

## C12465 - FLUTTER ENTERTAINMENT/SISAL

Provvedimento n. 30251

L'AUTORITÀ GARANTE DELLA CONCORRENZA E DEL MERCATO

NELLA SUA ADUNANZA del 19 luglio 2022;

SENTITO il Relatore Presidente Roberto Rustichelli;

VISTO il Regolamento (CE) n. 139/2004 del Consiglio, del 20 gennaio 2004, relativo al controllo delle concentrazioni tra imprese;

VISTA la legge 10 ottobre 1990, n. 287;

VISTO il D.P.R. 30 aprile 1998, n. 217;

VISTA la decisione della Commissione europea del 1° luglio 2022 di rinvio del caso M10656 - FLUTTER ENTERTAINMENT/SISAL, a seguito di una richiesta motivata ai sensi dell'articolo 4, paragrafo 4, del Regolamento (CE) n. 139/2004 proveniente dalla società Flutter Entertainment Plc;

VISTA la comunicazione della società Flutter Entertainment Plc, pervenuta in data 1° luglio 2022, integrata nelle date del 12 e 18 luglio 2022;

VISTA la documentazione agli atti;

CONSIDERATO quanto segue:

### I. LE PARTI

**1.** *Flutter Entertainment Plc* (di seguito, "Flutter" o "Acquirente"), società costituita e domiciliata in Irlanda, è la *holding* del Gruppo Flutter, fornitore globale di servizi di scommesse sportive, giochi e intrattenimento, che gestisce alcuni dei marchi di scommesse e giochi *online* più famosi al mondo, ovvero PaddyPower, Betfair, PokerStars, Sky Bet, Sportsbet, FOX Bet, FanDuel, TVG, Tombola, Jungle Games e Adjarabet.

In Italia la presenza di Flutter è tramite i marchi Betfair, PokerStars e Tombola e i relativi siti di scommesse e giochi *online*: [www.betfair.it](http://www.betfair.it)<sup>1</sup>, [www.pokerstars.it](http://www.pokerstars.it)<sup>2</sup> e [www.tombola.it](http://www.tombola.it)<sup>3</sup>.

L'offerta di Flutter in Italia non comprende gli apparecchi da intrattenimento e divertimento: AWP (*Amusement with Prizes*) e VLT (*Videolotteries*) e le lotterie; inoltre, Flutter non ha alcuna attività al dettaglio in Italia.

Flutter, nel corso del 2021, ha realizzato un fatturato consolidato a livello mondiale di [7-8]\* miliardi di euro, di cui circa [700-1.000] milioni di euro generati in Europa e di cui circa [100-517] milioni di euro in Italia.

**2.** *Sisal S.p.A.* (di seguito, "Sisal" o "Target"), società di diritto italiano interamente detenuta ed esclusivamente controllata dalla società di diritto lussemburghese Schumann Investments S.A. (di seguito, "Schumann Investments" o "Venditore")<sup>4</sup>, è la società capogruppo del Gruppo Sisal attualmente attivo in Italia, Spagna, Turchia e Marocco.

In particolare, a seguito della separazione della *business unit Gaming* da quella *Banking & Payments* (che non rientra nel perimetro dell'operazione), i segmenti operativi di Sisal sono i seguenti:

a. dettaglio Italia: segmento che gestisce la rete di distribuzione fisica di Sisal in Italia e la seguente offerta al dettaglio di Sisal:

- apparecchi da intrattenimento e divertimento: AWP (*Amusement with Prizes*) e VLT (*Videolotteries*);
- scommesse a quota fissa e a totalizzatore sul canale fisico su eventi sportivi, ippici e virtuali<sup>5</sup>;
- lotterie sul canale fisico: Giochi Numerici a Totalizzatore Nazionale, quali: "SuperEnalotto", "SuperStar", "SiVinceTutto", "Win for Life", "Eurojackpot" e "VinciCasa";

b. giochi online Italia: relativo alla gestione delle attività svolte nel comparto della raccolta da giochi e da scommesse *online* attraverso il sito web [www.sisal.it](http://www.sisal.it) e le applicazioni mobili. L'offerta *online* di Sisal comprende:

- scommesse a quota fissa e a totalizzatore sul canale *online* su eventi sportivi, ippici e virtuali;

<sup>1</sup> [Il sito [www.betfair.it](http://www.betfair.it) è gestito da Betfair Italia S.r.l., società controllata da Betfair Group Plc, facente parte del gruppo Flutter, che opera in Italia con regolare concessione per l'esercizio dei giochi pubblici assegnata dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.]

