartes et deviner, dans la phase du jeu de risque, la couleur d'une carte (F. _____), ou de demander une ou plusieurs boules supplémentaires (G. _____). Il n'a en revanche aucune influence sur le choix ou l'ordre des cartes, respectivement des numéros des boules, et n'a donc que peu d'influence sur l'issue des jeux.

Les différents jeux durent en moyenne 5 à 10 secondes, voire moins en mode automatique (2 à 3 secondes).

La fonction automatique est présente sur tous les jeux, à l'exception du jeu F. _____. Une fois enclenché, l'appareil joue seul.

2.2 La recourante reconnaît, à titre liminaire, que la participation aux jeux automatiques en question implique le versement d'une mise, d'un montant variable, et que le résultat de ces jeux dépend en grande partie du hasard ; elle ne conteste pas non plus que le déroulement de ces jeux est pour l'essentiel automatique.

A l'appui de ses conclusions, la recourante explique que, selon elle, la condition du gain n'est manifestement pas remplie et que l'on se trouverait par conséquent en présence d'appareils de divertissement uniquement. Elle fait valoir que, lorsque le joueur gagne aux jeux automatiques en

question, le gain apparaît virtuellement sur le compteur de gain. Il serait ensuite transféré sur un compteur de crédit. Ce transfert se ferait soit automatiquement, soit lorsque le joueur sélectionne la touche adéquate. Les points ainsi accumulés permettraient uniquement de rejouer. Ce gain virtuel ne pourrait en aucun cas être échangé contre de l'argent, des avoirs ou des marchandises, à l'issue des jeux, qui n'auraient ainsi pour seule et unique fonction de divertir le joueur.

Toujours selon la recourante, l'idée selon laquelle la fonction de mise à zéro du compteur de crédit permettrait le contrôle des gains qui peuvent être versés au joueur ne serait qu'une construction intellectuelle qui ne saurait être suivie. Cette fonction ne servirait qu'à remettre à zéro le compteur de crédit pour le prochain joueur, mais en aucun cas à vérifier les gains accumulés par le joueur dans la perspective de les échanger ensuite contre de l'argent, des avoirs, des marchandises ou tout autre type d'avantage matériel.

Strictement rien ne permettrait en l'espèce de retenir qu'à un moment ou à un autre cette fonction a été utilisée ou sera utilisée dans le but de comptabiliser les points cumulés par le joueur pour ensuite les échanger.

Selon la recourante, le simple fait qu'un automate à jeux dispose d'un tel compteur ne saurait en outre suffire pour le qualifier d'appareil servant aux jeux de hasard au sens de l'art. 3 al. 2 LMJ. L'inverse, selon la recourante, signifierait que n'importe quel appareil disposant d'un système de comptage des points entrerait dans le champ d'application de cette disposition, alors même que la possibilité concrète de réaliser un gain n'existe pas.

2.3 Dans sa réponse et à l'appui de ses propres conclusions, l'autorité inférieure relève, à propos de l'absence de gain distribué physiquement par la machine, que ce n'est pas parce que la machine à sous ne distribue pas elle-même de l'argent qu'aucun gain ou qu'aucun autre avantage matériel n'est distribué. Elle explique aussi qu'un compteur indique le gain qui peut être mémorisé sous forme électronique pour être ensuite échangé. Ce gain peut être ensuite transféré, selon les jeux, soit automatiquement, soit à l'aide de la touche adéquate. Ce gain peut ensuite être utilisé pour les prochains jeux. Déjà pour cette raison, il ne s'agirait pas d'un gain virtuel, mais bien d'un avantage matériel qui correspondrait à la mise économisée par le joueur pour jouer à nouveau.

S'agissant de la mise à zéro du compteur de crédit, l'autorité inférieure relève que la position de la recourante n'est pas soutenable dans la mesure où elle serait contredite par l'apparition à l'écran des jeux automatiques en question d'une fenêtre mentionnant explicitement « paiement », « *pagamento* » (paiement en portugais) ou « *sollicite presença do operador [...] créditos a pagar* » (demander la présence d'un opérateur [...] crédits à payer » en portugais), selon les jeux, suivi de chiffres avec ou sans le signe dollar ou euro quand le compteur est mis à zéro. Cette fonction permettrait potentiellement le paiement correspondant au montant affiché.

3.

Appelé à trancher, le Tribunal se prononce comme suit.

3.1

3.1.1 Intitulé « Définitions », l'art. 3 LMJ est ainsi libellé :

¹ 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.

