

***Caso n. COMP/M.4114 -  
LOTTOMATICA /  
GTECH***

Il testo in lingua italiana è il solo disponibile e facente fede.

**REGOLAMENTO (CE) n. 139/2004  
SULLE CONCENTRAZIONI**

---

Articolo 6, paragrafo 1, lettera b) NON OPPOSIZIONE  
data: 19/05/2006

***In formato elettronico sul sito EUR-Lex, al documento  
n.32006M4114***



Brussels, 19.05.2006  
SG-Greffe(2006) D/202676

Nella versione pubblicata di questa decisione sono state omesse alcune informazioni ai sensi dell'art. 17(2) del Regolamento del Consiglio (CE) N. 139/2004 riguardante la non divulgazione di segreti professionali ed altre informazioni riservate. Le omissioni sono dunque così evidenziate [...]. Laddove possibile, l'informazione omessa è stata sostituita dall'indicazione di una scala di valori o da una indicazione generale.

VERSIONE PUBBLICA

PROCEDURA RELATIVA ALLE  
CONCENTRAZIONI  
DECISIONE AI SENSI  
DELL'ARTICOLO 6, PARAGRAFO 1,  
LETTERA b)

**Alla parte notificante**

Gentili signori,

**Oggetto:** **Caso No. COMP/M.4114 – Lottomatica/ GTECH**  
Notifica del 06/04/2006 ai sensi dell'articolo 4 del regolamento (CE)  
n. 139/2004 del Consiglio<sup>1</sup>

1. In data 06/04/2006 è pervenuta alla Commissione la notifica di un progetto di concentrazione in conformità all'articolo 4 del regolamento (CE) n. 139/2004 del Consiglio. Con tale operazione l'impresa Lottomatica S.p.A. ("Lottomatica"), controllata da De Agostini S.p.A. ("De Agostini") acquisisce ai sensi dell'articolo 3, paragrafo 1, lettera b), del regolamento del Consiglio il controllo dell'insieme dell'impresa GTECH Holdings Corporation ("GTECH") mediante acquisto di azioni o quote.

## **I. LE PARTI**

2. Lottomatica opera esclusivamente in Italia, nel mercato dei giochi (ivi comprese le cosiddette videolotterie) e delle scommesse ed in quello dei servizi automatizzati di pagamento per il cittadino e le imprese. Il gruppo De Agostini opera nel settore dell'editoria e dei media, della finanza e delle assicurazioni.
3. GTECH è uno dei principali operatori nel settore dei giochi e dei servizi commerciali a livello mondiale. In particolare, GTECH gestisce lotterie

---

<sup>1</sup> GU L 24 del 29.1.2004, pag. 1.

tradizionali e videolotterie e fornisce apparecchi da gioco a tecnologia avanzata e servizi telematici legati al gioco. In Italia, GTECH, opera esclusivamente nel mercato dei giochi tramite la partecipazione in Cogetech, società attiva nel segmento delle videolotterie<sup>2</sup>.

## **II. L'OPERAZIONE**

4. L'operazione consiste nell'acquisizione da parte di Lottomatica del controllo esclusivo della società GTECH. La predetta operazione costituisce, pertanto, una concentrazione, ai sensi dell'art. 3 (1) b del Regolamento 139/2004.

## **III. DIMENSIONE COMUNITARIA**

5. L'operazione notificata ha dimensione comunitaria in quanto il fatturato totale dell'insieme delle imprese interessate a livello mondiale supera i 5 miliardi di EURO (gruppo De Agostini: EURO 5.668 milioni nel 2005; GTECH EURO 1.066 milioni nel 2005), il fatturato realizzato individualmente dalle imprese interessate nella Comunità supera i 250 milioni di EURO (gruppo De Agostini: EURO milioni nel 2005; GTECH, EURO milioni nel 2005) e le due imprese interessate non realizzano oltre i due terzi del fatturato comunitario all'interno dello stesso stato membro.