<sup>2</sup> [Il sito [www.pokerstars.it](http://www.pokerstars.it) è gestito da REEL Italy Ltd, facente parte del gruppo Flutter, che opera in Italia con regolare concessione per l'esercizio dei giochi pubblici sempre assegnata dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.]

<sup>3</sup> [Il sito [www.tombola.it](http://www.tombola.it) è gestito da Tombola International Malta Plc, facente parte del gruppo Flutter, che opera in Italia con regolare concessione per l'esercizio dei giochi pubblici sempre assegnata dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.]

\* [Nella presente versione alcuni dati sono omessi, in quanto si sono ritenuti sussistenti elementi di riservatezza o di segretezza delle informazioni.]

<sup>4</sup> [Schumann Investments è un veicolo di investimento indirettamente e interamente detenuto da fondi di investimento gestiti da una controllata indiretta della lussemburghese CVC Capital Partners SICAV-FIS S.A.]

<sup>5</sup> [Scommesse sportive e ippiche (tra cui calcio, tennis, basket, Formula 1, Moto GP e corse di cavalli) e scommesse virtuali, che consistono in scommesse a quota fissa basate su eventi virtuali i cui risultati sono generati e trasmessi utilizzando un'animazione o a evento reale preregistrato. Il portafoglio scommesse di Sisal comprende anche scommesse su spettacolo e TV programmi come il Festival di Sanremo, X Factor, Grande Fratello e Isola dei Famosi.]

- giochi *online*, comprese carte e giochi di abilità: *poker* a torneo, *poker cash*, casinò, bingo, *etc.*;
  - lotterie sul canale *online*<sup>6</sup>;
- c. *internazionale*: dedicato allo sviluppo internazionale del *business* di Sisal, attualmente attivo in Spagna, Turchia e Marocco. In questi mercati Sisal offre giochi *online*, lotterie, scommesse e prodotti di intrattenimento. Sisal, nel corso del 2021, ha realizzato un fatturato consolidato a livello mondiale di circa [100-517] milioni di euro, di cui circa [100-517] milioni di euro generati in Europa e di cui circa [100-517] milioni di euro in Italia.

## II. DESCRIZIONE DELL'OPERAZIONE

3. La comunicazione in esame ha per oggetto l'operazione di acquisizione da Schumann Investments del 100% di Sisal da parte di Flutter a seguito di uno *Share Purchase and Transfer Agreement* (di seguito, "SPTA"), stipulato in data 23 dicembre 2021.

## III. QUALIFICAZIONE DELL'OPERAZIONE

4. L'operazione oggetto di comunicazione presenta dimensione comunitaria. Infatti:
- a) eccede le soglie previste dall'articolo 1, comma 2, lett. a, del Regolamento CE n. 139/2004, in quanto il fatturato mondiale realizzato dall'insieme delle Parti nel 2021 è superiore a 5 miliardi di euro;
  - b) eccede le soglie previste dall'articolo 1, comma 2, lett. b, del Regolamento CE n. 139/2004, in quanto il fatturato realizzato individualmente nell'Unione europea da Flutter e da Sisal nel 2021 è stato superiore a 250 milioni di euro e Flutter e Sisal non hanno realizzato più di due terzi del rispettivo fatturato nell'Unione europea in un unico Stato membro dell'Unione europea.
5. Tuttavia, in data 1° luglio 2022, la Commissione europea, su richiesta di Flutter, ha adottato una decisione che rinvia all'Autorità la valutazione degli effetti dell'operazione in Italia, mentre ha mantenuto la propria giurisdizione sulla porzione dell'operazione che interessa mercati diversi dall'Italia.
6. L'operazione, per gli effetti in Italia, deve quindi essere valutata ai sensi dell'articolo 4, paragrafo 4, del Regolamento CE n. 139/2004, applicando la legislazione nazionale in materia di concorrenza.
7. Inoltre, l'operazione soddisfa le soglie previste dall'articolo 16 della legge 10 ottobre 1990, n. 287, in quanto il fatturato combinato realizzato dalle Parti in Italia nell'ultimo esercizio è superiore a 517 milioni di euro e il fatturato nazionale realizzato individualmente nell'ultimo esercizio da almeno due delle imprese interessate è superiore a 31 milioni di euro.

