

INFORME Y PROPUESTA DE RESOLUCIÓN

EXPEDIENTE C/1094/20 FLUTTER/STARS

I. ANTECEDENTES

- (1) Con fecha 31 de enero de 2020 tuvo entrada, en la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (“CNMC”), notificación de la concentración consistente en la adquisición directa, por parte de Flutter, del control exclusivo de Stars, que opera en el sector de los juegos de azar.
- (2) La notificación ha sido realizada por la empresa adquirente, según lo establecido en el artículo 9 de la Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia (“LDC”), por superar el umbral establecido en la letra a) del artículo 8.1 de la mencionada norma. A esta operación le es de aplicación lo previsto en el Reglamento de Defensa de la Competencia (“RDC”), aprobado por el Real Decreto 261/2008, de 22 de febrero.
- (3) La operación se ha notificado en varios países, entre los que se incluyen Austria, Bulgaria, Alemania, Irlanda, Malta, Rumanía, Reino Unido, Australia y Estados Unidos.
- (4) Con fecha 7 de febrero de 2020 se realizó un requerimiento de información a la Dirección General de Ordenación del Juego (“DGOJ”), de acuerdo con lo dispuesto en los artículos 39.1 y 55.6 de la LDC, que suspendió el cómputo del plazo para resolver.
- (5) Con fecha 21 de febrero vencía el plazo de respuesta al requerimiento de información realizado a la DGOJ, por lo que, de conformidad con el artículo 12.1 d) del RDC, se acordó el levantamiento de la suspensión del plazo, quedando reanudado desde el 22 de febrero de 2020.
- (6) Con fecha 2 de marzo tuvo entrada la respuesta de la DGOJ al requerimiento de información.
- (7) La fecha límite para acordar iniciar la segunda fase del procedimiento es el 16 de marzo de 2020 inclusive. Transcurrida dicha fecha, la operación notificada se considerará tácitamente autorizada.

II. NATURALEZA DE LA OPERACIÓN

- (8) La operación de concentración económica proyectada consiste en la adquisición directa, por parte de Flutter, del control exclusivo de Stars, que opera en el sector de los juegos de azar. La operación propuesta fue acordada por Flutter y por Stars el 2 de octubre de 2019 mediante un acuerdo de ordenación, que establece los términos y condiciones del plan de ordenación a través del cual se implementará la operación propuesta.
- (9) Como resultado de la operación propuesta, se producirá un cambio permanente en la estructura de control de Stars en el sentido del artículo 7.1 (b) de la Ley de Defensa de la Competencia (LDC).

III. APLICABILIDAD DE LA LEY 15/2007 DE DEFENSA DE LA COMPETENCIA

- (10) La operación no alcanza dimensión comunitaria, al no superarse los umbrales establecidos en el artículo 1 del Reglamento del Consejo (CE) nº 139/2004, de 20 de enero de 2004, sobre el control de las operaciones de concentración.
- (11) La operación notificada cumple, sin embargo, con los requisitos previstos por la LDC para su notificación, al superar el umbral de cuota de mercado establecido en el artículo 8.1 a) de la misma.

IV. EMPRESAS PARTICIPES

IV.1 ADQUIRENTES

- **FLUTTER ENTERTAINMENT PLC**

- (12) Flutter es un operador de apuestas deportivas, juego y entretenimiento (incluidos juegos y apuestas *online*). La empresa se constituyó en 2016 como resultado de la fusión de Paddy Power y Betfair. Ambas compañías se fusionaron para formar Paddy Power Betfair, que pasó a denominarse Flutter Entertainment en marzo de 2019. El negocio de Flutter se divide en cuatro divisiones:
- i) Negocio *online*: que opera bajo las marcas de apuestas deportivas y juegos online Paddy Power, Betfair y Adjarabet;
 - (ii) Australia: consistente en la marca de apuestas deportivas online Sportsbet, una casa de apuestas líder en Australia;
 - (iii) EE.UU.: donde opera como FanDuel Group y administra la casa de apuestas FanDuel y las marcas de apuestas deportivas y de fantasy-sports diarios (daily-fantasy-sports), la red de retransmisión y de apuestas de depósito avanzado de TVG y el casino online Betfair en Nueva Jersey; y
 - (iv) Negocio de juegos de azar presencial: que opera más de 620 casas de apuestas físicas de Paddy Power en el Reino Unido e Irlanda.
- (13) Las actividades de Flutter en España son las siguientes:
- (i) Apuestas y juegos: Flutter proporciona principalmente servicios de apuestas deportivas y de juegos *online* en España a través de la marca Betfair.
 - (ii) Suministro de precios y contenido de apuestas deportivas: Flutter presta servicios entre empresas o B2B a otros operadores en España, de suministro de contenido y precios de apuestas relacionadas con el deporte. Los clientes gestionan la configuración, la fijación de precios y la gestión de riesgos de todo el contenido previo al partido y Flutter proporciona contenido en vivo.
- [...]¹
- (14) Flutter no posee actividades presenciales en España, está domiciliada en Irlanda y cotiza en la Bolsa de Londres y en Euronext Dublín.

¹ [...]

- (15) El volumen de negocios (sobre la base del *Net Gaming Revenue*² o *NGR*) de Flutter en 2018, conforme al artículo 5 del Real Decreto 261/2018, fue el siguiente:

VOLUMEN DE NEGOCIO DE FLUTTER (millones de euros) EN 2018		
MUNDIAL	UE	ESPAÑA
[<2500]	[>250]	[<60]

Fuente: Notificación

IV.2 ADQUIRIDA

• THE STARS GROUP INC.

- (16) The Stars Group Inc. (en adelante, Stars o la Adquirida) está constituida en Canadá y cotiza en la Bolsa de Toronto (Canadá) y en el NASDAQ Global Select Market. Stars es un proveedor a nivel mundial de servicios de juegos de azar (juegos y apuestas) vía *online* (y para móviles) y servicios de entretenimiento interactivo.
- (17) Stars es propietaria o posee (como licenciataria) las siguientes marcas de apuestas/juegos y entretenimiento:
- PokerStars Casino (ofrece a los clientes una gama de juegos de casino, entre los que se incluyen máquinas de azar y otros tipos de juegos);
 - PokerStars (ofrece eventos de póquer *online* y torneos semanales);
 - Full Tilt (marca de póquer *online*);
 - BetStars (ofrece apuestas *online*, permitiendo a los clientes apostar en determinados eventos deportivos y no deportivos);
 - FOX Bet (apuestas deportivas *online* en determinados eventos deportivos);
 - BetEasy (apuestas deportivas y de carreras *online*);
 - Sky Bet (ofrece una gama de servicios de apuestas *online* y para móvil, en particular apuestas deportivas, como apuestas previas y en vivo, en una amplia gama de eventos, que incluyen fútbol, carreras de caballos, carreras de galgos, golf, tenis, rugby, política y televisión y cine); y
 - SkyVegas, Sky Casino, Sky Bingo, Sky Poker (estas cuatro marcas ofrecen conjuntamente más de 600 juegos, incluyendo juegos de mesa, como la ruleta y el *black jack*, y una gama de máquinas de azar y juegos de premios instantáneos).
- (18) En España, Stars ofrece servicios de juegos de azar *online*, que incluyen apuestas y juegos *online* bajo diversas marcas:

² El volumen de negocio representa los ingresos netos del juego (*NGR* por su sigla en inglés), que es la variable generalmente utilizada en el sector de los juegos de azar en general, así como en las cuentas financieras auditadas de las Partes. Además, es la medida utilizada tanto por Flutter como por Stars en sus cuentas anuales auditadas, que, a su vez, son consistentes con la Comunicación sobre cuestiones jurisdiccionales (*CJN*, por sus siglas en inglés) descrita en su párrafo 169. La CJN es el estándar en la industria. Asimismo, la CJN también establece en su párrafo 165 que el volumen de negocios debe excluir los descuentos o promociones que las empresas conceden a sus clientes y que tienen una influencia directa en los importes de las ventas. El NGR es el volumen de ingresos netos de las ganancias de los clientes, las actividades de promoción y las primas. Flutter indica sus ingresos en libras esterlinas, que han sido convertidas a euros mediante un tipo de cambio de 1,1304 GBP/EUR. La cifra mundial es el volumen de negocios comunicado públicamente, mientras que a nivel nacional y en la UE son volúmenes de negocios proforma.

(i) Apuestas y juegos: Stars ofrece una gama de servicios de juego *online* en España como el *black jack*, la ruleta, el póquer, juegos en vivo con croupier y máquinas de azar. Éstos se llevan a cabo a través de varias marcas como PokerStars y PokerStars Casino. BetStars es la marca de apuestas de Stars activa en España, que ofrece servicios de apuestas *online* operando como casa de apuestas deportivas.

(ii) Servicios auxiliares:

- Servicios de comparación de cuotas de apuestas (Oddschecker): la marca Oddschecker de Stars es un servicio gratuito de comparación de cuotas y pronósticos. Permite tanto a los jugadores registrados como a los no registrados comparar cuotas y ofertas promocionales para diferentes eventos de apuestas de entre una amplia selección de operadores.
- Servicios de Marketing Digital (iBus Media): iBus Media, propiedad de Stars, vende espacios publicitarios en numerosas páginas web dedicadas específicamente a los juegos de azar *online* (como, por ejemplo, PokerNews y CasinoSmash) a operadores de juegos de azar *online*.

(19) Stars no tiene actividades presenciales en España.

(20) El volumen de negocio³ (sobre la base del *Net Gaming Revenue* o *NGR*) de Stars en 2018 conforme al artículo 5 del Real Decreto 261/2018 fue el siguiente:

VOLUMEN DE NEGOCIO DE STARS (millones de euros) EN 2018		
MUNDIAL	UE	ESPAÑA
[<2.500]	[>250]	[>60]

Fuente: Notificación

V. MERCADOS RELEVANTES

V.1. Mercado de producto

(21) La operación notificada se enmarca en el sector de los juegos de azar (incluyendo apuestas y juegos) *online* en España.

