

C12618 - LOTTOMATICA/SKS365 MALTA HOLDING

Provvedimento n. 31174

L'AUTORITÀ GARANTE DELLA CONCORRENZA E DEL MERCATO

NELLA SUA ADUNANZA del 18 aprile 2024;

SENTITA la Relatrice Professoressa Elisabetta Iossa;

VISTO il Regolamento (CE) n. 139/2004;

VISTA la legge 10 ottobre 1990, n. 287;

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

VISTA la comunicazione della società Lottomatica S.p.A., pervenuta in data 22 marzo 2024;

VISTA la documentazione agli atti;

CONSIDERATO quanto segue:

I. LE PARTI

1. Lottomatica S.p.A. (di seguito, "Lottomatica"), precedentemente denominata Gamenet Group S.p.A.¹, è la società a capo dell'omonimo gruppo attivo nell'esercizio del gioco lecito mediante la raccolta da apparecchi da intrattenimento e divertimento (*Amusement with Prizes* "AWP" e *Videolotteries* "VLT"), nonché mediante la raccolta da scommesse, da giochi *online* e da lotterie, sulla base di concessioni rilasciate dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (di seguito, "ADM"). Lottomatica, inoltre, opera nel mercato a monte della produzione, sviluppo e fornitura di giochi e servizi di scommesse e di lotterie, a seguito dell'acquisizione del 60% del capitale sociale di Giocaonline S.r.l. (di seguito, "Giocaonline")², che sviluppa e produce giochi da casinò e giochi di abilità che poi fornisce a numerosi concessionari dell'attività di raccolta da giochi *online* in Italia. Infine, Lottomatica gestisce sale da gioco e VLT di sua proprietà ed è quindi attiva nel mercato a valle della gestione di sale da gioco.

Lottomatica è indirettamente controllata da alcuni fondi di investimento gestiti da società collegate ad Apollo Management L.P. (di seguito e insieme, "Apollo"³), che fa capo ad Apollo Global Management Inc., società *leader* nella gestione di investimenti alternativi a livello mondiale. Essa è l'unica società tra quelle controllate dai fondi Apollo a essere attiva nel mercato della raccolta di giochi e scommesse in Italia.

Lottomatica, nel corso del 2022, ha realizzato un fatturato consolidato a livello mondiale di circa [1-2]* miliardi di euro⁴, interamente realizzato in Italia. Apollo, nel corso del 2022, ha realizzato un fatturato complessivo a livello mondiale di circa [120-130] miliardi di euro, di cui circa [10-20] miliardi di euro generati in Europa e circa [2-3] miliardi di euro in Italia⁵.

2. Oggetto di acquisizione è SKS365 Malta Holding, LTD (di seguito, "SKS365" o la "Società *Target*"), società di diritto maltese che opera nel mercato dei giochi e delle scommesse in Italia. In particolare, SKS365, attraverso le sue controllate, opera nei seguenti mercati: (i) mercato della raccolta da scommesse, (ii) mercato della raccolta da giochi *online* e (iii) in misura molto esigua, nel mercato a valle della gestione delle sale da gioco, in quanto possiede e gestisce una sola sala giochi a Roma. SKS365 è poi attiva in maniera marginale nei mercati: a) degli apparecchi da intrattenimento e divertimento, in cui non detiene alcuna concessione rilasciata dall'ADM, ma opera solo come gestore per conto di terzi titolari di concessioni rilasciate dall'ADM (i quali mantengono, sulla base della disciplina regolamentare, la piena responsabilità), fornendo unicamente servizi accessori alla raccolta da apparecchi da intrattenimento e divertimento; b) delle lotterie *online*, nel quale non detiene alcuna concessione, ma svolge solo l'attività di distribuzione per conto del concessionario IGT Lottery S.r.l.