² 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.

³ Les appareils à sous servant aux jeux d'adresse sont des appareils qui proposent un jeu d'adresse dont le déroulement est en grande partie automatique, la chance de réaliser un gain dépendant de l'adresse du joueur.

⁴ Le Conseil fédéral édicte, après consultation des cantons, des dispositions sur la distinction à établir entre jeux de hasard et jeux d'adresse.

3.1.2 Selon l'art. 4 LMJ, seules les maisons de jeu qui bénéficient d'une concession peuvent proposer des jeux de hasard.

3.1.3 L'art. 64 al. 2 de l'ordonnance du 24 septembre 2004 sur les jeux de hasard et les maisons de jeu (ordonnance sur les maisons de jeu, OLMJ, RS 935.521) précise que pour se déterminer, l'autorité inférieure examine également si l'appareil à sous se prête à des jeux de hasard ou s'il peut être aisément utilisé à cet effet. Quant à l'art. 60 al. 2 OLMJ, il arrête que,

pour se déterminer, elle examine également si le jeu se prête au jeu de hasard ou peut être aisément utilisé comme tel.

3.1.4 Le Message du 26 février 1997 relatif à la loi fédérale sur les jeux de hasard et les maisons de jeu (FF 1997 III 137 ss, 163), précise :

Les définitions des appareils à sous fixées aux 2^e et 3^e alinéas [de l'art. 3 LMJ] couvrent 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. Ces définitions permettront de tenir compte de la dynamique de l'évolution à escompter dans le domaine des appareils de jeux automatiques.

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 du jeu, peuvent être échangés contre de l'argent, des avoirs ou des marchandises.

Les appareils à sous tels qu'ils sont définis à l'article 3 [LMJ] comprennent également les appareils offrant des chances d'obtenir un gain en nature, des jetons ou des points. Les appareils à points ne sont exclus de cette 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.

3.2 La recourante admet qu'une mise (en argent) soit nécessaire pour jouer aux jeux automatiques en question, comme l'a constaté l'autorité inférieure.

La première condition posée par l'art. 3 al. 1 LMJ est remplie.

3.3 La recourante reconnaît aussi le fait que la chance de gain dépend uniquement ou essentiellement du hasard, c'est-à-dire qu'une fois pressée la touche voulue, ces jeux se déroulent d'eux-mêmes, sans intervention du joueur. L'autorité inférieure a effectivement relevé que, au moins pour une part substantielle, les jeux automatiques en question faisaient dépendre le gain uniquement ou essentiellement du hasard, ce qui est suffisant (arrêt du TAF B-4490/2015 du 13 octobre 2015 consid. 3.3 ; FF 1997 III 137 ss, 163 citée au consid. 3.1.4).

La deuxième condition posée par l'art. 3 al. 1 LMJ est ainsi remplie.

3.4 Reste à voir si les jeux automatiques en question permettent de réaliser un gain en argent ou d'obtenir un autre avantage matériel (troisième condition posée par l'art. 3 al. 1 LMJ).

3.4.1 Selon la jurisprudence du Tribunal fédéral, l'appareil n'a pas besoin de remettre lui-même et d'une manière automatique un gain en argent ou un autre avantage matériel pour tomber sous le coup de la loi sur les maisons de jeu. Il suffit que le joueur obtienne d'une autre manière un tel avantage par exemple au moyen d'un paiement par le personnel de l'établissement. De plus, s'il y a une différence importante entre la mise d'argent et la valeur de divertissement (*Unterhaltungswert*), on peut partir du principe que le jeu est actionné dans le but principal d'obtenir un avantage en argent avec le risque inhérent à cela qu'à court terme des sommes relativement importantes peuvent être perdues. A une valeur mise dépassant la valeur de divertissement correspondent aussi une courte durée de jeu et, chez le joueur, une habileté nécessaire très limitée. Moins les capacités du joueur sont sollicitées, plus il faut retenir qu'au premier plan – avec tous les risques inhérents – se trouve la perspective d'un gain futur, ce qui a justement conduit le législateur à ne permettre de tels jeux que dans une maison de jeu et non dans de simples cafés ou restaurants (arrêts du TF 6B_466/2011 du 16 mars 2012 consid. 3.2.1 non publié in : ATF 138 IV 106 ; voir aussi ATF 131 II 680 consid. 5.2.2, arrêts du TF 2C_442/2007 du 19 novembre 2007 consid. 3.1, 1A.22-29/2000 du 7 juillet 2000 consid. 3a, 1A.42-49/2000 du 7 juillet 2000 consid. 3a et 1A.21/2000 du 31 mai 2000 consid. 2a ; dans le même sens : arrêt du TF 2C_320/2012 du 31 août 2012 consid. 3.5 ; arrêts du TAF B-2305/2006 du 25 juin 2007 consid. 6.3 et 6.5.2 et B-2309/2006 du 24 avril 2007 consid. 5.4 et 5.6.2 ; voir enfin l'art. 1 al. 1 let. f *a contrario* de l'ordonnance du DFJP du 24 septembre 2004 sur les systèmes de surveillance et les jeux de hasard [ordonnance sur les jeux de hasard, OJH, RS 935.521.21]).

