

## **C12505 - LOTTOMATICA / BETFLAG**

Provvedimento n. 30405

L'AUTORITÀ GARANTE DELLA CONCORRENZA E DEL MERCATO

NELLA SUA ADUNANZA del 6 dicembre 2022;

SENTITO il Relatore, Professor Michele Ainis;

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 comunicazione della società Lottomatica S.p.A., pervenuta in data 18 novembre 2022;

VISTA la documentazione agli atti;

CONSIDERATO quanto segue:

### **I. LE PARTI**

**1.** Lottomatica S.p.A. (di seguito, "Lottomatica" o "Acquirente"), precedentemente denominata Gamenet Group S.p.A. (di seguito, "Gamenet Group"), è la società a capo dell'omonimo gruppo attivo nell'esercizio del gioco lecito mediante raccolta da apparecchi da intrattenimento e divertimento (*Amusement with Prizes* "AWP" e *Videolotteries* "VLT"), nonché raccolta da scommesse e da giochi *online* (i.e. *casinò*, *poker*, *bingo*, giochi di abilità), sulla base di concessioni rilasciate dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (di seguito, "ADM"). Lottomatica inoltre gestisce sale da gioco e AWP di sua proprietà<sup>1</sup>.

Lottomatica è controllata al 100% da Gamma Bidco S.p.A. (di seguito, "Gamma Bidco"), a sua volta controllata da alcuni fondi di investimento gestiti da società collegate ad Apollo Management L.P. (di seguito e insieme, "Apollo"<sup>2</sup>), che fa capo ad Apollo Global Management Inc., società *leader* nella gestione di investimenti alternativi a livello mondiale.

Lottomatica è quindi indirettamente controllata da una serie di fondi Apollo ed è l'unica società tra quelle controllate dai fondi Apollo a essere attiva nel mercato della raccolta di giochi e scommesse in Italia.

**2.** Lottomatica, nel corso del 2021, ha realizzato un fatturato consolidato a livello mondiale di circa [700-1.000]<sup>\*</sup> milioni di euro<sup>3</sup> interamente realizzato in Italia. Gamma Bidco, nel corso del 2020, ha realizzato un fatturato consolidato di circa [100-517] milioni di euro<sup>4</sup>, interamente realizzato in Italia. Apollo, nel corso del 2021, ha realizzato un fatturato complessivo a livello mondiale di circa [90-100] miliardi di euro, di cui circa [10-20] miliardi di euro generati in Europa e circa [2-3] miliardi di euro in Italia.

**3.** BetFlag S.p.A. (di seguito, "BetFlag" o "Target") – il cui capitale sociale è interamente detenuto dalla *holding* GST Holding S.r.l. ("GST"), a sua volta controllata al 100% dalla *holding* T Group S.r.l. ("T Group")<sup>5</sup> – è una società attiva in Italia nella raccolta a distanza di scommesse e di giochi *online* sulla base di un'apposita concessione rilasciata da ADM.

**4.** BetFlag nel corso del 2021, ha realizzato un fatturato a livello mondiale di circa [31-100] milioni di euro interamente realizzato in Italia<sup>6</sup>.

---

<sup>1</sup> [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 relative alle scommesse e ai giochi online che ha comportato (i) la fusione per incorporazione (con effetto dal 1° giugno 2022) di Lottomatica Scommesse S.r.l. in Goldbet S.p.A. – l'altra società del gruppo che detiene le concessioni dell'ADM per la gestione dei servizi di scommesse e giochi online – e (ii) la conseguente ridenominazione di quest'ultima in GBO Italy S.p.A.]

<sup>2</sup> [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]

<sup>3</sup> [Bilancio consolidato relativo all'anno 2021.]

<sup>4</sup> [Bilancio consolidato relativo all'anno 2020.]

<sup>5</sup> [Il capitale sociale di quest'ultima è a sua volta interamente detenuto da membri della famiglia Tarricone.]