SKS365 è attualmente controllata per il [70-75%] da Stichting JaMi, una fondazione organizzata ai sensi delle leggi dei Paesi Bassi, per il [5-10%] da DMEP INV-II B.V., una società costituita ai sensi delle leggi dei Paesi Bassi, e per il

¹ [A seguito dell'acquisizione di Lottomatica Scommesse S.r.l. e Lottomatica Videolot Rete S.p.A. da parte dell'allora Gamenet Group, che ha segnato la nascita dell'attuale gruppo Lottomatica - si è proceduto ad una riorganizzazione delle attività del gruppo. A Lottomatica sono state affidate tutte le attività relative ai giochi e alle scommesse in Italia.]

² [Si è trattato di un'operazione sottosoglia, che quindi non è stata notificata all'Autorità ai sensi dell'art. 16, comma 1, della legge n. 287/1990.]

³ [Con il termine "Apollo" si fa riferimento, infatti, ad Apollo Management L.P., alle sue società collegate e ai fondi di investimento gestiti dalle sue società collegate.]

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

⁴ [Bilancio consolidato relativo all'anno 2022.]

⁵ [I dati di fatturato in questione si riferiscono ai ricavi generati dalle portfolio companies detenute da fondi di investimento gestiti da affiliate di Apollo, che detiene indirettamente il [65-70%] del capitale azionario di Lottomatica.]

restante [15-20%] da Gatesville Corporation Ltd., una società costituita ai sensi delle leggi di Anguilla, nelle Indie Occidentali Britanniche.

Nel corso del 2022, la società ha realizzato, interamente in Italia⁶, un fatturato di circa [100-567] milioni di euro.

II. DESCRIZIONE DELL'OPERAZIONE

3. In data 1° novembre 2023, GBO S.p.A. (di seguito, "GBO") e Stichting JaMi, DMEP INV-II B.V. Gatesville Corporation Ltd. hanno stipulato uno *Share Sale and Purchase Agreement* in forza del quale GBO acquisterà azioni rappresentanti il 100% del capitale sociale di SKS365. Per effetto dell'operazione, Lottomatica acquisirà indirettamente, per il tramite della sua controllata al 100% GBO, l'intero capitale sociale e quindi il controllo esclusivo di SKS365.

III. QUALIFICAZIONE DELL'OPERAZIONE

4. L'operazione oggetto di comunicazione presenta dimensione comunitaria. Infatti:

a) eccede le soglie previste dall'articolo 1, comma 2, lettera a, del Regolamento CE n. 139/2004, in quanto il fatturato mondiale realizzato dall'insieme delle Parti nel 2022 è stato superiore a 5 miliardi di euro;

b) eccede le soglie previste dall'articolo 1, comma 2, lettera b, del Regolamento CE n. 139/2004, in quanto il fatturato realizzato individualmente nell'Unione europea dalle *portfolio companies* detenute da fondi di investimento gestiti da affiliate di Apollo e da SKS365 nel 2022 ha superato la soglia di 250 milioni di euro, e le *portfolio companies* detenute da fondi di investimento gestiti da affiliate di Apollo non hanno realizzato in Italia (unico Stato membro in cui è attiva la Società *Target*) oltre i due terzi del loro fatturato nell'Unione europea.

5. Tuttavia, in data 31 gennaio 2024, la Commissione Europea, su richiesta delle Parti, ha deciso di rinviare interamente l'operazione all'Italia, in applicazione dell'articolo 4, paragrafo 4, del Regolamento CE n. 139/2004. L'operazione deve quindi essere valutata, applicando la legislazione nazionale in materia di concorrenza.