## **IV. I MERCATI RILEVANTI**

### ***(i) mercato dei giochi e scommesse***

6. L'operazione in oggetto riguarda principalmente il settore dei giochi e delle scommesse. Lottomatica rappresenta il principale operatore di giochi e scommesse in Italia, ma non opera al di fuori del territorio italiano. In Italia, essa organizza e gestisce, in base a concessioni e autorizzazioni pubbliche, in via esclusiva, il Lotto e le lotterie nazionali ad estrazione differita ed istantanea, ed, in maniera non esclusiva, i concorsi pronostici, le scommesse a totalizzatore e gli apparecchi ad intrattenimento e divertimento (videolotterie). GTECH gestisce lotterie tradizionali e videolotterie e fornisce apparecchi da gioco a tecnologia avanzata e servizi telematici legati al gioco. Tuttavia, in Italia, come detto, GTECH opera esclusivamente nel settore delle videolotterie attraverso la partecipazione in Cogetech.
7. Secondo le parti, dal lato della domanda il mercato dei giochi e delle scommesse può essere differenziato sulla base delle modalità di gioco, per cui, in Italia, tradizionalmente, si distingue tra: i) giochi da ricevitoria, ossia il Lotto, il Superenalotto, le lotterie nazionali, i concorsi pronostici a base sportiva; ii) i giochi da sala, (scommesse ippiche e sportive); iii) le videolotterie, ossia i giochi mediante apparecchi da intrattenimento (*slot machines*) installati in locali pubblici, e che solo dal 2004 sono state legalizzate.

---

<sup>2</sup> GTECH detiene una partecipazione di minoranza in Cogetech, uno dei concessionari aggiudicatari della gara bandita dall'Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato (AAMS). Tale partecipazione è idonea comunque a conferire a GTECH il controllo congiunto su Cogetech, in virtù dei diritti di veto riconosciuti a GTECH da statuto e patti parasociali.

8. Al di là della categorizzazioni tradizionali, i giochi e le scommesse si differenziano profondamente in ragione delle caratteristiche, cui inevitabilmente corrisponde un diverso profilo di domanda. Su tali presupposti, secondo le parti sarebbe senz'altro possibile distinguere i mercati delle lotterie tradizionali, e in particolare del lotto, dove Lottomatica realizza più dei due terzi del proprio fatturato, che si rivolge ad una clientela tradizionale, dal mercato delle videolotterie (in cui è attiva GTECH), che si rivolgono invece ad una clientela specialistica, prevalentemente maschile, la cui motivazione al gioco consiste nella vincita e nella sfida con sé stessi, oltreché nella possibilità di socializzazione offerta dai locali in cui sono installati tali apparecchi. A sostegno della propria tesi, le parti hanno anche prodotto dati indipendenti e stime interne da cui emerge che la percentuale di giocatori che tradizionalmente gioca al lotto e che gioca anche alle videolotterie è molto bassa (nell'ordine del 4%)<sup>3</sup>.
9. Nelle poche decisioni relative al mercato dei giochi e delle scommesse <sup>4</sup>, la Commissione, sebbene non abbia mai fornito una precisa delimitazione del mercato, ha tuttavia osservato l'esistenza di notevoli differenze tra i diversi tipi di giochi prospettando una accentuata segmentazione del mercato.
10. In ambito nazionale, nel quadro di un'istruttoria relativa ad un'intesa restrittiva della concorrenza, l'Autorità garante per la concorrenza ed il mercato (AGCM) ha avuto occasione di soffermarsi sul mercato dei giochi e delle scommesse<sup>5</sup>. In tale occasione, pur ritenendo che i giochi e le scommesse appartenessero ad un unico mercato, essa ha osservato che i singoli giochi sono dotati di caratteristiche diverse suscettibili di attrarre fasce diverse di consumatori. Secondo l'AGCM, le principali caratteristiche in base alle quali si distinguono i singoli giochi sono: il tipo di eventi sui quali si scommette (combinazioni di numeri o eventi sportivi); la possibilità di sfruttare una competenza particolare (ad esempio nel caso degli eventi sportivi) ovvero la totale aleatorietà della vincita; la probabilità di vincere; l'entità media della vincita; la facilità di gioco e l'opportunità di scegliere tra diversi eventi su cui scommettere; i tempi di riscossione della vincita e, in particolare, la possibilità di rigiocare immediatamente le vincite incassate; la tipologia e diffusione dei locali presso cui si può giocare.
11. I risultati dell'indagine di mercato condotta dalla Commissione confermano quanto sopra. In particolare, se secondo taluni operatori tutti i giochi apparirebbero ad un unico mercato in quanto mirerebbero a soddisfare lo stesso identico impulso del giocatore, la stragrande maggioranza delle risposte ricevute dalla Commissione indica che gli elementi fondamentali nella scelta del tipo di gioco sono, principalmente i tempi di riscossione delle vincite, e poi la probabilità delle vincite e l'entità delle stesse. Su tali presupposti, appare evidente come la sostituibilità fra alcuni giochi quali, ad esempio, le videolotterie, che assicurano una vincita immediata e il Lotto, che è ad esito differito, appaia alquanto limitata.
12. Dal lato dell'offerta, la sostituibilità dei diversi giochi è per certi versi alta ove si considerino quegli elementi ricorrenti che accomunano la gestione della raccolta e