<sup>6</sup> [Bilancio d'esercizio relativo all'anno 2021.]

Betflag, oggetto di acquisizione, è attiva, sulla base di un'apposita concessione rilasciata da ADM, unicamente nella raccolta a distanza (i) di scommesse (sportive, ippiche e virtuali) e (ii) di giochi *online* (*casinò, poker, bingo, giochi di abilità*), attività svolte anche dal gruppo Lottomatica.

Contrariamente al gruppo Lottomatica, Betflag non è invece attiva nella raccolta da apparecchi da intrattenimento e divertimento AWP e VLT.

## **II. DESCRIZIONE DELL'OPERAZIONE**

**5.** In data 16 novembre 2022, GBO S.p.A. (di seguito "GBO"), controllata al 100% di Lottomatica, da un lato, e GST e T Group (congiuntamente il "Venditore"), dall'altro, hanno stipulato un Contratto di Compravendita di Azioni (il "Contratto") in forza del quale GBO acquisirà l'intero capitale sociale di Betflag.

Per effetto dell'operazione, Lottomatica acquisirà indirettamente l'intero capitale sociale e quindi il controllo esclusivo di Betflag.

**6.** Nel contratto di compravendita sono presenti delle restrizioni nella forma di un patto di non concorrenza e di clausole di non sollecitazione e assunzione per un periodo di tre anni dalla data del *closing* dell'operazione, nonché di estensioni della durata di alcuni specifici accordi di licenza e fornitura.

### **II.1. Il patto di non concorrenza**

**7.** Nel dettaglio, ai sensi dell'articolo 16.1(a) del Contratto, per un periodo di tre anni dalla data del *closing* dell'operazione, il Venditore si obbliga a non svolgere, direttamente e/o indirettamente, anche a mezzo di società controllate (inclusa Media System Technologies S.r.l., di seguito, "MST", società interamente controllata dal Venditore che fornisce a Betflag alcuni moduli *software* e alcuni servizi), controllanti o soggette a comune controllo, alcuna delle seguenti attività in concorrenza rispetto alle attività attualmente svolte da Betflag nel territorio rilevante (che include l'Italia, Città del Vaticano e San Marino, il "Territorio"):

- a) lo svolgimento delle attività attualmente svolte da Betflag, vale a dire raccolta di scommesse e giochi *online*;
- b) la prestazione di assistenza o consulenza in relazione a, o in concorrenza con, le attività attualmente svolte da Betflag;
- c) la detenzione, diretta o indiretta, di partecipazioni in società o altri enti che svolgano le attività attualmente svolte da Betflag;
- d) la sollecitazione dei clienti "giocatori" di Betflag ad acquistare prodotti o servizi in concorrenza con quelli di Betflag, nonché la sollecitazione dei fornitori di quest'ultima a vendere beni o servizi a soggetti concorrenti di Betflag;
- e) l'assunzione e/o instaurazione di rapporti di lavoro e/o collaborazione con società concorrenti di Betflag.

### **II.2. Le clausole di non sollecitazione e assunzione**

**8.** Quanto alle clausole di non sollecitazione e assunzione previste nel Contratto, le medesime sono sia a carico del Venditore sia a carico dell'Acquirente.

**9.** Più precisamente, ai sensi dell'articolo 16.3(a) del Contratto, per un periodo di tre anni dalla data del *closing* dell'operazione, il Venditore si obbliga – per comportamenti svolti direttamente e/o indirettamente, vale a dire anche a mezzo di società controllate, controllanti o soggette a comune controllo – a:

- a) non assumere né avviare rapporti di collaborazione con persone che rivestano la qualifica di amministratori, dipendenti o collaboratori di Betflag;
- b) non indurre, sollecitare o comunque incoraggiare, direttamente o indirettamente, alcuno dei soggetti *sub* (a) a risolvere o sciogliere il proprio rapporto con Betflag per instaurare un rapporto di collaborazione o di lavoro di natura subordinata o autonoma con un soggetto terzo;
- c) non interferire in alcun modo nel rapporto tra i soggetti *sub* (a) e Betflag.