(22) La notificante considera que el mercado de producto relevante debe incluir todos los tipos de **juegos de azar *online***, incluyendo **apuestas y juegos *online*** y que existen factores de oferta y de demanda que sugieren la existencia de un mercado de producto único para los juegos de azar *online*. En todo caso, describe dos segmentos de juegos de azar *online* de la siguiente manera:

- Los **juegos *online*** consisten en la participación en un juego con algún elemento de oportunidad a cambio de dinero u otro premio. Los juegos *online* típicos incluyen el bingo, los juegos de casino *online*, entre los que destacan las máquinas de azar, los juegos de mesa -como la ruleta y el *black jack*-, los juegos de premios instantáneos como las tarjetas "rasca y gana", y el póquer. El bingo y el póquer suelen funcionar como "juegos de bote o *pool games*", en los que las ganancias se financian con la suma de todas las apuestas

³ Stars indica sus ingresos en dólares estadounidenses; los dólares estadounidenses se convierten a euros mediante un tipo de cambio medio anual de 1.1810 USD/EUR en 2018. La cifra mundial es el volumen de negocios comunicado públicamente, mientras que a nivel nacional y en la UE son volúmenes de negocios proforma.

realizadas por los jugadores, sin perjuicio de la deducción libre de riesgo del jugador (denominada rake en el póquer). En los juegos de mesa, máquinas de azar y juegos de premios instantáneos, se juega directamente contra la casa de apuestas.

- Las **apuestas online** consisten en arriesgar dinero sobre un resultado determinado en un evento futuro e incierto (por ejemplo, eventos deportivos). Los premios se obtienen según las cuotas (*odds*), bajo las que se realiza la apuesta (es decir, la ratio de la cantidad que se ganaría entre la cantidad apostada). Cada apuesta requiere que alguien “respalde” la apuesta (es decir, que alguien apueste a favor de que un suceso determinado tendrá lugar) y que alguien “asuma” la apuesta (es decir, que alguien tome la posición de que el evento anticipado no sucederá).
- (23) La notificante sostiene que no hay motivos para segmentar el mercado de juego y apuestas *online* (por tipos de juegos o apuestas o diferenciando entre apuestas y juegos *online*). Desde el punto de vista de la oferta, explican que casi todos los operadores de juegos de azar *online* ofrecen un abanico de juegos y apuestas *online* como parte de su oferta; y que los operadores compiten generalmente por el dinero y el tiempo de los clientes, por lo que les conviene hacerlo sobre una oferta diversa que satisfaga la demanda de los mismos. Desde el punto de vista de la demanda, consideran que todos los servicios de juegos y apuestas prestados por las Partes y sus competidores, ofrecen una forma de entretenimiento con posibilidad de ganar dinero y, por lo tanto, cumplen funciones similares de cara a los jugadores.
- (24) La Comisión Europea ha dejado abierta la posibilidad de que los diferentes tipos de juegos y apuestas constituyan un mercado de producto único o que, por el contrario, deban considerarse mercados separados⁴.
- (25) Sin embargo, otras autoridades de competencia, como la Autoridad de Competencia y Mercados (CMA) británica, han apuntado en distintas decisiones⁵ a la separación de mercados de apuestas y de juegos *online*, basándose, principalmente, en la limitada sustituibilidad de la demanda.
- (26) También la CMA ha considerado⁶ que, si bien la gama de juegos *online* es muy amplia, la mayoría de ellos consiste en apostar contra un generador de números aleatorios, por lo que es muy probable que sean altamente sustituibles, si bien la sustituibilidad del póquer por otros juegos podría ser menor. En efecto, terceras partes en el expediente *Ladbroke's/Coral* manifestaron que algunos jugadores de póquer consideraban que el póquer era un juego basado en la habilidad y que, por lo tanto, sería menos probable que estos jugadores jugaran otros juegos en línea.
- (27) Adicionalmente, la DGOJ ofrece consideraciones relativas a la naturaleza del juego o apuesta, a la estructura de la oferta y de la demanda que contribuyen a delimitar el mercado relevante:

⁴ En su decisión de 21 de noviembre de 2017 (asunto M.8640 - CVC/Blackstone/Paysafe), y en línea con sus anteriores decisiones en la materia, la Comisión Europea volvió a dejar abierta la pregunta de que el mercado de la prestación de servicios de juegos y apuestas pueda segmentarse en función de los distintos tipos de juegos y apuestas.

⁵ *Ladbroke's/Coral*, 21 de marzo de 2018, párrafos 41 y 42; *PaddyPower/Betfair*, 11 de diciembre de 2015, párrafo 33; y *Lightcatch/Tote*, 19 de enero de 2012, párrafo 15.

⁶ *Ladbroke's/Coral*, 21 de marzo de 2018, párrafos 48.

Naturaleza del juego o apuesta

- (28) La DGOJ señala que los segmentos más representativos del mercado español de juego online desarrollado por operadores privados⁷, que representan más del 97% del total de la actividad, son las apuestas, los juegos de casino (blackjack, ruleta, punto banca y máquinas de azar) y el póquer⁸.
- (29) Los distintos juegos presentan algunas características específicas que permiten establecer diferencias entre ellos.
- (30) Las **apuestas** son las actividades de juego en la que se arriesgan cantidades de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado cuyo desenlace es incierto y ajeno a los participantes, determinándose la cuantía del premio que se otorga en función de las cantidades arriesgadas u otros factores fijados previamente en la regulación de la concreta modalidad de apuesta⁹.
- (31) El **póquer**, por su parte, es un juego de naipes en el que varios jugadores se enfrentan entre sí con el objeto de obtener alguna de las combinaciones de cartas que, de conformidad con el valor atribuido por las reglas particulares del juego y en relación a las combinaciones obtenidas por el resto de participantes que no se hubiesen retirado de la mano, le permita ganar el fondo del juego o la parte del mismo que pudiera corresponderle.
- (32) Los **juegos de casino** (blackjack, ruleta, punto banca y máquinas de azar) son, recuerda la DGOJ, juegos de azar puramente aleatorios en los que el participante juega contra el operador según unas reglas previamente definidas.
- (33) Según la naturaleza de los juegos es posible establecer algunos elementos diferenciadores entre ellos. La DGOJ resume en la siguiente tabla las principales características de cada uno de los segmentos de juego.

CARACTERÍSTICA	CASINO	PÓQUER	APUESTAS
REPARTO DEL RIESGO	- Contrapartida	Mutuo	- Contrapartida - Mutuas - Cruzadas
NATURALEZA DEL AZAR	Aleatoriedad	Habilidad Aleatoriedad	Resultados de Eventos Deportivos Carreras de caballos Acontecimientos futuros
FORMA DE JUEGO	Sesión de juego	Sesión de juego	Apuesta puntual

⁷ Se excluyen los juegos de lotería que están reservados a los operadores SELAE y ONCE

⁸ "Informe trimestral del Mercado de Juego online estatal" publicado por la DGOJ <https://www.ordenacionjuego.es/es/mercado-juego-online-estatal>

⁹ Según la organización y distribución de las sumas apostadas, la apuesta puede ser:

- **Apuesta mutua**, en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas se distribuye entre los apostantes que acierten el resultado de la apuesta.
- **Apuesta de contrapartida**, en la que el apostante apuesta contra un operador de juego, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que el operador haya validado previamente para los mismos.
- **Apuesta cruzada**, en la que un operador actúa como intermediario y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que previamente el operador haya fijado. La apuesta cruzada es la apuesta resultante de la casación de una oferta de apuesta a favor y de otra oferta de apuesta en contra, ambas emitidas por participantes, sobre un determinado evento y hecho apostable.

CANAL DE JUEGO	- WEB - MÓVIL	- WEB - MÓVIL	- WEB - MÓVIL
RETORNO AL JUGADOR	Alto [96%-99%]	Según la comisión del operador	Medio [90%-95%]
JUEGOS	- Máquinas de azar - Ruleta - <i>BlackJack</i> - Punto y Banca	- Póquer <i>Cash</i> - Póquer Torneo	- Apuestas Deportivas - Otras Apuestas

Fuente: DGOJ

- (34) Los juegos de casino y apuestas son juegos de contrapartida¹⁰ mientras que el póquer es un juego mutuo. Otro aspecto a tener en cuenta es la naturaleza del azar: en el caso de los juegos de casino la aleatoriedad se basa exclusivamente en la aleatoriedad obtenida de un generador de números aleatorios; el póquer es un juego de cartas, por lo que el azar se basa en una componente aleatoria, pero también influye la habilidad del jugador; finalmente, en el caso de las apuestas el azar viene dado por devenir de eventos deportivos o acontecimientos futuros cuyo desenlace es desconocido a priori.
- (35) De todas las características mencionadas en la tabla anterior, señala la DGOJ, las que suponen un mayor reto para los operadores de juego son las relativas a **la gestión del riesgo y a la naturaleza del azar**.
- (36) Los **juegos de casino**, que están basados en un generador de números aleatorios y son de azar puro, sin que intervenga la habilidad del jugador en ninguna medida, y que, además, son de contrapartida, no plantean ninguna dificultad técnica ni de masa crítica de clientes necesaria para la operación.
- (37) En relación con la evolución del continuo habilidad/azar en el **juego de póquer**, y sin desconocer su componente de habilidad, en los últimos años la innovación del producto, en respuesta a las preferencias de los consumidores, está dirigiéndose a incrementar el componente de aleatoriedad en el póquer, mediante los llamados torneos Sit&Go, de rápida resolución (frente a torneos de largo recorrido, en los que la habilidad pesa más) y cuyo premio final puede además estar sujeto a coeficientes multiplicadores aleatorios.
- (38) Por otra parte, la principal dificultad en la oferta de póquer radica en la necesidad de contar con una masa suficiente de jugadores que permitan organizar una oferta atractiva. Es lo que se conoce como liquidez (masa común de las participaciones que los jugadores realizan en el juego)¹¹.
- (39) En las **apuestas** de contrapartida el principal reto es poder disponer de un conocimiento amplio y en tiempo real (en el caso de las apuestas en vivo) sobre

¹⁰ En los juegos de contrapartida, el jugador apuesta contra el operador y es éste el que asume el riesgo en caso de que el jugador adivine el pronóstico. En los juegos mutuos, las participaciones de los jugadores forman un bote común que se destina a los premios, siendo el ingreso del operador la diferencia entre las particiones realizadas y los premios repartidos. Apuestan unos contra otros, y el operador se limita a cobrar una comisión con independencia del resultado del juego.