---

<sup>3</sup> Dati Eurisco e stime interne di Lottomatica.

<sup>4</sup> M.1411, Deutsche Bank/Coral; M.3109 Candover/Cinven/Gala.

<sup>5</sup> AGCM, M.1378, Lottomatica/Sisal.

delle scommesse, tra cui l'esigenza di una rete di distribuzione. D'altra parte, assume rilievo dirimente la circostanza che si tratta di attività fortemente regolamentate il cui accesso è condizionato all'ottenimento di una licenza o concessione da parte dell'Amministrazione Autonoma dei monopoli di Stato (AAMS). Di conseguenza, la sostituibilità sul fronte dell'offerta tra i vari giochi è molto limitata.

13. In ogni caso, non appare necessario fornire una precisa delimitazione del mercato rilevante, poiché, sulla base delle considerazioni esposte di seguito, la transazione non solleva problemi concorrenziali indipendentemente dalla definizione del mercato rilevante adottata.
14. In decisioni precedenti<sup>6</sup>, la Commissione ha considerato il mercato geografico rilevante di dimensioni nazionali a causa della specificità della domanda relativa ai servizi di giochi e scommesse e della diversità della regolamentazione nazionale, nonché dei sistemi di gestione delle concessioni agli operatori che sono ancora di dimensione prettamente nazionale. I risultati dell'indagine del presente caso confermano tali conclusioni.

***(ii) servizi di pagamento***

15. I servizi di pagamento automatizzato riguardano il pagamento elettronico di tasse, bollette, canoni, tributi vari in favore di imprese e utenti privati. Mentre la Commissione non si è mai specificamente pronunciata sulla dimensione geografica o merceologica di tali mercati, in un proprio precedente l'AGCM ha ritenuto il mercato dei servizi automatizzati di pagamento di dimensione nazionale. Poiché Lottomatica opera unicamente in Italia, mentre GTECH non vi opera, l'operazione in oggetto non dà luogo ad alcuna sovrapposizione delle attività delle parti su questo mercato; sicché la precisa definizione del mercato geografico e del prodotto non appare comunque necessaria.

***(iii) produzione e commercializzazione di apparecchiature per l'intrattenimento***

16. Solo GTECH è attiva anche nel mercato della produzione e della commercializzazione di apparecchiature per l'intrattenimento, necessarie per la gestione dei giochi. Le parti sostengono che la dimensione geografica di questo mercato, in considerazione soprattutto delle restrizioni imposte ai produttori di questo tipo di apparecchiature da parte degli organismi nazionali responsabili della gestione di questi giochi, sono nazionali. La precisa definizione del mercato non appare comunque necessaria poiché la presente operazione non appare suscettibile di creare problemi indipendentemente dalla definizione del mercato geografico adottata.