Le Tribunal a, de son côté, rappelé qu'il suffisait que l'appareil *puisse* être utilisé en vue d'un gain pour que cette condition soit remplie ; il n'est pas exigé que ce soit effectivement le cas (arrêt du TAF B-2305/2006 du 25 juin 2007 consid. 6.5.2, confirmé par l'arrêt du TF 2C_442/2007 du 19 novembre 2007).

3.4.2 En l'espèce, il ressort du rapport d'enquête, que la recourante ne conteste pas sur ce point, que les jeux automatiques en question présentent les affichages et les modalités qui suivent.

Jeu automatique	Description de l'affichage du score	Remarque
A. _____	« <i>Ganha</i> » [gain en portugais] « <i>Crédito</i> » [crédit]	Si le joueur gagne, le gain apparaît sur le compteur de gain (« <i>Ganha</i> ») et est automatiquement transféré sur le compteur de crédit (« <i>Crédito</i> »).
B. _____	« <i>Prémio</i> » [prime ou récompense en portugais] « <i>Crédito</i> » [crédit]	Si le joueur gagne, le gain apparaît sur le compteur de gain (« <i>Prémio</i> ») et est automatiquement transféré sur le compteur de crédit (« <i>Crédito</i> »).
C. _____	« Prix » « Crédits »	Si le joueur gagne, le gain apparaît sur le compteur de gain (« Prix ») Ce gain peut être transféré sur le compteur de crédit (« Crédits »).
D. _____	« Prix » « Crédits »	Si le joueur gagne, le gain apparaît sur le compteur de gain (« Prix ») et est automatiquement transféré sur le compteur de crédit (« Crédits »).
E. _____	« Prix » « Crédits »	Si le joueur gagne, le gain apparaît sur le compteur de gain (« Prix ») Ce gain peut être transféré sur le compteur de crédit (« Crédits »).
F. _____	« Gain » « Crédits »	Si le joueur gagne, le gain apparaît sur le compteur de gain (« Gain ») et est automatiquement transféré sur le compteur de crédit (« Crédits »), sauf si le joueur décide de participer à la phase du jeu de risque. Dans cette phase de jeu, que le joueur peut engager, doit deviner la couleur (rouge ou noir) de la carte qui apparaîtra.

G._____	« Gain » « Crédits »	Si le joueur gagne, le gain apparaît sur le compteur de gain (« Gain ») et il est possible de rejouer immédiatement ce gain ou de le transférer sur le compteur de crédit (« Crédits »).
H._____	« Prix » « Crédits »	Si le joueur gagne, le gain apparaît sur le compteur de gain (« Prix ») et est automatiquement transféré sur le compteur de crédit (« Crédits »).
I._____	« <i>Ganho</i> » [gain en portugais] « <i>Pontos</i> » [points en portugais]	Si le joueur gagne, le gain apparaît sur le compteur de gain (« <i>Ganho</i> ») et est automatiquement transféré sur le compteur de crédit (« <i>Pontos</i> »).
K._____	« <i>Pago</i> » [paiement en portugais] « <i>Pontos</i> » [points en portugais]	Si le joueur gagne, le gain apparaît sur le compteur de gain (« <i>Pago</i> ») et est automatiquement transféré sur le compteur de crédit (« <i>Pontos</i> »).

Les mots « gain », « paiement », « crédit » ou encore « prix », en quelque langue que ce soit, font déjà clairement référence à une expectative de gain. Il en est de même de la touche pour le transfert sur le compteur de crédit (« *cobrar* », récolter [un gain] en portugais). On n'emploierait pas de tels termes dans la conception de jeux qui ne seraient pas destinés à distribuer des gains à leurs utilisateurs sous une forme ou sous une autre. La recourante reste silencieuse sur ce point et ne fournit donc aucune autre explication plausible.