¹¹ La necesidad de tener liquidez suficiente ha llevado a muchos operadores a reunirse en una única plataforma en la que se comparte la liquidez; actualmente está operativa una red de operadores de póquer gestionada por PT ENTRETENIMIENTO ONLINE, EAD y a la que están adheridos cuatro operadores. Esta misma necesidad de disponer de una liquidez suficiente fue el motivo para el acuerdo con Francia y Portugal de liquidez compartida en 2017.

los eventos deportivos y los hechos concretos que constituyen el objeto de las apuestas. Para poder definir su oferta de apuestas y las cuotas individuales, los operadores necesitan conocer qué eventos se van a celebrar y cuáles son las probabilidades de los hechos apostables y a partir de ahí las cuotas ofertadas a sus clientes. Durante la celebración del evento, los operadores necesitan conocer muchos detalles sobre los resultados, tanto del propio desarrollo del evento concreto -ya que afecta a las probabilidades, y por tanto a las cuotas-, como de los resultados definitivos de los hechos, que son los que determinan los resultados de las apuestas (apuestas ganadas o perdidas). A partir de la información de eventos y probabilidades el operador configura su oferta de apuestas dentro del margen de riesgo que considera que ha de asumir. Pero hay en el mercado:

- un número creciente de proveedores de servicios relacionados con la gestión de las apuestas, son los llamados proveedores de *feeds*. Estos proveedores ofrecen servicios de información sobre eventos y probabilidades de los hechos apostables y servicios de gestión de las cuotas y del trading. La DGOJ tiene identificados y homologados 35 proveedores de servicios de *feeds* que en algún momento han trabajado para algún operador con licencia en España.
- También hay proveedores que ofrecen a los operadores una solución completa de gestión de apuestas, que incluye información de eventos y probabilidades, gestión de las cuotas y del *trading* y gestión de las apuestas de los clientes. La DGOJ tiene identificados y homologados 6 proveedores de plataforma de apuestas que en algún momento han trabajado para algún operador con licencia en España.

Es decir, existen ciertas diferencias en la naturaleza de las apuestas y en los desafíos técnicos que suponen, si bien también hay un grupo nutrido de proveedores de servicios que permite a los operadores afrontar estas exigencias particulares.

- (40) En suma, existiendo diferencias en la naturaleza de los servicios de juegos y apuestas *online*, es preciso recurrir a otras consideraciones de oferta y de demanda para establecer la definición de los mercados relevantes. La DGOJ ofrece consideraciones de interés al respecto.

Consideraciones de oferta

- (41) Por el lado de la oferta, la DGOJ, describe, en primer lugar, la regulación. Señala que, según se establece en el artículo 10 de la ley 13/2011, de regulación del juego, los interesados en desarrollar actividades de juego en España deberán obtener, con carácter previo al desarrollo de cualquier tipo de juego, una licencia de carácter general por cada modalidad de juego (apuestas, otros juegos o concursos) en función del tipo de juego que pretendan comercializar. El otorgamiento de estas licencias generales se realiza por la DGOJ, previa la oportuna convocatoria de un procedimiento concursal que se registrará por el pliego de bases aprobado mediante Orden Ministerial.
- (42) Existen tres tipos de licencias generales: Apuestas, Otros Juegos y Concursos.
- (43) Por debajo de las licencias generales, cada operador debe contar con la licencia singular correspondiente a cada juego concreto: así, por ejemplo, dentro de la licencia general de otros juegos, existe la licencia singular de póquer, ruleta,

blackjack, máquinas de azar o punto y banca. Estas licencias singulares se pueden solicitar en cualquier momento una vez se cuente (o al mismo tiempo) con la correspondiente licencia general.

(44) En principio, y desde un punto de vista estrictamente jurídico, señala la DGOJ, podría considerarse que:

- la necesidad para operar en el mercado de juego online en España de disponer de licencias generales
- y la imposibilidad de que las mismas sean solicitadas en cualquier momento (sino únicamente cuando el Ministro abra la correspondiente “ventana periódica” de convocatoria de solicitud de licencias generales, que se ha abierto aproximadamente una vez cada 3 años desde 2012),

afectarían a la sustituibilidad de la oferta a corto-medio plazo de los operadores. Así, por ejemplo, los que contasen con licencia general “otros juegos” únicamente, no podrían comercializar apuestas dentro de su cartera, por carecer de la licencia general “apuestas” y no poder acceder a ella inmediatamente

(45) Sin embargo, la DGOJ no considera que éste sea el caso por las siguientes razones:

- a. Del análisis de la actividad real de los operadores licenciados se desprende que todos ellos trabajan en varios segmentos presentando una cartera de productos multisegmento.

En efecto, de los 46 operadores que tuvieron actividad en 2019, sólo dos operan únicamente apuestas y uno ha operado sólo póquer, como se observa en la tabla siguiente. Respecto a los operadores de apuestas, el primero realmente opera en todos los segmentos de juego, aunque a través de diferentes compañías del mismo grupo empresarial, y el segundo acaba de obtener la licencia y ha iniciado sus operaciones en 2019. Respecto al operador exclusivo de póquer, recientemente ha solicitado la licencia para operar apuestas.

COMBINACIÓN DE SEGMENTOS	NUMERO OPERADORES
APUESTAS, CASINO	28
APUESTAS, CASINO Y POQUER	6
BINGO, CASINO	3
CASINO	2
CASINO, POQUER	2
APUESTAS	2
POQUER	1
APUESTAS, BINGO, CASINO Y POQUER	1
APUESTAS, BINGO Y CASINO	1
TOTAL	46

Fuente: DGOJ

- b. En todo caso, subraya la DGOJ, bajo el paraguas de cada licencia general cabe la comercialización de distintos tipos de juego. Así, por ejemplo, la licencia general “otros Juegos”, en la cual se incardina el juego del póquer, también engloba el resto de juegos de casino (máquinas de azar online, ruleta,

punto y banca) y el bingo, con lo que ante un cambio en las condiciones de mercado moderado pero sostenido, los operadores de póquer podrían desplazarse a esos productos, y viceversa.

- (46) En conclusión, por el lado de la oferta, pese a las especificidades regulatorias, los operadores suelen trabajar en varios segmentos presentando una cartera de producto multisegmento, siendo la excepción los operadores especializados sólo en apuestas, o en póquer, por ejemplo. Adicionalmente, la regulación, en particular en el caso del póquer, que recae, como se ha visto, bajo la licencia general “otros Juegos”, permite cierta flexibilidad con el resto de juegos de casino (máquinas de azar online, ruleta, punto y banca).

Consideraciones de demanda

- (47) Por el lado de la demanda, la DGOJ valora si las distintas características estructurales de los distintos tipos de juego, determinan las preferencias de ciertos consumidores hacia distintos tipos de juego y de otros consumidores hacia otros. Su conclusión es: *“En general, no resulta posible saber si estas dinámicas suponen tensiones competitivas diferenciadas, puesto que también hay otros elementos representativos del consumo de juegos que demuestra que hasta cierto punto los distintos juegos son consumidos en conjunto”*.
- (48) De los datos del informe de la DGOJ “Estudio del perfil del jugador online”, disponible en la página web de la DGOJ, se desprende que:
- Existen más jugadores de póquer, que lo juegan en combinación con otros juegos (en 2018, 241.216), que jugadores únicamente de póquer (118.557).
 - Los consumos complementarios son más fuertes entre las modalidades de póquer *cash* (POC) y póquer torneo (POT). Pero en términos de participación existe una complementariedad también mayor con otro tipo de juegos (fundamentalmente máquinas de azar, y ruleta, seguidos de Apuestas Deportivas de Contrapartida, ADC). Destaca la DGOJ que máquinas de azar y ruleta se comercializan bajo la misma Licencia General, Otros Juegos, que el póquer.
- (49) En suma, por el lado de la demanda tampoco parece que definiciones más estrechas diferenciando, por ejemplo, un mercado de póquer de otros juegos, sean particularmente plausibles.

Conclusión

- (50) A la luz de las consideraciones anteriores, esta Dirección considera que las manifestaciones de la notificante para considerar los juegos de azar (juegos y apuestas) *online* un mercado único no son concluyentes. No obstante, y dado que esta segmentación no variará la valoración de la operación, se puede optar por dejar el mercado abierto, analizando el impacto de la operación tanto en el conjunto de los juegos de azar *online*, como diferenciando entre los segmentos de juegos y apuestas *online*.
- (51) Adicionalmente, vistas las consideraciones de la DGOJ, la notificante y los precedentes, en relación con la naturaleza, oferta y demanda de los juegos y apuestas *online*, esta Dirección no estima justificado, por el momento, definir mercados de producto estrechos atendiendo a la naturaleza del juego o apuesta, como, por ejemplo, un mercado de póquer *online*. No obstante, se ofrecerán datos

relativos al impacto de la operación en este ámbito específico dada la presencia relevante de la adquirida en el mismo.