IV. VALUTAZIONE DELLA CONCENTRAZIONE

6. L'operazione comunicata, come evidenziato, concerne l'acquisizione da parte di Lottomatica, società concessionaria nella raccolta da apparecchi da intrattenimento e divertimento (apparecchi AWP e VLT) e nella raccolta da scommesse, da giochi *online* e da lotterie, nonché attiva nella produzione, sviluppo e fornitura di giochi e servizi di scommesse e di lotterie e nella gestione di sale da gioco, di SKS365, società che, attraverso le sue controllate, opera nei mercati della raccolta da scommesse e da giochi *online* e, in maniera del tutto marginale, nel mercato a valle della gestione delle sale da gioco, in quanto possiede e gestisce una sola sala giochi a Roma. SKS365 non detiene alcuna concessione nel mercato degli apparecchi da intrattenimento e divertimento e delle lotterie (*online*), effettuando solo, in maniera del tutto marginale, attività accessorie e di distribuzione per conto di terzi concessionari.

IV.1 I mercati interessati

A) *Il mercato della raccolta da scommesse*

7. Sotto il profilo merceologico, in linea con i precedenti dell'Autorità⁷, il mercato della raccolta da scommesse comprende sia le agenzie fisiche sia l'online⁸ e, in via principale, le seguenti tipologie di scommesse⁹:

a. Sport (*sports betting*) - Giochi che associano una vincita alla corretta predizione del risultato di un evento sportivo;

b. Virtual (*virtual betting*) - Giochi che associano una vincita alla corretta predizione del risultato di un evento sportivo che viene simulato dal *provider* del gioco;

c. Ippica (*horse racing betting*) - Giochi che associano una vincita alla corretta predizione del risultato di un evento associato alle corse di cavalli.

⁶ [Bilancio consolidato relativo all'anno 2022.]

⁷ [Cfr. provvedimento dell'Autorità n. 29652 del 4 maggio 2021 relativo al caso C12371 - GAMENET GROUP/LOTTOMATICA VIDEOLOT RETE-LOTTOMATICA SCOMMESSE, in Boll. n. 21/2021.]

⁸ [Dalle informazioni acquisite risulta che la raccolta da scommesse realizzata sul canale online incide oramai per oltre la metà del valore complessivo (nel 2023, risulta che circa il 67% della raccolta da scommesse deriva dal canale online, in crescita rispetto al 58% circa rilevato nel 2019), a testimonianza del gradimento dei giocatori ad effettuare le scommesse direttamente dai propri dispositivi mobili piuttosto che recarsi nei punti vendita della rete fisica. Dal lato dell'offerta, è emerso che tutti i principali operatori attivi nel canale fisico sono attivi anche nel canale online, e che non esistono sostanziali elementi di differenziazione tra le scommesse offerte attraverso i due canali in termini di gamma di eventi offerti e di quote.]

⁹ [In relazione ad una eventuale ulteriore segmentazione del mercato a seconda della tipologia di eventi (sportive, ippiche e virtuali), allo stato le evidenze fanno propendere per una definizione del mercato che le includa tutte, dal momento che gli utenti scommettono in genere indistintamente su diverse tipologie di eventi. La scelta di un giocatore non dipende tanto dal tipo di scommessa, ma da una pluralità di fattori quali, inter alia, l'offerta di promozioni, i bonus, l'esperienza di gioco, la facilità di uso del sito o dell'app, la modalità di gioco, i metodi di pagamento a disposizione etc. In altri termini, la concorrenza tra gli operatori parrebbe svolgersi per lo più sulla qualità dei servizi offerti, indipendentemente dalla specifica tipologia di scommessa.]

È altresì incluso in tale mercato il *betting exchange*, una particolare tipologia di scommesse *online* in cui il cliente finale ha la possibilità di fare da banco vendendo le quote sportive ("banca"), messe a disposizione dal concessionario, ad altri clienti ("punta").

8. L'attività di raccolta da scommesse è subordinata al rilascio di una concessione da parte dell'ADM a seguito di una procedura di gara aperta e, attualmente, le concessioni rilasciate sono 211 (di cui circa 90 nel canale *online*)¹⁰; tali concessioni sono attualmente in regime di *prorogatio* dal 2012 e scadranno il 31 dicembre 2024, salvo nuove proroghe¹¹. Sono necessarie due concessioni distinte a seconda che l'attività di scommesse venga esercitata presso punti di vendita fisici (c.d. offerta *retail* di scommesse) o nel canale *online*. Per quanto riguarda il canale fisico, i punti vendita possono essere di proprietà degli stessi concessionari o, il più delle volte, di soggetti terzi convenzionati con i concessionari.