***(iv) sistemi centrali per la gestione dei giochi***

17. GTECH è infine attiva nella commercializzazione dei sistemi centrali per la gestione dei giochi. Le parti sostengono che questo tipo di sistemi fa parte del più

---

<sup>6</sup> M.1411, Deutsche Bank/Coral; M.3109 Candover/Cinven/Gala.

ampio mercato dei sistemi complessi di elaborazione dei dati. Tali sistemi sono realizzati da gestori dei giochi in autoproduzione, da soggetti specializzati, da operatori sul più ampio mercato dei giochi e da operatori sul più ampio settore dell'information technology. Le parti sostengono che questo mercato ha dimensioni nazionali o più vaste. Alla luce delle considerazioni di seguito esposte, non appare, comunque, necessario fornire una precisa definizione del mercato geografico e del prodotto rilevante.

## V. ANALISI E VALUTAZIONE

### *(i) effetti orizzontali*

18. L'operazione produce un impatto orizzontale nel solo mercato dei giochi in Italia, dove GTECH è attiva unicamente nel segmento delle videolotterie tramite la sua co-controllata Cogetech,.
19. Successivamente all'operazione le parti deterrebbero una quota di mercato aggregata pari al [25-40]% (Lottomatica [25-35]%; GTECH [0-5]%) sul mercato comprendente tutti i giochi e le scommesse, mentre tra gli altri concorrenti figurano importanti operatori quali Sisal ([5-15]%), Snai ([5-15]%), Atlantis ([5-15]%) e altri.
20. Ove invece il segmento delle videolotterie costituisse un mercato distinto, le parti raggiungerebbero una quota di mercato aggregata del [10-20]%<sup>7</sup> (Lottomatica [0-10]%; GTECH [0-10]%). In tale mercato, operano numerosi concorrenti, tra cui il leader Atlantis, ([20-30]%), Citec ([5-15]%), Snai ([5-15]%), e altri.
21. In quest'ultimo caso, quindi, alla luce della limitata quota di mercato detenuta dall'entità derivante dall'operazione ed a fronte della presenza dei numerosi già citati concorrenti, l'operazione non appare suscettibile di creare problemi concorrenziali sul segmento delle videolotterie. Inoltre, anche qualora si ritenesse il mercato rilevante di dimensioni più ampie, la transazione non appare suscettibile di avere effetti anti-concorrenziali sulla base delle considerazioni di seguito esposte.
22. Si rileva, infatti, che, quale che sia la corretta delimitazione del mercato, i risultati dell'indagine hanno comunque evidenziato una accentuata differenziazione dei prodotti appartenenti al mercato dei giochi sulla base di varie caratteristiche, tra cui, in particolare, il tempo di riscossione della vincita, il grado di probabilità, l'ammontare della stessa.
23. Ciò porta a ritenere comunque limitato il grado di sostituibilità esistente fra i giochi tradizionali quali il lotto (da cui Lottomatica ricava la maggior parte dei propri ricavi, in quanto concessionario esclusivo su tutto il territorio nazionale fino al 2016) e giochi più da impulso e indirizzati ad un pubblico giovanile quali le videolotterie.

---

<sup>7</sup> Le quote di mercato sono calcolate sulla base del numero di apparecchi appartenenti a ciascun operatore. La quota calcolata sulla base del numero degli utenti è pari a [10-20]% (Lottomatica [0-10]%, GTECH [5-15]%)