Otras actividades de las Partes

(52) A su vez, las Partes tienen actividades auxiliares limitadas en otros niveles de la cadena de suministro en España: la prestación de servicios de comparación de cuotas de apuestas; la prestación de servicios de marketing de afiliación digital; y la prestación de precios de apuestas deportivas.

- La marca Oddschecker de Stars es un servicio gratuito de comparación de información a tiempo real sobre las cuotas ofrecidas por los distintos operadores de apuestas para un evento deportivo determinado¹². Permiten al consumidor tomar una decisión informada sobre las mejores cuotas y condiciones disponibles en el mercado.

Las herramientas de comparación de cuotas incluyen hipervínculos a las páginas web de los operadores, y los operadores remuneran al proveedor del servicio de comparación de cuotas, normalmente mediante una cantidad a cambio de incluir sus cuotas en la plataforma, [...].

De acuerdo con la información disponible, existen distintos comparadores de apuestas deportivas: El Comparador, Win Comparator, Sporty Trader, Aposteitor, Centroapuesta, Betbrain, Casas de Apuestas, Oddspedia o la propia Oddschecker. En efecto, Oddschecker también ofrece en España servicios de comparación de promociones de juegos online¹³.

Debido a las limitadas ventas de Oddschecker en España ([...]) y la ausencia de la adquirente en este segmento, esta Dirección no estima oportuno analizar el impacto de la operación en este ámbito.

- iBus Media es propiedad de Stars y se dedica, como se ha señalado anteriormente, a la venta de espacios publicitarios en páginas web a operadores de juegos de azar online. Sus ingresos en España en 2018 fueron [...]¹⁴.

Debido a su limitado volumen de ventas y a la ausencia de la adquirente en este segmento, esta Dirección no estima necesario analizar el impacto de la operación en este ámbito.

- Flutter presta servicios a empresas (B2B) de suministro de contenido y precios de apuestas relacionadas con el deporte. [...].

Dada la presencia marginal de la adquirente en este segmento y la ausencia de la adquirida, esta Dirección no estima necesario analizar el impacto de la operación en este ámbito.

V.2. Mercado geográfico

Precedentes

¹² De la misma forma que otros servicios de comparación de precios (por ejemplo, aseguradoras, billetes de avión o reserva de hoteles), los servicios de comparación de cuotas sirven como herramienta de análisis para los consumidores finales.

¹³ [...]

¹⁴ Cifra estimada sobre la base del tipo de cambio medio anual del Banco Central Europeo entre dólares estadounidenses y euros en 2018, es decir, 1 EUR = 1,1810 USD

- (53) En cuanto al ámbito geográfico del mercado de juegos de azar *online*, la Comisión Europea ha considerado, sistemáticamente, en decisiones anteriores, que es nacional debido a las diferencias en términos de demanda en los territorios nacionales y en los sistemas reguladores nacionales, en particular, en lo que respecta a la concesión de licencias. En la Decisión de 21 de noviembre 2017 en el asunto M.8640 - CVC/Blackstone/Paysafe indicó que no había razón alguna para desviarse de los antecedentes previos.

Regulación estatal y autonómica

- (54) Desde el punto de vista regulatorio, la actual ley sobre el juego, la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, (“Ley del Juego”) introdujo la obligación de uso de un dominio web '.es'. Anteriormente, las casas de apuestas podían operar en España desde dominios web extranjeros, atrayendo jugadores españoles a portales regulados por leyes extranjeras. Se prohibió así el acceso de usuarios españoles a casas de apuestas con dominio “.com”, lo que supuso un mayor control regulatorio de este tipo de portales.
- (55) De acuerdo con el artículo 148 CE, es posible la asunción de competencias en materia de juego por parte de las comunidades autónomas cuando el juego tiene dimensión autonómica, es decir, cuando discurre exclusivamente dentro de su ámbito territorial.
- (56) Mientras que el Estado tiene como ámbito de actuación la regulación y control del juego online de ámbito estatal, cada comunidad o ciudad autónoma se encarga del juego desarrollado en su territorio, ya sea presencial u *online* de ámbito autonómico (limitado al ámbito de la comunidad autónoma). Así, en términos de determinación de condiciones de acceso y ejercicio, concesión de licencias, posibles contingencias, etc. de los diferentes elementos de juego, será en esos casos la comunidad o ciudad autónoma la competente para su definición.
- (57) Hasta el momento, únicamente Castilla La Mancha, Castilla y León, Madrid, Murcia, Navarra, País Vasco y La Rioja han desarrollado normativa autonómica de cara a ofrecer juego online de naturaleza autonómica¹⁵.
- (58) Así, en puridad, y siempre que el juego en cuestión no exceda de su alcance territorial (lo que en el entorno *online* se identifica con juegos cuyos participantes sean exclusivamente residentes en la misma comunidad autónoma), es posible, con arreglo a las normativas autonómicas, ofrecer juego *online* de naturaleza autonómica.
- (59) No obstante, de acuerdo con la DGOJ, prácticamente todos los operadores de juego *online* cuentan con licencias nacionales, y únicamente Esgaming cuenta con licencias generales y singulares autonómicas (en la Comunidad de Madrid), como se observa en los cuadros siguientes. Por lo tanto, cabe concluir que la dinámica de la oferta es esencialmente nacional, esto es, que comprende mayoritariamente a jugadores residentes en distintas comunidades autónomas.

¹⁵ En el juego *online* regulado por la Ley 13/2011 del Estado hubo un juego real de 699,1 Mill. € (GGR de los operadores). Las cantidades jugadas fueron algo más de cuatro veces este juego real, o sea, las cantidades depositadas por los clientes fueron de 2.518,2 Mill. de euros. Por su parte, en el juego *online* regulado por las comunidades hubo un juego real de apenas 25,3 Mill. de euros.

OPERADORES ONLINE AUTORIZADOS POR LA DGOJ										
Operador	Licencias generales			Licencias singulares						
	Otros juegos	Apuestas	Concursos	Póquer	Bingo	Ruleta	Black Jack	Punto y banca	Máquinas de azar - slots	Deportivas contrap.
888 Spain, PLC	x	x		x		x	x		x	x
Aconcagua Juegos	x			x		x	x		x	
Banegras Unión, SA	x	x				x	x	x	x	x
Beatya Online Entertainment PLC	x	x				x	x	x	x	x
Betfair International, PLC	x	x		x		x	x		x	x
Betfred Spain S.A.	x	x				x	x		x	x
Betway Spain PLC	x	x				x	x	x	x	x
BHGES, PLC	x	x				x			x	x
Bingosoft, PLC (no está)	x				x	x			x	
Bluesblock, SA	x									
Casino Barcelona Interactivo, SA	x	x		x		x	x		x	x
Casumo Spain PLC	x	x								
Cirsa Digital, SAU	x	x		x		x	x	x	x	x
Codere Online, SAU	x	x	x			x	x		x	x
Comar Inversiones, SA	x	x				x	x		x	x
Daunei Investments SAU	x									
Digital Distribución Management Ibérica, SA	x					x	x	x	x	x
Ebingo Online España, SA	x	x			x	x	x		x	
Efbet, PLC	x	x				x	x	x	x	x
Ekasa Apuestas Online, SA	x	x				x	x		x	x
Electraworks Malta, PLC	x	x		x		x	x		x	x
Esgaming, SAU	x	x	x	x		x	x	x	x	x
Eurasia Solutions	x	x								
Euroapuestas Online SAU	x	x				x	x	x		x
Eurobox, SA	x	x				x	x		x	x
Eurojuego Star, SA	x									
FPO Spain PLC	x									
Games Online 7J. SA	x			x						
Gamesys Spain, PLC	x				x	x	x		x	
Genting Spain, PLC	x	x								
Gig Operations, PLC	x	x				x			x	x
Giga Game Online, SA	x									
Golden Park Games, SA	x	x			x	x		x	x	x
Grupo Servimatic Juegos y Apuestas Online SA	x									
Hero Bet PLC	x				x	x	x	x		
Hillside España Leisure, SA					x	x		x		
Hillside New Media Malta, PLC	x		x						x	x
IGT Spain Operations	x		x	x						

Interwetten España, PLC	x	x			x	x		x	x	
JPJ Spain PLC	x	x								
Juego Online, EAD	x	x						x	x	
Juegos España PLC	x		x							
Jumpman Gaming Spain, PLC	x									
Kambi Spain, PLC	x								x	
Leovegas Gaming, PLC	x	x			x	x		x	x	
LP' ES, PLC	x									
Luckia Games, SA	x	x			x	x	x	x	x	x
Marathonbet Spain SA	x	x			x	x	x		x	
Merkur Interactive Malta PLC	x	x			x	x		x		
Mondobets SA	x	x			x	x		x	x	
MRG Spain PLC	x	x			x	x	x		x	
Murciapuestas Online SA	x	x							x	
NetEnt Gaming Solutions PLC	x			x						
Paf Consulting, ABP	x	x		x	x	x		x	x	
Plataforma de Apuestas Cruzadas, SA	x			x						
Play Malta PLC	x	x								
Playes PLC	x			x						
Première Megaplex, SA	x	x			x	x	x	x	x	
Prima Networks PLC Spain	x			x	x	x	x	x		
Pt Entretenimiento Online, EAD	x							x		
Rabbit Entertainment España PLC	x									
Rank Digital España S.A.	x			x	x	x		x		
Red Canary PLC	x	x								
Rfranco Digital SAU	x	x			x	x	x	x	x	
Sisal Entertainment, SPA	x	x			x	x		x	x	
Skill on net	x									
Skywind Network Services, EAD	x			x						
Sociedad Estatal de Loterías (SELAE)	x	x	x							
Solana Directorship, SAU	x	x		x						
Suertia Interactiva, SA	x	x	x			x	x		x	x
Tele Apostuak, SA	x	x				x	x	x	x	x
Tómbola Internacional, PLC	x				x				x	
TSG Interactive PLC	x	x		x		x	x		x	x
Unidad Editorial Juegos, SA	x	x	x			x	x	x	x	x
Ventura24games, SA	x									
Veramatic Online SLU	x	x				x	x		x	x
Videoslot Casino, PLC	x	x								
Vive La Suerte, SA	x	x				x	x	x	x	x
Whg Spain, PLC	x	x				x	x	x	x	x
Winamax	x	x		x						x
Zebetting Gaming España S.A.	x	x								x