**10.** Inoltre, in ragione della circostanza che post operazione società del gruppo facenti capo al Venditore continueranno a svolgere attività afferenti al settore del gioco, seppur non in concorrenza con quelle di Betflag, vale a dire non consistenti nella raccolta di scommesse e giochi *online*, l'articolo 16.4(a) del Contratto prevede che un obbligo di non sollecitazione e assunzione identico a quello gravante in capo al Venditore sopra descritto sia poi assunto anche da Lottomatica, l'Acquirente, con riferimento a persone che rivestano la qualifica di amministratori, dipendenti o collaboratori delle società del gruppo controllato dal Venditore.

### **II.3. Le estensioni della durata degli accordi di licenza e fornitura**

**11.** Per svolgere la propria attività di raccolta di scommesse e giochi *online* Betflag utilizza attualmente dei moduli *software* e dei servizi messi a sua disposizione da MST (società interamente controllata dal Venditore), sulla base di una serie di contratti infragruppo. Posto che i moduli *software* e i servizi messi a disposizione da MST sono necessari perché Betflag possa svolgere la propria attività, le Parti hanno concordato un'estensione della durata sino a vent'anni degli accordi di licenza (moduli *software*), con un periodo iniziale di quattro anni di esclusiva a favore di Betflag all'interno del Territorio, e sino al 31 dicembre 2026, di quelli di fornitura (servizi), in scadenza nel 2023, con una serie di ulteriori modifiche e/o integrazioni.

### III. QUALIFICAZIONE DELL'OPERAZIONE

**12.** L'operazione comunicata costituisce una concentrazione ai sensi dell'articolo 5, comma 1, lettera b), della legge n. 287/90, in quanto volta all'acquisizione del controllo di un'impresa.

Essa rientra nell'ambito di applicazione della legge n. 287/90, non ricorrendo le condizioni di cui all'articolo 1 del Regolamento CE 139/2004, ed è soggetta all'obbligo di comunicazione preventiva disposto dall'articolo 16, comma 1, della medesima legge, in quanto il fatturato totale realizzato nell'ultimo esercizio a livello nazionale dall'insieme delle imprese interessate è stato superiore a 517 milioni di euro e il fatturato totale realizzato, nell'ultimo esercizio a livello nazionale, individualmente da almeno due delle imprese interessate è stato superiore a 31 milioni di euro<sup>7</sup>.

**13.** Per quel che concerne le restrizioni sopra descritte si rappresenta quanto segue. Il patto di non concorrenza e le clausole di non sollecitazione e assunzione a carico del Venditore sopra descritte costituiscono restrizioni direttamente connesse e necessarie alla realizzazione dell'operazione, in quanto strettamente funzionali alla salvaguardia del valore della società acquisita, a condizione che esse siano limitate merceologicamente ai servizi offerti dalle imprese acquisite e che abbiano una durata non eccedente il periodo di 2 anni<sup>8</sup>. Per quanto riguarda le clausole di non sollecitazione e assunzione a carico dell'Acquirente, tali restrizioni non possono ritenersi accessorie all'operazione comunicata nella misura in cui non appaiono funzionali alla necessità di preservare il valore della società oggetto di acquisizione. Per quanto riguarda le estensioni della durata di alcuni specifici accordi di licenza e fornitura sono considerate accessorie, qualora possano ritenersi come direttamente connesse e necessarie alla concentrazione comunicata<sup>9</sup> e, inoltre, per i contratti di fornitura, qualora non prevedano un periodo di superiore ai 5 anni. Nel caso di specie, tali estensioni vanno a beneficio dell'Acquirente e rispondono all'esigenza di garantire allo stesso la continuità nell'approvvigionamento dei servizi necessari allo svolgimento dell'attività rilevata.