9. Al riguardo, l'articolo 15 della legge 9 agosto 2023, n. 111, recante la delega al Governo per la riforma fiscale, ha dettato una serie di principi e criteri direttivi per il riordino delle disposizioni in materia di giochi. In particolare, il comma 1 ha delegato il Governo ad attuare, con i decreti legislativi di cui all'articolo 1, il riordino delle disposizioni vigenti in tema di giochi pubblici. Il primo Decreto, quello relativo al gioco a distanza, Decreto Legislativo 25 marzo 2024, n. 41¹², prevede, tra le altre disposizioni, che l'ADM dovrà pubblicare senza indugio, dopo l'entrata in vigore del Decreto, il bando di gara per l'assegnazione delle concessioni per la raccolta dei giochi a distanza che sono attualmente in scadenza il 31 dicembre 2024, che concernono sia le scommesse canale *online* sia i giochi di carte e di abilità *online* (v. *infra*)¹³.

Invece, le disposizioni relative ai giochi pubblici ammessi in Italia, raccolti attraverso rete fisica, ivi incluse le disposizioni per indire le gare per il rinnovo delle concessioni fisiche (i.e. scommesse, apparecchi da intrattenimento e bingo), saranno contenute in un successivo Decreto Legislativo che verrà emanato dopo la definizione di una apposita intesa programmatica al riguardo tra Stato, Regioni e Enti locali.

10. Sotto il profilo geografico, il mercato in esame appare presentare dimensioni nazionali. Le informazioni acquisite, infatti, hanno indicato come il confronto concorrenziale si espliciti sostanzialmente su base nazionale sia in considerazione dell'omogeneità delle condizioni di offerta - in termini di quote, gamma e tipologie di eventi¹⁴ - sia in considerazione della rilevanza acquisita dall'offerta *online* nella raccolta da scommesse¹⁵.

B) L'attività di raccolta da giochi online

11. Sotto il profilo merceologico, l'Autorità, nei suoi precedenti¹⁶, ha individuato il mercato nazionale della raccolta da giochi *online* comprendente i seguenti giochi di carte e di abilità:

i. *Casinò online*, che replica in modalità digitale le tradizionali soluzioni di gioco disponibili nei *Casinò* fisici (*Roulette*, *Baccarat*, *Chemin de fer*, *Blackjack*, etc.);

ii. *Poker online*, che replica in modalità digitale il gioco del *poker*;

iii. *Bingo online*, che replica in modalità digitale il gioco del bingo;

iv. Giochi di abilità *online*.

12. Il tratto distintivo dei giochi *online* consiste nel fatto che le competenze del giocatore ne influenzano in maniera determinante l'esito. Tale aspetto, unitamente alla circostanza che tali giochi (ad eccezione del Bingo) siano proposti agli utenti soltanto via *web* e non trovino un gioco equivalente offerto nel canale fisico, fa sì che essi configurino un mercato distinto rispetto ad altri giochi, nella misura in cui la fruizione esclusivamente "in modalità digitale" appare un tratto essenziale del prodotto e dell'esperienza di gioco.

13. Le concessioni per l'esercizio della raccolta tramite giochi *online* consentono di operare sull'intero territorio nazionale, determinandosi dunque entro tale ambito il confronto concorrenziale tra i soggetti titolari di concessioni. Alla luce di ciò, si ritiene che la dimensione geografica del mercato sia nazionale.

¹⁰ [Più precisamente, risultano: per il canale fisico, 66 concessionari e 121 concessioni + 30/32 ippodromi; per il canale online, 84 concessionari e 90 concessioni.]