Fuente: Anuario del Juego en España 2019 a partir de datos de la DGOJ

OPERADORES ONLINE AUTORIZADOS POR LAS COMUNIDADES AUTÓNOMAS										
Operador	Licencias generales			Licencias singulares						
	Otros juegos	Apuestas	Concursos	Póquer	Bingo	Ruleta	Black Jack	Punto y banca	Máquinas de azar -	Deportivas contrap.
CASTILLA LA MANCHA										
Apuestas de Castilla La Mancha		x								
CASTILLA Y LEÓN										
Apuestas de Castilla y León			x							
MADRID										
Esgaming, SAU	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Codere Online, SAU		x								
Gaming One										
MURCIA										
Apuestas de Murcia	x	x								
PAÍS VASCO										
Teleapostuak S.A.	x	x								
Ekasa Apueastas Online (Euskal) KirolApostuak / Reta		x								
Codere Online, SAU (Garaipen)		x								

Fuente: Anuario del Juego en España 2019 a partir de datos de la DGOJ

La liquidez compartida

- (60) Cabe, asimismo, plantearse el impacto de novedades regulatorias, como la ya mencionada liquidez compartida, en la definición geográfica de los mercados/segmentos.
- (61) Para poder comercializar el juego de póquer en España es necesario disponer de la licencia singular de póquer otorgada por el regulador español y autorización expresa para ofrecer a sus jugadores liquidez internacional con Francia y Portugal.
- (62) Por ello, la DGOJ estima que el elemento que determina el ámbito geográfico del juego de póquer *online*, es la obtención de las licencias establecidas normativamente. La liquidez compartida no tiene pues impacto en el mercado geográfico del juego de póquer *online*, limitándose a ampliar la liquidez que el juego puede ofrecer.

Conclusión

- (63) Por tanto, en línea con los precedentes y la propuesta de la notificante de considerar como mercado geográfico el ámbito nacional, esta Dirección de Competencia analizará la operación en el ámbito nacional.

VI. ANÁLISIS DE LOS MERCADOS

VI.1. Características del mercado

- (64) El mercado del juego privado en España empezó su actividad en el año 1977, momento en el que se liberalizó. El auge de internet provocó que durante la

primera década de los 2000 crecieran los servicios de juegos de azar *online* en España en un marco no ordenado.

- (65) Con la Ley del Juego de 5 de junio de 2012 comienzan a operar las primeras empresas autorizadas con licencia en España. Simultáneamente, se crea la DGOJ, que es el órgano del Ministerio de Consumo que, bajo la dependencia de la Secretaría General de Consumo y Juego, ejerce las funciones de regulación, autorización, supervisión, control y, en su caso, sanción de las actividades de juego de ámbito estatal. La DGOJ, además de otorgar las licencias en los términos antes descritos, debe homologar los sistemas técnicos y los *softwares* de cada operador.

VI.2. Estructura de la oferta y cuotas de mercado

- (66) El mercado del juego *online* en España se caracteriza por la presencia de un gran número de operadores tanto internacionales como nacionales. Algunos de estos operadores cuentan con múltiples marcas con diferentes estrategias, aumentando así el número de marcas competidoras en el mercado.
- (67) La gran mayoría de los operadores están activos en todo el espectro de los servicios de juegos de azar *online* (tanto de apuestas como de juegos), tal y como ha quedado reflejado en la tabla incluida en el apartado V.2
- (68) Entre los principales operadores en el mercado de juegos de azar *online* - incluyendo los segmentos de apuestas y del juego- en España figuran los siguientes:
- **888 Sport:** es una marca de juegos de azar online creada en 2008 que opera principalmente en los mercados europeos. 888 Sport forma parte del grupo 888 Holdings Public Limited Company (888), uno de los proveedores de entretenimiento de juego online más populares del mundo, con sede en Gibraltar y que cotiza en la Bolsa de Londres. 888 tiene 1.359 empleados en todo el mundo y una facturación de 540,6 millones de dólares a nivel mundial.
 - **Bet365:** Creada en el año 2000, cuenta actualmente con más de 35 millones de clientes en todo el mundo. El grupo cuenta con aproximadamente 4.300 empleados en todo el mundo y, según su página web, es la principal marca en la cual la mayoría de los clientes confía.
 - **Bwin:** es una marca de apuestas online fundada en 1997. En 2016, Bwin adquirió GVC Holding, que actualmente es propietaria de la marca líder de apuestas deportivas de Bwin. También ofrece servicios de juego y está considerada como una de las marcas más importantes. Los ingresos de GVC Holding a nivel mundial en 2018 ascendieron a 2.935,2 millones de euros. Bwin comenzó a operar en 2012 en España
 - **Codere:** es una marca internacional creada en España y líder en el sector de los juegos privados en Europa -España e Italia- y Latinoamérica. Fue fundada en 1980 y cotiza en la Bolsa de Madrid desde 2007. La marca forma parte del Grupo Codere fundado en 1980. El volumen de negocios del Grupo Codere ascendió en 2018 a 1.476 millones de euros a nivel mundial.

- **Interwetten:** es una marca de juegos de azar *online* fundada en 1990. En 1997, Interwetten se convirtió en la segunda marca en el mundo que ofrecía apuestas deportivas *online*. Por lo tanto, es considerado uno de los pioneros en el entretenimiento *online*. Asimismo, tiene clientes en más de 200 países en todo el mundo.
 - **Luckia:** es una respetada marca internacional de juegos de azar fundada en 1972. Tiene el objetivo de expandirse internacionalmente a 12 países más en 2021. Luckia cuenta con más de 2.500 empleados.
 - **Marathon Bet:** es una marca de juegos de azar fundada en 1997. Comenzó a operar *online* en 2002 y ha crecido en los últimos años debido su patrocinio a equipos de fútbol en Inglaterra, España, Escocia y Rusia. Marathon Bet tenía en 2009 más de 3.900 empleados.
 - **Retabet:** es una marca de juegos de azar *online* propiedad del operador español Ekasa Apuestas Online, S.A. Éste ofrece servicios de juegos y apuestas en España desde 2015 en más de 2.300 puntos de venta. El operador obtuvo unos ingresos de más de 56 millones de euros en 2018 en España.
 - **Sportium (Cirsa):** es una marca de juegos de azar *online* fundada en España en 2014, cuando Ladbrokes, que operaba en España a través de la marca LBApuestas desde 2007, crea la página web Sportium como resultado de la *joint venture* con el operador de juegos español Cirsa. Cirsa ha adquirido recientemente el control exclusivo de Sportium (octubre de 2019).
 - **William Hill:** fundada en 1934, William Hill es una marca minorista con una fuerte herencia, una poderosa presencia *online* y una estrategia centrada principalmente en la actividad promocional. William Hill cuenta aproximadamente con 14.000 empleados.
 - **Winamax:** marca española de juegos de azar *online* propiedad del operador español Winamax S.A., que forma parte del grupo francés Havas.
- (69) Mientras que los juegos de azar tradicionales o presenciales se comercializan físicamente (es decir, a través de casinos, salones de juego, torneos de póquer, etc.), los juegos de azar *online* se distribuyen exclusivamente a través de canales *online* (es decir, ordenadores, *tablets* o móviles).
- (70) En el mercado más amplio posible, es decir, en el **mercado de los servicios de juegos de azar (incluyendo juegos y apuestas) *online***, la cuota conjunta de las Partes derivada de la operación no alcanza el 30% de cuota en términos de facturación¹⁶, quedándose en el [10-20%].

INGRESOS Y CUOTAS DE MERCADO DE LOS JUEGOS DE AZAR <i>ONLINE</i> EN ESPAÑA						
	2016		2017		2018	
	Millones €	Cuota	Millones €	Cuota	Millones €	Cuota
Flutter	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]

¹⁶ Los ingresos de Flutter son las cifras reales estimadas, mientras que los ingresos de Stars son las cifras proforma o las cifras obtenidas de la DGOJ. [...]Para el adecuado cálculo de las cuotas se excluyen los servicios de apuestas o juegos gestionado por administraciones públicas (por ejemplo, Loterías y Apuestas del Estado) y por corporaciones de derecho público (por ejemplo, la Organización Nacional de Ciegos Españoles, "ONCE").

Stars	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]
Combinada	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]
Bet365	[...]	[20-30%]	[...]	[20-30%]	[...]	[20-30%]
GVC (incl. Sportium JV)	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]
888 Holdings	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]
William Hill	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]
Jackspotjoy	N.D.	N.D.	N.D.	N.D.	[...]	[0-10%]
Otros	[...]	[20-30%]	[...]	[20-30%]	[...]	[20-30%]
TOTAL	[...]	100%	[...]	100%	[...]	100%

Fuente: estimación de la notificante

- (71) En el segmento de **apuestas online** la cuota conjunta de las Partes derivada de la operación **no alcanzó el [0-10%]** en términos de facturación en el año 2018.

INGRESOS Y CUOTAS DE MERCADO DE APUESTAS ONLINE EN ESPAÑA						
	2016		2017		2018	
	Mill. euros	Cuota	Mill. euros	Cuota	Mill. euros	Cuota
Flutter	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]
Stars	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]
Combinada	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]

Fuente: DGOJ

- (72) En el **segmento de juegos**¹⁷ (incluyendo el póquer y otros juegos de casino) *online* el solapamiento entre las Partes derivado de la operación es del [30-40%] en el año 2018 (no así en 2017, cuando la cuota conjunta alcanzó el [20-30%]). No obstante, la adición de cuota de la adquirente sobre la adquirida es de apenas el [0-10%] en 2018.