### IV. VALUTAZIONE DELLA CONCENTRAZIONE

**14.** Il settore dei giochi e delle scommesse comprende l'attività a monte di produzione, sviluppo e fornitura di giochi e servizi di scommesse e di lotterie e l'attività a valle di raccolta da giochi e scommesse. Con riferimento all'attività a monte di produzione, sviluppo e fornitura, sinora l'Autorità non ha fornito una precisa delimitazione merceologica e geografica lasciando aperta la definizione del relativo mercato. Con riferimento, invece, all'attività a valle di raccolta, 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>10</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 e VLT; *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*.

**15.** L'operazione in esame produce effetti sia in relazione all'attività di produzione, sviluppo e fornitura di giochi e servizi di scommesse e di lotterie, sia in relazione all'attività di raccolta di giochi e scommesse, con particolare riguardo all'attività di raccolta delle scommesse e quella di raccolta proveniente dai giochi *online*, non essendo Betflag, diversamente dal gruppo Lottomatica, attiva nella raccolta da apparecchi da intrattenimento e divertimento AWP e VLT.

#### IV.I. Attività di produzione, sviluppo e fornitura di giochi e servizi di scommesse e di lotterie

**16.** Con riguardo al mercato dell'attività di produzione, sviluppo e fornitura di giochi e servizi di scommesse e di lotterie, incluse le soluzioni tecnologiche e i servizi sottostanti, è da rilevare che, mentre Betflag non è attiva in questo mercato, Lottomatica risulta attiva sulla base di quanto segue. Nel primo semestre del 2022 Lottomatica ha acquisito il 60% del capitale sociale di Giocaonline S.r.l. (di seguito, "Giocaonline")<sup>11</sup>, che sviluppa e produce giochi da *casinò* e giochi di abilità (ma non giochi di *poker*) che poi fornisce a numerosi concessionari dell'attività di raccolta da giochi *online* in Italia, tra cui Betflag e lo stesso gruppo Lottomatica.

**17.** Tuttavia, la relazione verticale che esisterà tra Giocaonline e Betflag a seguito dell'operazione non determinerà alcun effetto di preclusione anticoncorrenziale a livello di *input* e a livello della clientela, posto che, secondo quanto affermato da Lottomatica:

<sup>7</sup> [Provvedimento dell'Autorità n. 30060 del 15 marzo 2022 "Rivalutazione soglie fatturato ex art. 16, comma 1, della legge n. 287/90", in Boll. n. 10/2022.]

<sup>8</sup> [Si veda al riguardo la "Comunicazione della Commissione sulle restrizioni direttamente connesse e necessarie alle concentrazioni" (2005/C 56/03), pubblicata in GUCE del 5 marzo 2005, para. 18 e ss.]

<sup>9</sup> [Si veda sempre al riguardo la citata "Comunicazione della Commissione sulle restrizioni direttamente connesse e necessarie alle concentrazioni" (2005/C 56/03), pubblicata in GUCE del 5 marzo 2005, para. 18 e ss.]

<sup>10</sup> [Cfr. Boll. n. 21/2021, provv. n. 29652.]

<sup>11</sup> [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.]

(a) Giocaonline continuerà a fornire i propri giochi ai numerosi concessionari a cui li fornisce attualmente. Peraltro, Betflag nel mercato a valle della raccolta da giochi *online* è un operatore di dimensioni ridotte (v. *infra*), laddove Giocaonline fornisce i propri prodotti a tutti i principali operatori del mercato della raccolta da giochi *online*, vale a dire oltre a Lottomatica, Flutter/Sisal, Entain Plc<sup>12</sup>, Snaitech S.p.A., SKS365 Malta Ltd<sup>13</sup>, etc.;

(b) post operazione, Betflag continuerà a "rifornirsi" di nuovi giochi anche da concorrenti di Giocaonline. In ogni caso, quand'anche Betflag dovesse soddisfare il proprio fabbisogno di giochi solo presso Giocaonline (*quod non*), i concorrenti di Giocaonline continuerebbero in ogni caso ad avere accesso a tutti i numerosi restanti concessionari dell'attività di raccolta da giochi *online*, ovvero alla stragrande maggioranza della domanda.