¹¹ [Più precisamente, l'art. 1, comma 124, lett. c), della legge 29 dicembre 2022, n. 197 ha previsto per le scommesse canale fisico (estesa anche al canale online) una proroga delle attuali concessioni fino al 31 dicembre 2024.]

¹² [Il Decreto de quo è stato pubblicato in Gazzetta Ufficiale n. 78 del 3 aprile 2024.]

¹³ [In particolare, ai sensi del combinato disposto dell'art. 23, comma 3, e art. 6, comma 1, del Decreto il bando di gara sarà sui seguenti giochi a distanza: (i) scommesse, a quota fissa e a totalizzatore, su eventi, anche simulati, sportivi, inclusi quelli relativi alle corse dei cavalli, nonché su altri eventi; (ii) concorsi pronostici sportivi e ippici; (iii) giochi di ippica nazionale; (iv) giochi di abilità, inclusi i giochi di carte in modalità torneo e in modalità diversa dal torneo, nonché giochi di sorte a quota fissa; (v) scommesse a quota fissa con interazione diretta tra i giocatori; e (vi) bingo.]

¹⁴ [Dal lato dell'offerta, i principali concessionari offrono pressoché tutte le tipologie di scommesse. Solo il *betting exchange* è offerto unicamente da *Lottomatica* e da *Flutter Entertainment plc/Sisal S.p.A.*, detenendo però quest'ultima nel 2023 la quota più elevata pari al [85-90%].]

¹⁵ [Dalle informazioni fornite da *Lottomatica* nel 2023, risulta che il 67% della raccolta da scommesse deriva dal canale online, in crescita rispetto al 58% rilevato nel 2019.]

¹⁶ [Cfr. C12371- *Gamenet Group/Lottomatica Videolot Rete-Lottomatica Scommesse*, cit.]

C) L'attività di gestione delle sale da gioco

14. L'attività di gestione delle sale da gioco riveste un particolare rilievo per i concessionari, nella misura in cui la possibilità di disporre di sale situate in centri con maggiore densità abitativa o in aree più ricche del paese consente di sfruttare al meglio i diritti concessori associati ai propri apparecchi AWP e VLT o alla raccolta di scommesse fisiche. Analogamente, i gestori di sale da gioco con livelli elevati della raccolta possono godere di un maggiore potere contrattuale nei confronti dei concessionari nella definizione delle condizioni commerciali oltre che di maggiori entrate derivanti dall'aggio calcolato generalmente in percentuale sulla raccolta¹⁷.

15. La possibilità di aprire nuove sale da gioco è soggetta ai vincoli fissati da normative regionali e comunali, attualmente differenti nel territorio nazionale, in termini di ubicazione dei punti di gioco e, più precisamente, sulla distanza minima che devono rispettare da determinati luoghi di aggregazione (ad esempio luoghi di culto, scuole, ospedali, case di riposo); tali vincoli, che sono oggetto di periodica revisione, possono rendere più o meno conveniente l'apertura di nuovi esercizi.

16. Sotto il profilo geografico, pertanto, si tiene che l'attività di gestione delle sale abbia dimensioni geografiche locali, legate alle citate normative regionali e comunali. In prima approssimazione, i mercati geografici possono essere definiti di dimensione comunale; tuttavia, nel caso di specie, non è necessario addvenire a una più precisa definizione¹⁸.

D) L'attività di produzione, sviluppo e fornitura di giochi e servizi di scommesse e di lotterie

17. L'attività di produzione, sviluppo e fornitura di giochi e servizi di scommesse e di lotterie si colloca a monte rispetto ai mercati della raccolta da scommesse e da giochi online. Infatti, gli operatori attivi nella raccolta da scommesse e da giochi *online* si riforniscono da operatori specializzati nella produzione, nello sviluppo e nella fornitura di tali giochi ai concessionari.