## IV. VALUTAZIONE DELLA CONCENTRAZIONE

8. L'operazione in esame interessa l'attività di raccolta da giochi e scommesse in quanto Flutter e Sisal svolgono tale attività, con particolare riguardo all'attività di raccolta da scommesse e quella di raccolta proveniente dai giochi *online*.
9. Sul mercato a monte, *i.e.* quello dell'attività di produzione, sviluppo e fornitura di giochi e servizi di scommesse e di lotterie, incluse le soluzioni tecnologiche e i servizi sottostanti, invece, sia Flutter che Sisal non sono attivi.
10. Con riferimento all'attività di raccolta da giochi e scommesse, sulla base delle differenziazioni rilevate dal lato della domanda, in termini di penetrazione dei giochi e di profilo degli utenti, nonché in relazione alle peculiarità nell'offerta, riguardanti le caratteristiche dei prodotti e l'impatto della regolazione sulle leve competitive utilizzate dagli operatori, l'Autorità, in occasione dell'operazione di concentrazione C12371 - GAMENET GROUP/LOTTOMATICA VIDEOLOT RETE-LOTTOMATICA SCOMMESSE<sup>7</sup>, ha ritenuto sussistere elementi sufficienti per individuare i seguenti mercati rilevanti, distinti per i diversi prodotti di gioco, tutti e tre di dimensioni nazionali: *i)* il mercato della raccolta da apparecchi da intrattenimento e divertimento (AWP (*Amusement with Prizes*)) e VLT (*Videolotteries*); *ii)* il mercato della raccolta da scommesse che comprende sia le agenzie fisiche sia l'*online* e le seguenti tipologie di scommesse: sportive, ippiche e su eventi virtuali e *iii)* il mercato della raccolta da giochi *online*, che annovera tutte le diverse categorie di gioco *online*: Casinò *online*; *Poker online*, Bingo *online* e giochi di abilità *online*.
11. Inoltre, ai fini della valutazione della presente operazione, è da tenere anche conto che Sisal svolge l'attività di raccolta da lotterie a estrazione istantanea e differita, sia mediante il canale fisico sia mediante il canale *online*.
12. Sulla base della sopra richiamata prassi decisionale dell'Autorità, l'attività di raccolta da lotterie a estrazione istantanea e differita, sia mediante il canale fisico sia mediante il canale *online*, non rientra in nessuno dei tre citati mercati rilevanti specificamente già individuati<sup>8</sup>.

<sup>6</sup> [Tutti i prodotti di lotteria offerti da Sisal in qualità di concessionario (quali: "SuperEnalotto", "SuperStar", "SiVinceTutto", "Win for Life", "Eurojackpot" e "VinciCasa") sono offerti indistintamente sia nel canale fisico sia nel canale *online*, ad eccezione di "PlaySix" che è l'unico Gioco Numerico offerto solo *online*.]

<sup>7</sup> [Cfr. Boll. n. 21/2021, provv. n. 29652. ]

<sup>8</sup> [Si veda anche il caso C12424 - BCP ACQUISITIONS/RAMO DI AZIENDA LOTTERY DI SCIENTIFIC GAMES CORPORATION in Boll. n. 7/2022, provv. n. 29985.]