3.4.3 Dans tous les jeux automatiques en question, la remise à zéro du crédit n'est pas automatique ; elle se fait manuellement. Au moment de cette remise à zéro, les jeux automatiques en question affichent les indications suivantes.

Jeu automatique	Description de l'affichage au moment de la remise à zéro du crédit
A. _____	« <i>Pagamento</i> » [paiement en portugais]
B. _____	« <i>Pagamento</i> » [paiement en portugais]
C. _____	« Paiement »
D. _____	« Paiement »
E. _____	« Paiement »
F. _____	« <i>Pagamento</i> » [paiement en portugais]
G. _____	« Paiement »
H. _____	« Paiement »
I. _____	« <i>Pagamento</i> » [paiement en portugais]
K. _____	« <i>Sollicite presença do operador [...] créditos a pagar</i> » [demander la présence d'un opérateur [...] crédits à payer en portugais]

Le Tribunal relève que les mots et expressions employés dans tous les jeux automatiques en question font, ici aussi, clairement référence à une expectative de gain, y compris jusque dans les modalités de la conversion (par le biais du personnel de l'établissement) pour l'un des jeux automatiques en question.

La recourante estime que la fonction de remise à zéro ne sert qu'au moment du passage d'un joueur à l'autre. Cet argument n'est pas crédible. Un appareil destiné uniquement au divertissement de son utilisateur devrait se remettre à zéro automatiquement (sans l'intervention de quiconque). Dès lors qu'une intervention humaine (celle du joueur ou du personnel présent) est nécessaire, cela laisse la possibilité d'une conversion de ces points en argent ou en un autre avantage matériel, ce qui est suffisant au regard de la jurisprudence (consid. 3.4.1 *in fine*) pour tomber sous le coup de la loi sur les maisons de jeu.

3.4.4 Au final, le Tribunal constate que tous les jeux automatiques en question permettent de connaître le nombre de « points » marqués par le joueur. De plus, il est chaque fois possible d'enregistrer et de reporter ces points. Il s'ensuit qu'il est donc possible – et cela est suffisant au regard de la jurisprudence précitée (consid. 3.4.1 *in fine*) – de convertir ces points en une somme d'argent ou en d'autres avantages. Enfin, les appareils en question ont été séquestrés dans des établissements publics, c'est-à-dire dotés d'un personnel en mesure de distribuer les gains aux joueurs. Par conséquent, l'argument de la recourante selon lequel les gains ne seraient que virtuels tombe à faux.

Il s'ensuit, au vu de la jurisprudence précitée, que tous les jeux automatiques en question permettent (respectivement, donnent la possibilité) de réaliser un gain en argent ou d'obtenir un autre avantage matériel (expectative de gain).

Ainsi, toutes les conditions posées par la jurisprudence du Tribunal fédéral sont remplies sous cet angle.

3.5 Encore faut-il examiner si les jeux automatiques en question peuvent être vus comme de simples divertissements, ainsi que le prétend la recourante.

3.5.1 Selon la jurisprudence du Tribunal fédéral, il n'est pas soutenable, selon l'expérience générale de la vie, qu'une personne puisse jouer à un tel appareil principalement (et exclusivement) pour se divertir et dépenser pour cela plusieurs francs suisses par minute. Par conséquent, on doit admettre que le motif poussant à jouer à de tels jeux consiste à vouloir obtenir un avantage en argent et non à rechercher le plaisir de jouer ou le divertissement en tant que tel. Cela distingue clairement les jeux de hasard, qui tombent sous le coup de la loi sur les maisons de jeu, d'autres appareils de jeu qui, en échange de l'insertion d'argent, mettent à disposition une durée de temps substantiellement plus longue et offrent une certaine valeur de divertissement, à l'image des jeux de « flipper », des jeux d'arcade ou encore des simulateurs de conduite ou de pilotage (arrêts du TF 1A.22-29/2000 du 7 juillet 2000 consid. 3c, 1A.42-49/2000 du 7 juillet 2000 consid. 3c et 1A.21/2000 du 31 mai 2000 consid. 2 ; voir aussi arrêt du TF 6P.17/2006 et 6S.43/2006 du 14 décembre 2006 consid. 1.4.3 ; arrêts du TAF B-2305/2006 du 25 juin 2007 consid. 6.3 et 6.5.2 et B-2309/2006 du 24 avril 2007 consid. 5.4 et 5.6.2).

