



## Communication de la Commission fédérale des maisons de jeu

*Avis aux fabricants, concessionnaires, monteurs et exploitants des jeux automatiques El Duende de la Suerte, Halloween IV, Trevo da Sorte, Pantanal III, Halloween III, Extra Poker 2, Nitroball, Bang-Bang, Desert Gold 2 et Era do Gelo:*

1. La Commission fédérale des maisons de jeu (CFMJ) a l'intention de qualifier les jeux automatiques *El Duende de la Suerte, Halloween IV, Trevo da Sorte, Pantanal III, Halloween III, Extra Poker 2, Nitroball, Bang-Bang, Desert Gold 2 et Era do Gelo* 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 (LMJ; RS 935.52), de qualifier les appareils proposant les jeux précités d'appareils à sous servant aux jeux de hasard au sens de l'art. 3, al. 2, LMJ et de retirer l'effet suspensif à tout recours éventuel.
2. En application de l'art. 30a de la loi fédérale du 20 décembre 1968 sur la procédure administrative (PA; RS 172.021), la CFMJ donne la possibilité à toutes les personnes intéressées de consulter la motivation du projet de décision au siège de la CFMJ, Eigerplatz 1, 3003 Berne (sur préavis téléphonique) et d'émettre leur avis. Les personnes, qui veulent participer à la procédure en tant que parties, sont priées de le communiquer à la CFMJ au moyen d'une prise de position. Celui qui ne fait aucun usage de cette possibilité pendant le délai accordé est exclu de la suite de la procédure. La CFMJ fixe dans ce but un délai de 30 jours, qui commence à courir le jour suivant la date de la publication.
3. Les parties peuvent se voir obligées de désigner un ou plusieurs représentants et de payer les frais de procédure et les dépens (art. 30a, al. 3, PA). Si plus de 20 personnes présentent des requêtes collectives ou individuelles pour défendre les mêmes intérêts, l'autorité peut exiger d'elles qu'elles choisissent, pour la procédure, un ou plusieurs représentants (art. 11a PA).

28 décembre 2016

Commission fédérale des maisons de jeu