**13.** L'Autorità, sotto il profilo merceologico, non si è però già espressa sulla possibilità che l'attività di raccolta da lotterie a estrazione istantanea e differita, sia mediante il canale fisico sia mediante il canale *online*, costituisca un mercato rilevante a sé stante ovvero se debba essere ricompreso in un più ampio mercato comprendente anche altre attività di raccolta da giochi.

**14.** Dal punto di vista dell'ampiezza geografica, invece, le considerazioni a suo tempo svolte, che hanno indotto a considerare i mercati già definiti come di dimensione nazionale, possono essere ritenute valide anche per l'attività in esame, trattandosi di un'attività svolta in regime mono-concessionario nazionale.

**15.** In ogni caso, non appare necessario fornire una precisa delimitazione merceologica del mercato rilevante, poiché l'operazione non è suscettibile di modificare la struttura dell'offerta, indipendentemente dalla definizione del mercato rilevante adottata.

**16.** Infatti, l'offerta di Flutter in Italia non comprende le lotterie e pertanto, non vi è alcuna sovrapposizione orizzontale tra Flutter e Sisal con riferimento all'attività di raccolta da lotterie.

**17.** L'operazione, dunque, comporterà semplicemente la sostituzione di un operatore con un altro e non influirà sul panorama competitivo esistente prima dell'operazione nel possibile mercato della raccolta da lotterie a estrazione istantanea e differita, sia mediante il canale fisico sia mediante il canale *online*, ovvero in un possibile mercato merceologicamente più ampio.

#### **A) Attività di raccolta da apparecchi da intrattenimento e divertimento**

**18.** Nel mercato nazionale della raccolta da apparecchi da intrattenimento e divertimento opera solo Sisal con una quota di mercato stimata nel 2021 di circa il [5-10%], in quanto Flutter non è attivo in questo mercato. Infatti, l'offerta di Flutter in Italia non comprende gli apparecchi da intrattenimento e divertimento.

**19.** Pertanto, stante la totale assenza di sovrapposizioni di natura orizzontale, nel mercato in questione l'operazione ha un effetto sostanzialmente neutro dal punto di vista concorrenziale, in quanto si traduce nella mera sostituzione di un operatore (Sisal) con un altro operatore (Flutter).

#### **B) Attività di raccolta da scommesse**

**20.** Nel mercato nazionale della raccolta da scommesse, l'operazione in esame comporta, invece, una sovrapposizione orizzontale nei termini che seguono.

**21.** Sisal e Flutter sono, infatti, entrambe attive in questo mercato e la stima delle quote di mercato detenute nel 2021 è per Sisal pari al [10-15%] e per Flutter pari al [1-5%]. Pertanto la quota *post merger* sarà pari al [15-20%].

**22.** La quota *post merger* in questione relativa al mercato della raccolta da scommesse, già di per sé contenuta, in base ai dati forniti da Flutter, non risulta critica per la concorrenza anche tenuto conto della presenza di altri operatori con quote superiori o simili a Flutter, come ad esempio Gamenet Group S.p.A.<sup>9</sup> (oggi Lottomatica S.p.A., con il [20-25%]), Snaitech S.p.A. (con il [15-20%]), rispettivamente primo e secondo operatore del mercato in esame, e a seguire i concorrenti: Entain Plc<sup>10</sup>, SKS365 Malta Ltd<sup>11</sup> e Bet365 Group Ltd.

**23.** Inoltre, è da considerare che l'attività di raccolta da scommesse è unicamente subordinata al rilascio di una concessione, a seguito di procedura di gara aperta, da parte dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e l'attuale numero di concessionari risulta elevato<sup>12</sup>.

**24.** Peraltro, è da rilevare che l'incremento rispetto alla posizione detenuta da Sisal prima dell'operazione è minimo, pari a circa [1-5%] e relativo al solo segmento rappresentato dalle scommesse sportive.