24. Di conseguenza, anche qualora si considerassero i due tipi di giochi come appartenenti allo stesso mercato, appare, comunque, evidente che il lotto e le videolotterie esercitano l'uno sull'altro una pressione competitiva molto limitata.
25. Inoltre, dall'indagine è emerso che Cogetech, (in cui GTECH detiene una partecipazione di controllo congiunto), rappresenta solo uno dei numerosi operatori di videolotterie attivi in Italia, e non presenta alcun tratto qualificante rispetto agli altri concorrenti. E se è vero che alcuni operatori esprimono preoccupazioni circa la fusione tra Lottomatica e un leader mondiale del settore quale GTECH, facendo in particolare riferimento alla grande disponibilità di quest'ultimo di risorse finanziarie e tecnologiche, resta il fatto che al momento GTECH ha stabilito in Italia un'attività modesta nel mercato dei giochi, a fronte della presenza di una pletera di concorrenti, di cui numerosi dotati di una gamma di giochi e di quote di mercato ben più significative.
26. Né, poi, sono emersi nel corso dell'indagine, altri aspetti suscettibili di conferire all'entità scaturente dalla concentrazione significativi vantaggi rispetto ai concorrenti. In relazione in particolare all'importanza di una rete di distribuzione capillare, che è molto alta in alcuni tipi di gioco, l'istruttoria ha fatto emergere che ciò non è il caso delle videolotterie. Difatti, la possibilità di offrire le videolotterie in un'ampia gamma di locali ed esercizi commerciali (bar, ristoranti, stabilimenti balneari, ecc.) rende relativamente semplice, e comunque priva di ostacoli formali non derivanti dalla propria capacità commerciale organizzativa, la creazione di una rete di distribuzione.
27. Infine, appare opportuno osservare che le norme disciplinanti i titoli concessori in oggetto precludono a uno stesso soggetto di acquisire la titolarità di due concessioni relative alla medesima tipologia di gioco. Nella specie, l'art. 21, comma 1, della Convenzione di concessione per la gestione delle videolotterie tra l'Azienda Autonoma dei Monopoli di Stato e Lottomatica, fa divieto a quest'ultima di mantenere in seguito all'acquisto di GTECH, la partecipazione detenuta da GTECH in Cogetech. Di conseguenza, Lottomatica ha già assunto l'impegno nei confronti dell'Azienda dei Monopoli di Stato, dandone notizia alla Commissione, di cedere la propria partecipazione di GTECH in Cogetech. Questo aspetto è stato esplicitamente confermato dall'Azienda dei Monopoli di Stato interrogata al riguardo. L'inottemperanza a tale impegno, come chiarito nella corrispondenza intercorsa fra le parti e l'Azienda Autonoma dei Monopoli di Stato, determinerebbe peraltro la revoca per Lottomatica della concessione di gestione delle videolotterie. Su tali presupposti, la concentrazione non genera alcuna sovrapposizione nel mercato dei giochi e delle scommesse in Italia, in ragione dell'obbligo in capo a Lottomatica di dismettere la partecipazione di GTECH in Cogetech.

*(ii) effetti verticali*

28. L'operazione non appare suscettibile di avere effetti negativi neppure a livello verticale. A tale proposito, si rileva che GTECH non vende alcun tipo di apparecchiatura in Italia e. In ogni caso, si osserva che la quota di mercato detenuta da GTECH sul mercato europeo della commercializzazione di queste apparecchiature è molto limitata ([0-5]%). I concorrenti di Lottomatica avranno, pertanto, anche dopo l'operazione, l'opportunità di rivolgersi ad un ampio numero di fornitori. Le stesse considerazioni valgono per il mercato dei servizi di gestione

delle apparecchiature, sul quale un numero significativo di produttori rimarrà attivo anche dopo la fusione.

29. Infine, le parti hanno sostenuto che Lottomatica si è già dotata di sistemi centrali e di reti telematiche e commerciali, per cui ha già effettuato investimenti significativi, anche per il loro adeguamento e rinnovo. Tali sistemi, peraltro, devono rispondere a specifiche stringenti e del tutto peculiari ( es. rete del Lotto dedicata) richieste dalla stessa concessione,[...]. Inoltre, in considerazione della non significativa quota di mercato che Lottomatica detiene nel potenziale mercato a valle delle videolotterie, l'integrazione verticale non priverebbe i fornitori di macchine e di sistemi centrali per l'intrattenimento di importanti sbocchi commerciali.

## **VI. Conclusioni**

30. Alla luce delle considerazioni precedenti, la Commissione ha deciso di non opporsi all'operazione notificata e di dichiararla compatibile con il mercato comune e con l'accordo SEE. La presente decisione è stata adottata in applicazione degli articoli 6, paragrafo 1, lettera b), del Regolamento (CE) n. 139/2004 del Consiglio.

Per la Commissione  
firmato  
Janez POTOČNIK  
Membro della Commissione