18. Nei suoi precedenti, l'Autorità ha lasciato aperta la definizione merceologica e geografica di questo mercato¹⁹. Anche ai fini della presente valutazione non occorre approfondirne l'esatta delimitazione merceologica e geografica, posto che l'operazione non è suscettibile di produrre criticità concorrenziali indipendentemente dalla definizione del mercato.

IV.2 Gli effetti dell'operazione

19. Nel mercato nazionale della raccolta da scommesse, l'operazione in esame dà luogo ad una sovrapposizione orizzontale tra le Parti. In particolare, in tale mercato, a Lottomatica²⁰ è attribuibile, nel 2003, una quota pari al [20-25%], mentre nello stesso anno la quota di SKS365²¹ è stimata pari al [5-10%]. Pertanto la quota *post merger* sarà pari circa al [25-30%].

20. Anche se, ad esito dell'operazione, Lottomatica diventerà il primo operatore di mercato, la stessa non appare suscettibile di determinare effetti pregiudizievoli per la concorrenza, in quanto nel mercato sono presenti altri operatori con quote rilevanti, come ad esempio Flutter Entertainment plc/Sisal S.p.A.²² (con il [20-25%]), Playtech S.p.A. (con il [10-15%]), Bet365 Group Ltd (con il [10-15%]), e Entain Plc (con il [10-15%]).

21. Inoltre, come sopra rilevato, l'attività di raccolta da scommesse, sia per il canale fisico sia per il canale *online*, è subordinata al rilascio di una concessione, a seguito di procedura di gara aperta, da parte dell'ADM e l'attuale numero di concessionari risulta elevato.

22. Anche nel mercato nazionale della raccolta da giochi *online*, l'operazione in esame comporta una sovrapposizione orizzontale tra le Parti. Le quote detenute dal Gruppo Lottomatica²³ e SKS365, nel 2023, sono stimate pari, rispettivamente, al [20-25%] e al [5-10%]. Pertanto la quota *post merger* sarà pari al [25-30%].

23. La quota *post merger* della raccolta da giochi *online* non appare pregiudizievole per la concorrenza tenuto conto del fatto che il secondo operatore, Flutter Entertainment plc/Sisal S.p.A., detiene una quota solo di pochi punti percentuali inferiore al Gruppo Lottomatica, pari al [25-30%], e che vi sono altri concorrenti con quote di un certo rilievo, quali Entain Plc (con il [5-10%]), Snaitech S.p.A. (con il [5-10%]) e 888 Holdings + William Hill²⁴ (con il [5-10%]).

¹⁷ [L'Autorità ha definito per la prima volta un mercato della gestione delle sale, di dimensione locale, nell'operazione di concentrazione C12546 - Lottomatica/Ricreativo B (cfr. provvedimento dell'Autorità n. 30789 del 14 settembre 2023, in Boll. n. 37/2023).]

¹⁸ [In relazione alle specificità territoriali e normative delle aree in cui sono ubicate le sale da gioco, non si esclude che i mercati locali della gestione delle sale da gioco possano presentare dimensioni maggiori o minori.]

¹⁹ [Cfr. provvedimento n. 30405 del 6 dicembre 2022 relativo al caso C12505 - LOTTOMATICA/BETFLAG, in Boll. n. 46/2022.]

²⁰ [Con riferimento alle scommesse, al gruppo Lottomatica fanno riferimento i seguenti marchi: "Better", "Goldbet", "Intralot" e "Betflag" e i seguenti siti web: www.lottomatica.it, www.goldbet.it e www.betflag.it.]

²¹ [SKS365 offre i propri servizi attraverso il marchio PlanetWin365 e alla società fanno riferimento i seguenti siti: www.planetwin365.it, www.planetwin365.news e www.calcio.com.]

²² [Cfr. provvedimento n. 30251 del 19 luglio 2022 relativo al caso C12465 - FLUTTER ENTERTAINMENT/SISAL, in Boll. n. 30/2022.]