**25.** Flutter, infatti, risulta essere un piccolo operatore del mercato della raccolta da scommesse, che opera unicamente nel segmento delle scommesse sportive e mediante il canale *online*. Non si registrano, pertanto, a seguito dell'operazione, incrementi dell'attuale quota di mercato di Sisal negli altri segmenti: eventi ippici e eventi virtuali.

**26.** Infine, la quota combinata delle Parti negli ultimi tre anni (2019-2020-2021) è rimasta pressoché costante e si aggira intorno al [15-20%].

**27.** Alla luce delle considerazioni suesposte, l'operazione in esame non appare suscettibile di determinare effetti pregiudizievoli per la concorrenza, non determinando modifiche sostanziali della struttura del mercato della raccolta da scommesse.

#### **C) Attività di raccolta da giochi online**

**28.** Nel mercato nazionale della raccolta da giochi *online* l'operazione dà luogo ad una sovrapposizione orizzontale tra le Parti e, ad esito della stessa, Flutter diventerà il primo operatore di mercato. Infatti, Sisal e Flutter sono

---

<sup>9</sup> [Al Gruppo Gamenet fanno riferimento i seguenti marchi e siti web: "Lottomatica/Lottomatica New", "Better", "Goldbet", "Intralot" e "Totosi".]

<sup>10</sup> [A Entain Plc fanno riferimento i seguenti marchi e siti web: "Eurobet", "Bwin", "Gioco Digitale" e "Party Poker".]

<sup>11</sup> [A SKS365 Malta Ltd fa riferimento il marchio e sito web "PlanetWin365".]

<sup>12</sup> [Si rappresenta, inoltre, che, sulla base di dati forniti da Flutter, le attuali concessioni, assegnate dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, per le scommesse canale fisico (i.e. offerta retail di scommesse) sono nel numero di 149. Invece, le attuali concessioni per le scommesse canale online, facenti parte dell'ambito di quelle relative al gioco a distanza, sono nel numero di 75 (dato primo semestre del 2022 fornito sempre da Flutter).]

entrambe attive in questo mercato e la stima delle quote di mercato detenute nel 2021 è per Sisal pari al [5-10%] e per Flutter pari al [10-15%]. Pertanto la quota *post merger* sarà pari al [20-25%].

**29.** Tuttavia, in base ai dati forniti da Flutter, a seguito dell'operazione, Flutter continuerà a competere con altri numerosi importanti e qualificati operatori attivi nella raccolta da giochi *online* con quote di mercato rilevanti: Gamenet Group S.p.A.<sup>13</sup> (oggi Lottomatica S.p.A., con [10-15%]), Entain Plc<sup>14</sup> (con il [10-15%]), Snaitech S.p.A. (con il [5-10%]), 888 Holdings Plc (con il [5-10%]) e SKS365 Malta Ltd (con il [5-10%])<sup>15</sup> e con un'ampia gamma di operatori nazionali e multinazionali, con quote minori rispetto ai precedenti concorrenti menzionati, ma che eserciteranno anch'essi un forte vincolo concorrenziale sulle Parti.

**30.** Pertanto, la quota di mercato *post-merger* di Flutter relativa al mercato nazionale dei giochi *online* non sembra essere critica per la concorrenza, in ragione della presenza di numerosi operatori, alcuni dei quali con quote di mercato non così distanti da quella di Flutter<sup>16</sup>.

**31.** Infatti, per svolgere l'attività di raccolta da giochi *online* è richiesto il solo possesso di una concessione rilasciata dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, a seguito di procedura di gara aperta, ed è elevato il numero di concessionari di gioco a distanza autorizzati, attivi nella fornitura di giochi *online* in Italia<sup>17</sup>.

**32.** Inoltre, per operare nel mercato della raccolta da giochi *online* non è necessaria alcuna tecnologia sofisticata ed è relativamente facile lanciare una nuova offerta di gioco *online* o espandere un'offerta di gioco esistente. Esistono molti fornitori di *software* che forniscono la necessaria tecnologia di base e consentono ai nuovi operatori di entrare nel mercato della raccolta da giochi *online* in modo rapido e semplice, a costi contenuti.