**18.** In ogni caso, non appare necessario procedere alla definizione sotto il profilo merceologico e geografico del mercato in argomento, poiché, sulla base delle suddette considerazioni, l'operazione non è suscettibile di sollevare significativi problemi concorrenziali di carattere verticale, indipendentemente dalla definizione del mercato rilevante adottata.

#### **IV.II. Attività di raccolta da giochi e scommesse**

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

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

**20.** Lottomatica e Betflag sono, infatti, entrambe attive in questo mercato e la stima delle quote di mercato detenute nel 2021 è per Lottomatica<sup>14</sup> pari al [15-20%] e per Betflag pari al [1-5%]. Pertanto la quota *post merger* sarà pari al [20-25%].

**21.** Tale quota, di per sé non particolarmente elevata, non appare pregiudizievole della concorrenza anche in quanto vi sono altri operatori con quote di mercato rilevanti, come ad esempio Bet365 Group Ltd (con il [15-20%]), Flutter/Sisal (con il [10-15%]), Snaitech S.p.A. (con il [10-15%]), e a seguire i concorrenti: Entain Plc<sup>15</sup> e SKS365 Malta Ltd<sup>16</sup>.

**22.** Peraltro, è anche da considerare che l'incremento rispetto alla posizione detenuta da Lottomatica prima dell'operazione è minimo, pari solo al [1-5%] circa e relativo per lo più al solo segmento rappresentato dalle scommesse ippiche, che rappresenta solo poco più del [1-5%] della complessiva raccolta da scommesse in Italia.

**23.** Betflag, infatti, risulta essere un piccolo operatore del mercato della raccolta da scommesse, che opera per lo più nel segmento delle scommesse ippiche e mediante il canale *online*. Inoltre, la quota combinata delle Parti negli ultimi tre anni (2019-2020-2021) è rimasta pressoché costante e si aggira intorno a circa il [20-25%].

**24.** Infine, è anche importante rilevare che nel mercato in questione, la quota di mercato di Lottomatica è calante rispetto all'anno precedente (2020), pari al [20-25%], con riferimento a valori della raccolta da scommesse in Italia che crescono significativamente da circa 12,9 miliardi di euro nel 2020 a circa 16,3 miliardi di euro nel 2021.

**25.** 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.

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

**26.** Nel mercato nazionale della raccolta da giochi *online* l'operazione dà luogo ad una sovrapposizione o orizzontale tra le Parti. Infatti, Lottomatica e Betflag sono entrambe attive in questo mercato e le quote di mercato detenute nel 2021 è per Lottomatica<sup>17</sup> pari al [10-15%] e per Betflag pari al [1-5%]. Pertanto la quota *post merger* sarà pari al [10-15%].

**27.** A seguito dell'operazione, Lottomatica continuerà a competere con altri numerosi, importanti e qualificati operatori attivi nella raccolta da giochi *online* con quote superiori o simili a Lottomatica, come ad esempio Flutter/Sisal (con il [20-25%]), primo operatore del mercato in esame, Entain Plc<sup>18</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 [1-5%])<sup>19</sup> e con un'ampia gamma di operatori nazionali e multinazionali, con quote minori rispetto ai precedenti concorrenti menzionati, ma che eserciterà anch'essa un forte vincolo concorrenziale sulle Parti.

<sup>12</sup> [A Entain Plc fanno riferimento i seguenti marchi e siti web: "Eurobet", "Bwin", "Gioco Digitale" e "Party Poker".]

<sup>13</sup> [A SKS365 Malta Ltd fa riferimento il marchio e sito web "PlanetWin365".]