INGRESOS Y CUOTAS DE MERCADO DEL JUEGO ONLINE EN ESPAÑA						
	2016		2017		2018	
	Mill. euros	Cuota	Mill. euros	Cuota	Mill. euros	Cuota
Flutter	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]
Stars	[...]	[20-30%]	[...]	[20-30%]	[...]	[20-30%]
Combinada	[...]	[30-40%]	[...]	[20-30%]	[...]	[30-40%]
GVC (incl. Sportium JV)	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]
888 Holdings	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]
Jackpotjoy	[...]	[0-10%]	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]

¹⁷ Dada la reducida cuota combinada de Flutter y Stars en el segmento de apuestas *online* (inferior a la que poseen en el mercado más amplio de los juegos de azar *online* en España) no se considera necesario por parte de esta Dirección analizar el impacto de la operación en este segmento.

William Hill	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]
Otros	[...]	[20-30%]	[...]3	[20-30%]	[...]	[20-30%]
TOTAL	[...]	100.0%	[...]	100.00%	[...]	100.0%

Fuente: estimación de la notificante

- (73) A efectos informativos, en el segmento más estrecho de los servicios del juego (excluyendo póquer) *online* la cuota conjunta alcanzada sería del [10-20%] en 2018, con apenas una adición de cuota del [0-10%] por parte de la adquirente.

INGRESOS Y CUOTAS DE MERCADO DEL JUEGO <i>ONLINE</i> EXCLUYENDO EL PÓQUER EN ESPAÑA						
	2016		2017		2018	
	Mill. euros	Cuota	Mill. euros	Cuota	Mill. euros	Cuota
Flutter	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]
Stars	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]
Combinada	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]
Jackpotjoy	[...]	[0-10%]	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]
GVC (incl. Sportium Jv)	[...]	[10-20]	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]
888 Holdings	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]
William Hill	[...]	[10-20]	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]
Otros	[...]	[30-40%]	[...]	[20-30%]	[...]	[30-40%]
TOTAL	[...]	100.0%	[...]	100.00%	[...]	100.0%

Fuente: estimación de la notificante

- (74) Por último, también a efectos informativos, en el **segmento más estrecho del póquer *online***, la cuota resultante es muy alta, siendo en 2018 de un **[80-90%]**. No obstante, el solapamiento entre adquirente y adquirida es muy reducido.

INGRESOS Y CUOTAS DE MERCADO DEL PÓQUER <i>ONLINE</i> EN ESPAÑA						
	2016		2017		2018	
	Mill. euros	Cuota	Mill. euros	Cuota	Mill. euros	Cuota
Flutter	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]
Stars	[...]	[60-70%]	[...]	[70-80%]	[...]	[80-90%]
Combinada	[...]	[60-70%]	[...]	[70-80%]	[...]	[80-90%]

GVC Sportium Jv) (incl.	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]4,1 %	[...]	[0-10%]
888 Holdings	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]	[...]	[0-10%]
Winamax	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]
Codere	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]	[...]	[...]
Otros	[...]	[10-20%]	[...]	[10-20%]	[...]	[...]
TOTAL	[...]	100,0 %	[...]	100,00%	[...]	100,0 %

Fuente: estimación de la notificante

- (75) Las estimaciones internas de Stars sugieren que su cuota de mercado en póquer *online* ha descendido en 2019 (pasando del [80-90%] que tenía en el tercer trimestre de 2018 al [70-80%] en el tercer trimestre de 2019) desde la entrada de Winamax en el mercado en el tercer trimestre de 2018. También de acuerdo con estimaciones de Stars, Winamax es [...] y también del descenso en cuota de mercado, al alcanzar un [10-20%] de cuota en 2019 en solo un año desde que empezó a operar en España.
- (76) La DGOJ aporta sus estimaciones sobre la cuota de las Partes en el segmento más estrecho de póquer *online*. La cuota conjunta en 2019 fue del **[70-80%]** casi 11 puntos inferior a la del año precedente:

CUOTA DE MERCADO PÓQUER ONLINE EN ESPAÑA								
	2016		2017		2018		2019	
OPERADOR	GGR ¹⁸	Cuota	GG R	Cuota	GG R	Cuota	GG R	Cuota
STARS	[...]	[70-80%]	[...]	[70-80%]	[...]	[80-90%]	[...]	[70-80%]
FLUTTER	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]	[...]	[0-10%]
TOTAL	[...]	[70-80%]	[...]	[70-80%]	[...]	[80-90%]	[...]	[70-80%]

Fuente: DGOJ

- (77) En suma, en el segmento del póquer, cabe señalar que i) las cuotas son bastante volátiles; ii) la cuota de la entidad resultante [es del 70-80%] [...] en 2019 tras una caída [del 10-20%] [...]; y iii) la adición de cuotas es residual, en la medida en que la presencia de la adquirente es marginal ([...]). En definitiva, lo que se produce en este segmento como resultado de la operación es fundamentalmente la sustitución de un operador por otro.

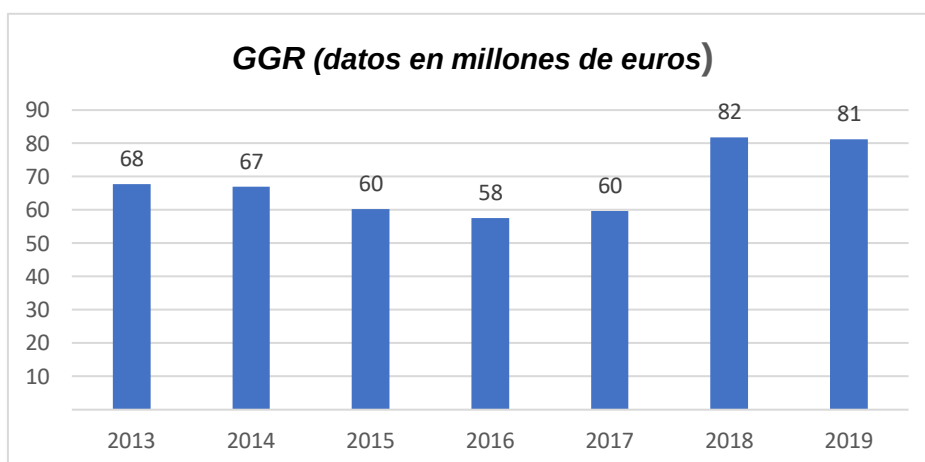
El impacto de la liquidez compartida en el segmento del póquer

- (78) Por último, cabe considerar el impacto de la liquidez compartida en el segmento del póquer. La liquidez compartida internacional, como recuerda la DGOJ, se abrió en España en el primer trimestre de 2018. Hasta finales del 2017, el

¹⁸ GGR (Gross Gaming Revenue) Representa los ingresos netos del juego que está conformado por las comisiones que el operador cobra tanto en las mesas de Póquer Cash como en las entradas a los Torneo de póquer.

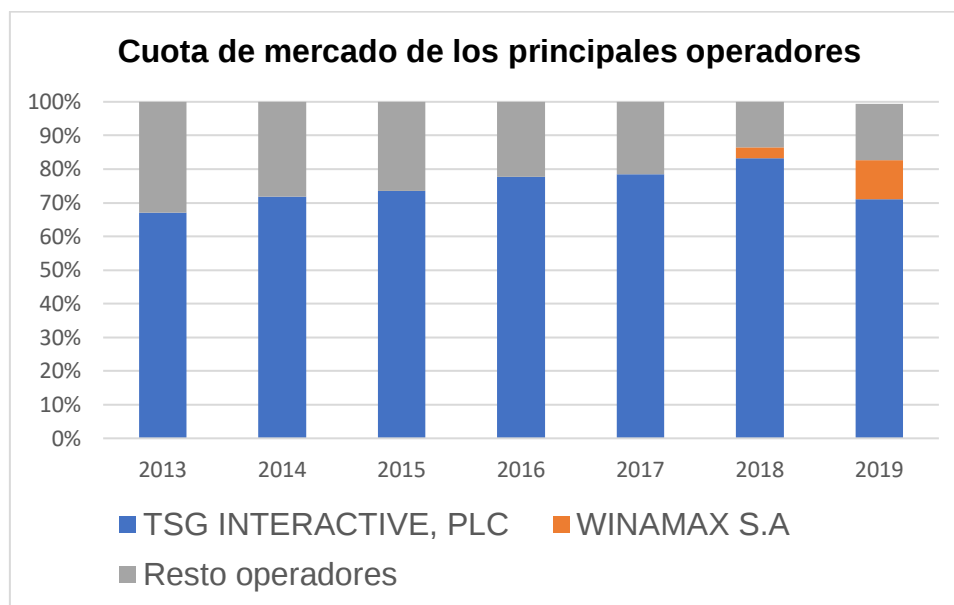
mercado de póquer prácticamente estaba estancado y presentaba una tasa de crecimiento nula. Atendiendo a las cifras de GGR (*Gross Gaming Revenue*), la apertura de la liquidez internacional en 2018 supuso un aumento del 33% en los ingresos de la actividad de póquer. En 2019 el GGR se ha mantenido constante respecto al año anterior.

Evolución del GGR de póquer



Fuente: DGOJ

- (79) En relación con la distribución del mercado entre los diferentes participantes, lo más relevante es la entrada en España del operador de origen francés Winamax S.A., que en 2019 alcanza un [10-20%] de cuota. La distribución del mercado entre TSG INTERACTIVE, PLC (Stars), WINAMAX SA y resto de operadores se muestra en la tabla siguiente.