3.5.2 Au vu de la jurisprudence du Tribunal fédéral, il faut (et il suffit) qu'il soit possible de jouer plusieurs francs par minute pour que la valeur de divertissement s'efface devant l'expectative de gain. Il faut donc s'assurer que les jeux automatiques en question permettent au joueur de dépenser plusieurs francs par minute. Pour vérifier cela, il faut examiner combien dépenserait un joueur qui miserait le maximum possible d'argent tout en jouant le plus rapidement possible (en mode automatique). Autrement dit, il faut calculer combien le joueur *peut* dépenser pour chaque minute de jeu. Il est indifférent que certains joueurs misent moins d'argent ou choisissent des durées de jeu plus longues, dès lors que ce n'est pas la configuration de la machine qui les y contraindrait. En effet, il revient au concepteur du jeu de le programmer de telle manière qu'une dépense aussi importante ne soit pas possible, par exemple en réduisant le montant maximal de la mise, en allongeant la durée du jeu ou encore en ne prévoyant pas de mode automatique qui raccourcit encore la durée du jeu.

3.5.3 Le tableau qui suit se base sur le rapport d'enquête qui n'est pas contesté par la recourante sur ces points.

Le coût maximal par minute est calculé en fonction de la mise maximale (en francs) et de la durée minimale (en secondes). Selon les constats de l'autorité inférieure, une partie dure au moins 5 secondes, c'est-à-dire 12 parties par minute en mode normal et au moins 2 secondes, c'est-à-dire 30 parties par minute en mode automatique, et cela dans tous les jeux automatiques en question. Tous les calculs qui suivent ne tiennent pas compte du temps nécessaire au joueur pour recharger la machine (en argent) ; ils ont été faits dans l'hypothèse où le crédit de départ était suffisant pour une séquence de jeu de quelques minutes. Il est précisé que le chargement se fait par un lecteur de billets de banque ou un monnayeur intégré à l'appareil.

Jeu automatique	Mise maximale (en francs)	Coût maximal par minute (en francs) en mode normal et en mode automatique
A. _____	25.00	300.00 en mode normal 750.00 en mode automatique
B. _____	20.00	240.00 en mode normal 600.00 en mode automatique

C._____	0.21	2.52 en mode normal 6.30 en mode automatique
D._____	20.00	240.00 en mode normal 600.00 en mode automatique
E._____	20.00	240.00 en mode normal 600.00 en mode automatique
F._____	1.00	12.00 en mode normal Pas de mode automatique
G._____	4.00	48.00 en mode normal 120.00 en mode automatique
H._____	20.00	240.00 en mode normal 600.00 en mode automatique
I._____	10.50	126.00 en mode normal 315.00 en mode automatique
K._____	4.00	48.00 en mode normal 120.00 en mode automatique

Le Tribunal constate que tous les jeux automatiques en question permettent de dépenser entre 2.52 et 750.00 francs par minute, tous modes confondus. Le jeu C._____ permet certes de jouer une somme modique (2.52 francs par minute) en mode normal, mais cette somme monte à 6.00 francs en mode automatique, que le joueur *peut* choisir. Il s'agit en tout état de cause de « plusieurs francs par minute » selon la formule retenue par la jurisprudence du Tribunal fédéral (consid. 3.5.1) qui a par exemple jugé qu'une mise de 0.05 à 1.50 franc pour quelques secondes de jeu tombait déjà sous le coup de la loi sur les maisons de jeu (arrêt du TF 1A.22-29/2000 du 7 juillet 2000 consid. 3c). A cela s'ajoute que l'on sait qu'un joueur s'adonne généralement à ce type de jeu durant plusieurs minutes ; les sommes ainsi atteintes dépassent, sous cet angle, manifestement la valeur de divertissement et justifient que les jeux automatiques en question soient restreints aux seules maisons de jeu.

Pour tous les jeux automatiques en question, les durées de jeu sont, d'une part, très courtes (10 secondes au plus), si on les compare à la durée d'un jeu d'arcade ou à un simulateur. D'autre part, les jeux sont essentiellement automatiques (consid. 3.3), de sorte que ces jeux ne font que très peu appel à l'habileté des joueurs. Compte tenu des sommes visées plus haut, le Tribunal retient que, pour tous les jeux automatiques en question, il n'est pas soutenable que les mises correspondent à une valeur de divertissement.

3.5.4 Tout ce qui précède permet de conclure que les jeux automatiques en question permettent bien de réaliser un gain en argent ou d'obtenir un autre avantage matériel.