<sup>14</sup> [Alla società fanno riferimento i seguenti marchi e siti web: "Better", "Goldbet" e "Intralot".]

<sup>15</sup> [A Entain Plc fanno riferimento i seguenti marchi e siti web: "Eurobet", "Bwin", "Gioco Digitale" e "Party Poker".]

<sup>16</sup> [A SKS365 Malta Ltd fa riferimento il marchio e sito web "PlanetWin365".]

<sup>17</sup> [Alla società fanno riferimento i seguenti marchi e siti web: "Better", "Goldbet" e "Intralot".]

<sup>18</sup> [A Entain Plc fanno riferimento i seguenti marchi e siti web: "Eurobet", "Bwin", "Gioco Digitale" e "Party Poker".]

<sup>19</sup> [A SKS365 Malta Ltd fa riferimento il marchio e sito web "PlanetWin365".]

**28.** Pertanto, la quota di mercato *post-merger* di Lottomatica relativa al mercato nazionale dei giochi *online* non sembra essere critica per la concorrenza poiché ci sono altri operatori con quote di mercato superiori o simili a quella di Lottomatica e nel mercato *de quo* sono presenti numerosi operatori.

**29.** Infatti, è elevato il numero di concessionari di gioco a distanza autorizzati attivi nella fornitura di giochi *online* in Italia<sup>20</sup>.

**30.** Per operare nel settore del gioco *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.

**31.** Inoltre, il mercato del gioco *online* in Italia è caratterizzato da dinamiche concorrenziali 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.

**32.** 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*.

**33.** Alla luce delle considerazioni che precedono, la concentrazione in esame non appare quindi né idonea a ostacolare in misura significativa la concorrenza effettiva nel mercato a monte dell'attività di produzione, sviluppo e fornitura di giochi e servizi di scommesse e di lotterie e nei mercati nazionali a valle della raccolta da scommesse e della raccolta da giochi *online*, né idonea a determinare la costituzione o il rafforzamento di una posizione dominante.

RITENUTO, pertanto, che l'operazione in esame non ostacola, ai sensi dell'articolo 6, comma 1, della legge n. 287/90, in misura significativa la concorrenza effettiva nei mercati interessati e non comporta la costituzione o il rafforzamento di una posizione dominante;

RITENUTO, altresì, che il patto di non concorrenza e le clausole di non sollecitazione e assunzione a carico del Venditore nonché le estensioni della durata di alcuni specifici accordi di licenza e fornitura presenti nel Contratto risultano accessorie alla presente operazione nei soli limiti merceologici e temporali sopra indicati e che l'Autorità si riserva di valutare, laddove sussistano i presupposti, le suddette clausole che si realizzino oltre tali limiti;

RITENUTO, inoltre, che le clausole di non sollecitazione e di assunzione a carico dell'Acquirente presenti nel Contratto non costituiscono oggetto della presente delibera in quanto non accessorie alla concentrazione in esame e che l'Autorità, pertanto, si riserva di valutarle, laddove ne sussistano i presupposti;

DELIBERA

di non avviare l'istruttoria di cui all'articolo 16, comma 4, della legge n. 287/90.

Le conclusioni di cui sopra saranno comunicate, ai sensi dell'articolo 16, comma 4, della legge n. 287/90, alle imprese interessate e al Ministro delle Imprese e del Made in Italy.

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

IL SEGRETARIO GENERALE  
Guido Stazi

IL PRESIDENTE  
Roberto Rustichelli

---

<sup>20</sup> [Attualmente i concessionari in Italia sono più di 90. Si veda a tal riguardo l'indirizzo URL (sito dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli): [https://www.adm.gov.it/portale/en/monopoli/igiochi/gioco\\_distanza/gioco\\_dist\\_concessionari](https://www.adm.gov.it/portale/en/monopoli/igiochi/gioco_distanza/gioco_dist_concessionari).]