²³ [Con riferimento ai giochi online, al gruppo Lottomatica fanno riferimento solo i seguenti marchi: "Better", "Goldbet", e "Betflag" e i seguenti siti web: www.lottomatica.it, www.goldbet.it e www.betflag.it.]

²⁴ [A luglio 2022, 888 Holdings ha completato l'acquisizione di William Hill.]

24. Peraltro, SKS365 è un operatore relativamente piccolo nel mercato nazionale della raccolta da giochi *online*, che opera principalmente nel segmento del "Casinò", l'unico gioco *online* in cui la società *Target* ha una quota di mercato [5-10%].

25. Inoltre, come sopra evidenziato, per svolgere l'attività di raccolta da giochi *online* è necessario il possesso di una concessione rilasciata dall'ADM, a seguito di procedura di gara aperta, ed è elevato il numero di concessionari di gioco a distanza attualmente autorizzati e attivi nella fornitura di giochi *online* in Italia²⁵.

26. Con specifico riguardo al gioco *online* in Italia, va inoltre considerato che è particolarmente concorrenziale 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. 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. Le promozioni e/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.

27. Per quanto riguarda il mercato a monte della produzione, sviluppo e fornitura di giochi e servizi di scommesse e di lotterie, l'operazione non è suscettibile di produrre effetti orizzontali. In tale mercato è infatti presente solamente Lottomatica, tramite Giocaonline, mentre la società *Target* non è attiva. Anche sotto il profilo verticale, l'operazione non è idonea a determinare effetti di rilievo.

28. Da ultimo, con riferimento al mercato a valle della gestione delle sale da gioco e quindi con riguardo agli effetti verticali determinati dall'acquisizione da parte di Lottomatica dell'unica sala da gioco gestita da SKS365, si fa presente che si tratta di un *flagship store* in Roma, in via dell'Arco di Travertino. In questa sala da gioco, SKS365 fornisce servizi di scommesse sulla base della propria concessione, nonché gestisce apparecchi da intrattenimento e divertimento per conto di un terzo titolare di concessione rilasciata da ADM. Nel Comune di Roma Lottomatica possiede e gestisce unicamente tre sale, su un totale di sale da gioco presenti nel territorio comunale in questione pari a 622 unità. L'operazione, pertanto, non determinerà effetti di rilievo sotto il profilo verticale, realizzandosi sostanzialmente il subentro di Lottomatica nella gestione dell'unica sala di SKS365 a Roma.²⁶

29. 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 dei mercati interessati.

RITENUTO, pertanto, che l'operazione in esame non ostacola, ai sensi dell'articolo 6, comma 1, della legge n. 287/1990, in misura significativa la concorrenza effettiva nei mercati interessati e non comporta la costituzione o il rafforzamento di una posizione dominante;

DELIBERA

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

Le conclusioni di cui sopra saranno comunicate, ai sensi dell'articolo 16, comma 4, della legge n. 287/1990, alle imprese interessate e al Ministro delle Imprese e del *Made in Italy*.

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

IL SEGRETARIO GENERALE
Guido Stazi

IL PRESIDENTE
Roberto Rustichelli

²⁵ [Sulla base dei dati riportati nel sito dell'ADM, ad oggi vi sono 110 titolari di concessioni ADM per la raccolta da giochi online. Per operare nel mercato non è necessaria una tecnologia sofisticata ed è relativamente facile lanciare una nuova offerta di gioco online o espandere un'offerta di gioco esistente, in quanto 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.]

²⁶ [Peraltro, l'eventuale sostituzione di apparecchi del gruppo Lottomatica agli apparecchi del concessionario oggi presente nella sala di SKS365, se in linea teorica appare possibile, sulla base delle informazioni acquisite nei precedenti dell'Autorità risulta improbabile (Cfr. C12546 - Lottomatica/Ricreativo B, cit.).]