3.5.5 Par ailleurs, pour tous les jeux automatiques en question, il est possible, en cas de gain, de rejouer, ce que la recourante admet explicitement. De plus, il a été constaté que ces jeux permettent de mémoriser les points obtenus (consid. 3.4.4).

Selon l'autorité inférieure, il faudrait considérer cette nouvelle partie comme un avantage matériel au sens de l'art. 3 al. 1 LMJ. Cette position ne saurait être suivie. En effet, la possibilité de jouer à nouveau sans mise supplémentaire n'est pas suffisante pour retenir la qualification de jeu de hasard. L'avantage appréciable en argent doit venir uniquement de la possibilité qui existe, dans le contexte d'un jeu, d'obtenir, en fin de compte, la perspective d'un gain en argent ou d'un autre avantage matériel.

3.6 Partant, la décision doit être confirmée en ce qu'elle a qualifié les jeux automatiques en question de jeux de hasard au sens de l'art. 3 al. 1 LMJ (chiffre 1 du dispositif), dont l'exploitation doit être réservée aux maisons de jeu qui disposent d'une concession (art. 4 LMJ ; consid. 3.1.2).

3.7 Enfin, selon la jurisprudence du Tribunal fédéral, les appareils qui proposent des jeux de hasard au sens de l'art. 3 al. 1 LMJ doivent être qualifiés d'appareils à sous servant aux jeux de hasard au sens de l'art. 3 al. 2 LMJ (arrêts du TF 6B_466/2011 du 16 mars 2012 consid. 3.2.1 non publié in : ATF 138 IV 106 et la référence jurisprudentielle citée).

Tel est sans conteste le cas en l'espèce. Aussi, la décision attaquée doit donc aussi être confirmée en ce qui concerne les appareils (chiffre 2 du dispositif).

4.

Il est relevé que la décision attaquée a été rendue sans frais (chiffre 3 du dispositif), de sorte qu'il n'est point besoin d'examiner cette question (à ce sujet : arrêt du TAF B-2305/2006 du 25 juin 2007 consid. 9, confirmé par l'arrêt du TF 2C_442/2007 du 19 novembre 2007 consid. 6).

5.

Partant, la décision attaquée doit être intégralement confirmée et le recours rejeté.

6.

6.1 Vu l'issue de la cause, les frais de procédure, comprenant l'émolument judiciaire et les débours, doivent être mis à la charge de la recourante qui succombe (art. 63 al. 1 PA et art. 1 al. 1 du règlement du 21 février 2008 concernant les frais, dépens et indemnités fixés par le TAF [FITAF, RS 173.320.2]). L'émolument judiciaire est calculé en fonction de la valeur litigieuse, de l'ampleur et de la difficulté de la cause, de la façon de procéder des parties et de leur situation financière (art. 2 al. 1 1^{ère} phrase et 4 FITAF).

En l'espèce, les frais de procédure doivent être fixés à 5'000 francs. Ils sont compensés par l'avance de frais du même montant déjà versée durant l'instruction.

6.2 Compte tenu de l'issue de la procédure, la recourante n'a pas droit à des dépens (art. 64 al. 1 PA et art. 7 al. 1 FITAF *a contrario*). Quant à l'autorité inférieure, elle n'y a pas droit non plus (art. 7 al. 3 FITAF).

(Le dispositif figure à la page suivante.)

Par ces motifs, le Tribunal administratif fédéral prononce :

1.

Le recours est rejeté.

2.

Les frais de procédure de 5'000 francs sont mis à la charge de la recourante. Ils sont compensés par l'avance de frais du même montant déjà versée durant l'instruction.

3.

Il n'est pas alloué de dépens.

4.

Le présent arrêt est adressé :

- à la recourante (acte judiciaire)
- à l'autorité inférieure (n° de réf. [...] ; acte judiciaire)
- au Département fédéral de justice et police DFJP (acte judiciaire)

(L'indication des voies de droit se trouve à la page suivante.)

Le président du collège :

Le greffier :

Pietro Angeli-Busi

Yann Grandjean

Indication des voies de droit :

La présente décision 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 LTF). Le mémoire doit être rédigé dans une langue officielle, indiquer les conclusions, les motifs et les moyens de preuve, et être signé. La décision attaquée et les moyens de preuve doivent être joints au mémoire, pour autant qu'ils soient en mains du recourant (art. 42 LTF).

Expédition : 19 avril 2018