Fuente: DGOJ

- (80) A 31 de diciembre de 2019 existen 5 redes de póquer diferentes que proporcionan liquidez internacional con Francia y/o Portugal. En la siguiente tabla se recoge información sobre los operadores que gestionan las redes de póquer en España y los operadores que operan en Francia o Portugal según los casos.

Redes de póquer con liquidez internacional				
REDES DE PÓQUER			LIQUIDEZ INTERNACIONAL	Fecha inicio
1002	ELECTRAWORKS MALTA, PLC		ELECTRAWORKS Francia PMU Francia	04/06/2018
1003	TSG INTERACTIVE PLC (STARS)		POKERSTARS Francia POKERSTARS Portugal	16/01/2018 23/05/2018
1017	888 SPAIN, PLC		888 PORTUGAL	02/07/2019
1043	PT ENTRETENIMIENTO ONLINE, EAD		PLAYTECH Francia	26/11/2018
1074	WINAMAX SAS		WINAMAX FRANCIA	05/06/2018

Fuente: DGOJ

- (81) De estas redes, la gestionada por PT ENTRETENIMIENTO ONLINE, EAD proporciona liquidez nacional e internacional a otros operadores con licencia en España: CIRSA DIGITAL, SAU; HILLSIDE SOPAIN LEISURE S.A.; BETFAIR INTERNATIONAL, PLC (Flutter); Y CASINO BARCELONA INTERACTIVO, SA.
- (82) Como concluye la DGOJ, a día de hoy hay nueve operadores que ofrecen póquer a sus jugadores en un entorno de liquidez internacional.

- (83) La liquidez internacional ha supuesto un crecimiento del póquer en España en 2018. Si bien las Partes ofrecen póquer con liquidez compartida, han sido otros operadores como WINAMAX los que se han beneficiado del crecimiento del mercado resultante.

La replicabilidad de la oferta de la entidad resultante

- (84) La notificante afirma que existen múltiples competidores de la entidad resultante que pueden ofrecer, y de hecho ofrecen, productos de apuestas y juego *online* similares, por lo que pueden replicar la oferta de las Partes. Este extremo es corroborado por la DGOJ que afirma que *“desde el punto de vista técnico existe un número suficiente de proveedores de plataforma o de producto en todos los segmentos de juego, por lo que un operador especializado en un determinado segmento puede contratar los servicios de terceros para ofrecer una gama completa de productos a sus clientes. Ello, más allá de las consideraciones anteriormente realizadas en relación con la ostentación de las distintas Licencias Generales, contribuye a hacer relativamente replicable el portafolio de productos típico de un operador de juego.”*

VI.3. Estructura de la demanda

- (85) La demanda de los servicios de juego *online* está muy atomizada, al estar integrada por personas físicas, los jugadores.
- (86) De acuerdo con el informe del perfil del jugador publicado por la DGOJ y disponible en la web, referido a 2018:¹⁹
- El número de jugadores activos es de 1.476.385 con un incremento anual del 5,84%. El 83,25% de los jugadores son hombres y el 16,75% mujeres. El 83,46% de los jugadores activos tiene una edad comprendida entre 18 y 45 años. Hay un total de 300.655 jugadores nuevos.
 - La media de jugadores activos por mes es de 606.736 y el tiempo medio de actividad de 4,93 meses. El 27,6% de los jugadores permanecen activos durante un mes o menos.
 - Las apuestas es el segmento en el que participa un mayor número de personas (1.142.487 jugadores) y el casino es el segmento que ha experimentado un mayor crecimiento (21,28%).
 - La mayoría de los jugadores, un 63%, jugó sólo a un segmento (48% apuestas, 1,35% bingo, 5,66% casino y 8,03% póquer).
 - El gasto neto medio por jugador activo es de 449 euros, lo cual supone un gasto de 37,4 euros al mes o de 8,64 euros a la semana. Este gasto medio se calcula a partir del conjunto de jugadores que juegan *online*, no de la población adulta general.
 - Un 25% de los jugadores obtiene premios netos; para un 5% de los participantes el premio neto en el año supera los 312 euros. El 35% registra un gasto neto en el año superior a 90 euros.

¹⁹ <http://www.ordenacionjuego.es/es/informe-jugador-online>

- El importe de los depósitos pasó de 1.397 millones de euros en 2017 a 1.774 millones de euros en 2018, lo que supuso un aumento de 27%. El número de operaciones aumentó en dicho periodo un 26,7%.
 - El medio de pago más utilizado para realizar depósitos es la tarjeta, un 70,93%, seguido del monedero electrónico con un 18,27%.
- (87) No hay ninguna limitación en el número de operadores en los que un jugador pueda estar dado de alta y muchos jugadores se registran en varios operadores, afirma la notificante. Una persona puede registrarse en cuantas plataformas de juego desee, siempre y cuando cumplan con los requisitos establecidos en todos ellos. El registro conlleva que el jugador proporcione determinada información sobre su identidad, datos de contacto y de residencia fiscal²⁰; el jugador, además, deberá aportar información de carácter documental que permita acreditar la identidad.
- (88) La notificante destaca que las aplicaciones de los operadores son de carácter gratuito y no imponen ningún tipo de exclusividad ni compromiso de permanencia. De acuerdo con la notificante, tampoco existe un efecto *lock-in*, por lo que los consumidores pueden cambiar de aplicación sin que exista un coste de transición significativo o utilizar varias aplicaciones (*multi-homing*).
- (89) Pero estar registrado en un operador no significa jugar realmente. De acuerdo con la información disponible en el Informe del Perfil del Jugador *Online*, según los datos de 2018 un 68,57% de los jugadores ha realizado actividades de juego, es decir, ha participado con dinero real, en un solo operador; y un 16,57% en dos operadores a lo largo del año.

Jugadores activos por número de operadores				
Año		2018		
Nº de operadores	Usuarios	% Var Anual	Cuota (%)	
1	1.012.298	-0,64	68,57	
2	244.590	12,09	16,57	
3	95.233	29,36	6,45	
4 o más	124.264	47,45	8,42	
Total	1.476.385	5,84	100,00	

Fuente: DGOJ

- (90) Conforme a las perspectivas del mercado, se espera que en los próximos años haya un aumento de la demanda [...].²¹

VI.4 Publicidad y descuentos

- (91) La evolución de la inversión publicitaria y de los descuentos promocionales²² (en forma de bonos) desde 2014 es, según la DGOJ, la que se detalla:

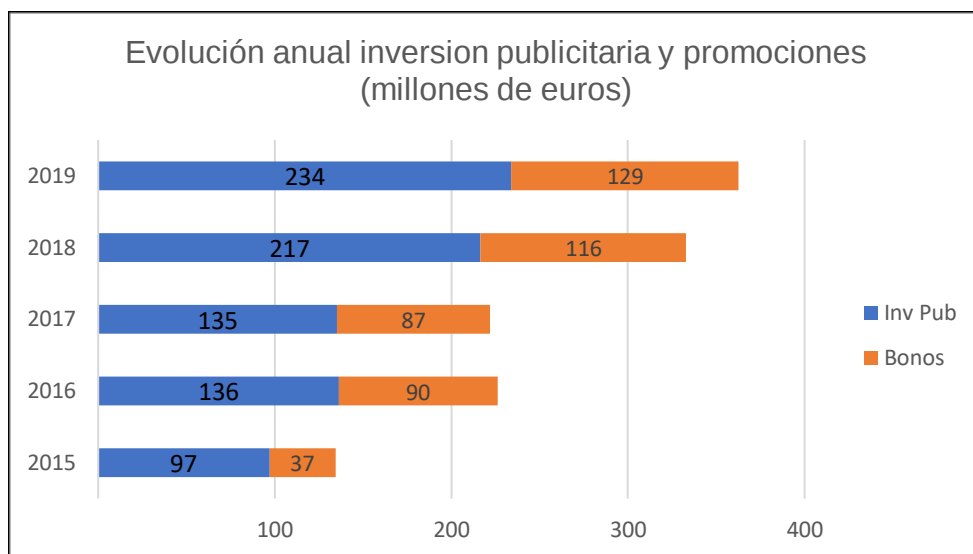
²⁰ Esta información es necesaria para que el operador realice la liquidación por el impuesto sobre el juego.

²¹ [...]

²² El pasado 24.02.2020 se publicó para información pública el Proyecto de Real Decreto de comunicaciones comerciales de las actividades de juego. En su Artículo 13 se regulan las actividades de promoción:

Artículo 13. Actividades de promoción.

1. Se prohíbe realizar comunicaciones comerciales sobre promociones de captación de clientes que recojan cuantías económicas de ningún tipo



Fuente: DGOJ

- (92) La inversión en publicidad mantiene una relación directa con el volumen del mercado medido en ingresos menos premios (GGR), con valores que varían entre el 24 y el 31% del GGR en todo el periodo. Lo mismo ocurre con los bonos promocionales.

AÑO	INV PUB / GGR	Bonos/GGR
2015	31%	12%
2016	32%	21%
2017	24%	16%
2018	31%	17%
2019	32%	17%

Fuente: DGOJ

- (93) En cuanto a las promociones, la notificante [...]Esta es una actividad habitual por parte de todos los operadores y es un incentivo al cambio de operador para los clientes, afirma.
- (94) Desde un punto de vista de la estructura de las promociones y descuentos, según la DGOJ, es posible caracterizar los bonos en bonos de captación de clientes (destinados a generar nuevas inscripciones en los servicios del operador) y bonos de fidelización (destinados a incentivar el gasto de los clientes preexistentes). En la actualidad, según datos internos de la DGOJ, alrededor del 75% del volumen de dichos bonos corresponde a bonos de fidelización.
- (95) La DGOJ no dispone de información detallada relativa a la distribución de los bonos y descuentos cruzados según tipo de juego. En todo caso su *“percepción cualitativa es que, en general, los bonos se dirigen a incentivar consumo generalizado del catálogo de juegos del operador, sin discriminar en qué juego se gasten.”*

2. Las promociones de captación de clientes quedan limitadas en su cuantía, cualesquiera que fueron las condiciones de la promoción, a 100 euros. [...]