**33.** Il gioco *online* in Italia poi è altamente concorrenziale anche per i seguenti motivi:

*i.* passare da un operatore all'altro è facile e veloce. L'apertura di conti *online* con gli operatori di gioco *online* è gratuita e facile e i clienti sono incentivati ad aprire nuovi conti grazie ad un'ampia gamma di offerte disponibili sul mercato;

*ii.* esistono alti livelli di "abbandono" della clientela a favore di operatori concorrenti. Gli operatori di gioco *online* sono vulnerabili agli alti tassi di abbandono della propria base clienti in favore di altri operatori concorrenti. La perdita del cliente a favore di concorrenti stimola una forte concorrenza tra operatori di gioco *online* per acquisire, mantenere e riacquistare clienti;

*iii.* sussiste un'intensa rivalità sulla base di parametri di prezzo e non. Il prezzo è un fattore importante nel processo decisionale dei clienti: la concorrenza sui prezzi nel gioco *online* si verifica, tra l'altro, nel contesto delle promozioni. Le promozioni o le offerte risultano spesso tra i principali criteri considerati dai clienti nella scelta di un operatore, ma anche la qualità del prodotto è un fattore chiave per acquisire, riacquistare e mantenere i clienti. In effetti, la maggior parte degli operatori compete fortemente sul prodotto e le idee migliori vengono ampiamente replicate sul mercato.

**34.** Infine, è anche importante rilevare che nel mercato in questione, la quota di mercato di Flutter è calante rispetto all'anno precedente (2020), pari al [15-20%], con riferimento a valori della raccolta da gioco *online* in Italia che crescono significativamente da circa 1,5 miliardi di euro nel 2020 a circa 2 miliardi di euro nel 2021.

**35.** Pertanto, sulla base delle evidenze acquisite e delle considerazioni che precedono, l'operazione in esame non è idonea a produrre effetti significativi sotto il profilo concorrenziale nel mercato della raccolta da giochi *online*.

RITENUTO, pertanto, che l'operazione in esame non determina, ai sensi dell'articolo 6, comma 1, della legge 10 ottobre 1990, n. 287, la costituzione o il rafforzamento di una posizione dominante sui mercati interessati, tale da eliminare o ridurre in modo sostanziale e durevole la concorrenza;

#### DELIBERA

di non avviare l'istruttoria di cui all'articolo 16, comma 4, della legge 10 ottobre 1990, n. 287.

Le conclusioni di cui sopra saranno comunicate, ai sensi dell'articolo 16, comma 4, della legge 10 ottobre 1990, n. 287, alle imprese interessate e al Ministro dello Sviluppo Economico.

Il provvedimento sarà pubblicato nel Bollettino dell'Autorità Garante della Concorrenza e del Mercato.

---

<sup>13</sup> [Al Gruppo Gamenet fanno riferimento i seguenti marchi e siti web: "Lottomatica/Lottomatica New", "Better", "Goldbet", "Intralot" e "Totosi".]

<sup>14</sup> [A Entain Plc fanno riferimento i seguenti marchi e siti web: "Eurobet", "Bwin", "Gioco Digitale" e "Party Poker".]

<sup>15</sup> [A SKS365 Malta Ltd fa riferimento il marchio e sito web "PlanetWin365".]

<sup>16</sup> [Va poi anche considerato che Flutter e Sisal non sono i rispettivi principali o più prossimi concorrenti, nel mercato della raccolta da gioco *online*, in quanto Sisal è storicamente un operatore di gioco pubblico al dettaglio che si è poi espanso nel gioco *online*, mentre il posizionamento di Flutter in Italia è l'inverso, essendo un operatore puramente *online*, che non ha attività al dettaglio.]

<sup>17</sup> [Si fa presente che, sulla base di dati forniti da Flutter, attualmente i concessionari in Italia autorizzati al gioco *online* (rectius, al gioco a distanza) sono 84. ]

IL SEGRETARIO GENERALE  
*Guido Stazi*

IL PRESIDENTE  
*Roberto Rustichelli*