VI. 5. Barreras a la entrada y competencia potencial

- (96) Señala la notificante que no existen barreras de entrada significativas en los mercados afectados y que esto viene demostrado por la entrada de nuevos operadores en los últimos años en el mercado español, así como por el desarrollo de ramas de negocio adicionales por parte de aquellos operadores que operaban únicamente en un segmento.
- (97) La tecnología necesaria para establecer y operar un negocio de juegos de azar *online* se puede obtener a través de operadores externos²³. Lo mismo ocurre con las apuestas online, ya que las plataformas tecnológicas pueden obtenerse mediante licencia de proveedores externos. También es posible contratar con un tercero el suministro de cuotas de apuestas.
- (98) Existen a su vez numerosos proveedores que ofrecen servicios de *branding* y de diseño de páginas web para proporcionar a los nuevos operadores un paquete completo que les permita adoptar una estrategia de marketing acertada.
- (99) Como se ha señalado anteriormente, para poder operar se debe cumplir con todos los requisitos impuestos por la DGOJ y contar con las licencias necesarias.
- (100) De acuerdo con la notificante, este régimen supone un coste reducido y no requiere una cantidad significativa de tiempo para su cumplimiento. Para la solicitud de licencias, se deberá abonar en calidad de tasas las cantidades de 38.000 euros (correspondientes a la homologación del sistema técnico del operador de juego de azar por parte de la DGOJ) y 10.000 euros (tasa por cada solicitud de licencia, tanto general como singular), junto a las tasas derivadas de la inscripción en el registro de licencias, que ascienden a una cantidad reducida de 2.500 euros (para cada licencia general y singular). Por lo tanto, el coste total de la obtención de una licencia de explotación singular en España es de 12.500 euros, sin perjuicio de que el operador haya obtenido con anterioridad una licencia general y haya abonado previamente la tasa de 38.000 euros. Además, el plazo máximo para que la DGOJ revise la solicitud de licencia es de seis meses²⁴.
- (101) No obstante, y desde un punto de vista estrictamente jurídico, podría considerarse que la configuración del mercado de juego *online* en España en licencias generales, así como la imposibilidad de que las mismas sean solicitadas por parte de los operadores en cualquier momento afectaría a la sustituibilidad de la oferta a corto-medio plazo de los operadores. Sin embargo, como se ha señalado, la DGOJ no estima que este sea el caso por las siguientes razones:
- Del análisis de la actividad real de los operadores licenciados se desprende que todos ellos trabajan en varios segmentos presentando un portfolio de productos multisegmento²⁵.
 - En todo caso, bajo el paraguas de cada licencia general cabe la comercialización de distintos tipos de juego, como también se ha señalado.

²³ De acuerdo con la notificante algunos proveedores de juegos *online* son [...]

²⁴ No obstante, el procedimiento puede tener una duración mayor de lo inicialmente establecido, debido a que todo requerimiento al operador por parte de la DGOJ suspende dicho plazo.

²⁵ De los 46 operadores que tuvieron actividad en 2019 solo dos operan únicamente apuestas y uno ha operado solo póquer. Respecto a los operadores de apuestas, el primero realmente opera en todos los segmentos de juego, aunque a través de diferentes compañías del mismo grupo empresarial y el segundo acaba de obtener la licencia y ha iniciado sus operaciones en 2019. Respecto al operador exclusivo de póquer, recientemente ha solicitado la licencia para operar apuestas.

- (102) Por otra parte, no existen barreras de entrada significativas para los operadores extranjeros en comparación con un operador español. Se entiende por operador extranjero aquel operador establecido fuera de España que ofrece servicios de apuestas y juegos a clientes españoles, siempre y cuando cumpla estrictamente con los requisitos exigidos por la normativa española, como cualquier otro operador español, y tenga al menos un representante permanente en España. De hecho, la DGOJ ha concedido desde el 14 de noviembre de 2019, 4 licencias generales, 24 licencias específicas y 30 autorizaciones para actividades de juego ocasional a operadores de todo el mundo, independientemente de su localización. Concretamente, la DGOJ concedió 22 licencias a operadores no españoles, entre los que destacan BHGES, Playes, LeoVegas y Skywind Network.
- (103) La entrada de nuevos operadores es una constante en los mercados considerados. En los dos últimos años, pese a la ya elevada presencia de operadores internacionales, se ha producido la entrada de nuevos operadores de enorme relevancia, entre los que destacan: (i) Betway, (ii) Marathon Bet, (iii) Winamax, (iv) LeoVegas, (v) Rank, (vi) Gaming Innovation Group GiG (mediante la marca Rizk) y (vii) Betfred.
- (104) En particular, en el póquer *online*, la llegada de la liquidez compartida ha aumentado el interés de operadores internacionales por entrar en España²⁶, como Winamax.
- (105) La liquidez compartida no ha supuesto un reforzamiento de la posición del principal operador incumbente (la adquirida) en el segmento del póquer, sino la irrupción de un significativo nuevo competidor extranjero.
- (106) En cuanto a la naturaleza replicable en la oferta de productos, ya se ha señalado que la DGOJ confirma que desde el punto de vista técnico existe un número suficiente de proveedores de plataforma o de producto, por lo que un operador especializado en un determinado segmento puede contratar los servicios de terceros para ofrecer una gama completa de productos a sus clientes.
- (107) Sobre la innovación en productos, desde el momento que un producto nuevo sale al mercado, las reglas y la apariencia del juego es pública, por lo que fácilmente puede ser replicada por otros operadores, según la DGOJ. De la misma manera ocurre con las ofertas promocionales.

VII. VALORACIÓN DE LA OPERACIÓN

- (108) La operación de concentración notificada consiste en la adquisición directa por parte de FLUTTER ENTERTAINMENT PLC del control exclusivo THE STARS GROUP INC. La operación es de dimensión nacional.
- (109) Se trata de una multinotificación. En Austria, Alemania, Malta, Rumanía, Australia y Estados Unidos la operación ya se ha autorizado. Se encuentra aún pendiente de autorización en Bulgaria, Irlanda y Reino Unido.
- (110) El sector económico afectado por la operación es el sector del juego o juegos de azar *online*, que cabe segmentar entre apuestas y juegos *online*, si bien, a título

²⁶ En los juegos de comisión como el póquer existe una cierta externalidad positiva o efecto de red derivado de que la formación de los premios es una función directa del número de participantes en los distintos eventos, situación que se ha visto favorecida con la introducción de la liquidez compartida.

informativo, también se ha considerado específicamente el segmento de póquer *online*.

- (111) Como resultado de la operación propuesta, la cuota de la entidad resultante en 2018 en el mercado de los servicios de juegos de azar *online* (juegos y apuestas) en España es del [10-20]; y en el mercado de los servicios del juego *online* (excluyendo apuestas) del [30-40%]. Sin embargo, la adición de cuota resultante de la concentración sería de solo el [0-10%], en este último caso.
- (112) En el segmento más estrecho posible, esto es, si dentro del juego *online* se separara el póquer del resto de juegos de casino, que, por las razones señaladas, no parece la definición de mercado más plausible, se observa una cuota conjunta del [80-90%] en 2018 y del [70-80%] en 2019. Sin embargo, de facto, se trata de la sustitución de un operador por otro, en la medida en que apenas existe adición de cuotas, porque la presencia de la adquirente es [del 0-10%] [...].
- (113) Por el lado de la oferta, pese a las especificidades regulatorias, los operadores suelen trabajar en varios segmentos presentando una cartera de producto multisegmento, siendo la excepción los operadores especializados. Adicionalmente la regulación, en particular en el caso del póquer, permite cierta flexibilidad con el resto de juegos de casino (máquinas de azar *online*, ruleta, *blackjack*, punto y banca).
- (114) Por otra parte, la oferta de la entidad resultante parece perfectamente replicable, como corrobora la DGOJ. Existe un número suficiente de proveedores con los que un operador especializado en un determinado segmento puede contratar los servicios para ofrecer una gama completa de productos a sus clientes.
- (115) La mayor parte de los bonos y descuentos promocionales parece corresponder a bonos de fidelización, más que de captación. A pesar de ello, en el segmento más estrecho de póquer *online* las cuotas de mercado son, como se ha visto, relativamente volátiles. Además, tales bonos y descuentos parecen dirigidos a incentivar el consumo generalizado del catálogo de juegos del operador, más que un juego en particular.
- (116) La entrada de nuevos operadores es una constante en los diferentes mercados considerados y no se aprecian barreras de entrada particularmente difíciles de franquear.
- (117) Por último, en el segmento más estrecho de póquer *online*, el mercado registró un avance significativo con la introducción de la liquidez compartida. Como concluye la DGOJ, a día de hoy hay nueve operadores que ofrecen póquer a sus jugadores en un entorno de liquidez internacional y, si bien las Partes están entre estos nueve, han sido otros operadores, como WINAMAX, los que se han beneficiado del crecimiento de ese segmento, como consecuencia de esta novedad regulatoria.
- (118) A la luz de las consideraciones expuestas, no parece previsible que, como consecuencia de la operación notificada, la entidad resultante vaya a poder comportarse de forma independiente de sus competidores, o que tras la desaparición de Stars como operador independiente aumente de forma significativa el riesgo de coordinación, o que la oferta de la entidad resultante resulte irreplicable por terceros operadores. De esta forma, no parece que la

operación notificada amenace el mantenimiento de la competencia efectiva en ninguno de los mercados considerados.

VIII. PROPUESTA

En atención a todo lo anterior y en virtud del artículo 57.1 de la Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia se propone autorizar la concentración, en aplicación del artículo 57.2.a) de la Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia.