

RESOLUCIÓN (Expte. 396/97, Fútbol Por Ordenador)

Pleno

Excmos. Sres:

Petitbò Juan, Presidente

Bermejo Zofío, Vocal

Alonso Soto, Vocal

Berenguer Fuster, Vocal

Hernández Delgado, Vocal

Rubí Navarrete, Vocal

Castañeda Boniche, Vocal

Pascual y Vicente, Vocal

En Madrid, a 15 de diciembre de 1997.

El Pleno del Tribunal de Defensa de la Competencia (en adelante, Tribunal), con la composición expresada al margen y siendo Ponente D. Luis Berenguer Fuster, ha dictado la siguiente RESOLUCION en el expediente 396/97 (1295/95 del Servicio de Defensa de la Competencia) iniciado por denuncia de la sociedad Tower Communications S.R.L. contra la Liga Nacional de Fútbol Profesional (LNFP), la Sociedad Española de Fútbol Profesional S.A. (SEFPSA) y Dinamic Multimedia S.A., por el acuerdo a que habían llegado para excluir al denunciante del mercado de juegos de fútbol por ordenador.

ANTECEDENTES DE HECHO

- 1.- En fecha 19 de octubre de 1995 la sociedad Tower Communications S.R.L., representada por don Silverio Aguirre Crespo, presentó escrito de denuncia ante el Servicio de Defensa de la Competencia (en adelante, el Servicio) contra la Liga de Fútbol Profesional, la Sociedad Española de Fútbol Profesional S.A. y Dinamic Multimedia S.A. por el acuerdo a que habían llegado para que se considerara al juego por ordenador "PC FÚTBOL" como el único juego oficial de la Liga de Fútbol Profesional. En la denuncia se aducía que como consecuencia de este acuerdo, se negó a la denunciante la comercialización de su juego "PC LIGA" por no contar con la licencia de la LFP.
2. Como resultado de la instrucción practicada, en fecha 27 de septiembre de 1996 el Servicio formuló Pliego de Concreción de Hechos en los que consideraba que existían:

- a) Un acuerdo horizontal, del que se consideraba autoras a la LFP, SEFPSA y Dinamic Multimedia S.A. por el que se concedía la exclusiva de los juegos de ordenador de contenido futbolístico a esta última empresa y se impedía a otras empresas la utilización de las competiciones futbolísticas, los jugadores, los colores y escudos de los diferentes equipos. Supone la infracción del artículo 1.1.b) LDC.
 - b) Un abuso de posición dominante de la Liga y SEFPSA al sobrepasar el ejercicio de los derechos de imagen que la Liga tiene concedidos por la Disposición Transitoria Tercera punto 2 de la Ley del Deporte.
3. En fecha 7 de febrero de 1997 el Servicio formula su Informe-Propuesta en el que considera que existen las dos infracciones que constan en el Pliego de Concreción de Hechos.
 4. Recibido el expediente en el Tribunal, por Providencia de 20 de febrero de 1997 se admitió a trámite y se puso de manifiesto a los interesados a los efectos del artículo 40.1 de la Ley de Defensa de la Competencia.

En la misma Providencia se dio traslado a los interesados de la existencia de una pieza confidencial en el expediente para que manifestaran lo que a su derecho conviniera respecto al levantamiento de la confidencialidad.

5. Dentro del plazo concedido al efecto, las respectivas representaciones de la Sociedad Española de Fútbol Profesional S.A., Dinamic Multimedia S.A. y Tower Communications S.R.L. presentaron escritos de proposición de pruebas.
6. Por Auto del Tribunal de fecha 21 de abril de 1997 se levantó la confidencialidad de los documentos a los que el Servicio había dado esa calificación, por lo que se pusieron de manifiesto tales documentos a los interesados para que pudieran proponer nuevas pruebas y formularan alegaciones. Dentro del plazo concedido presentaron escritos Tower Communications S.R.L. y Dinamic Multimedia S.A.
7. La representación de Dinamic Multimedia S.A. propone la celebración de Vista, no pronunciándose los restantes interesados.
- 8.- Por Auto de fecha 18 de junio de 1997 se concedió un plazo de veinte días para la práctica de las pruebas admitidas, que consistían en la documental propuesta por la Sociedad Española de Fútbol Profesional S.A. y Dinamic Multimedia S.A., la documental propuesta por Tower Communications S.R.L. consistente en el requerimiento a SEFPSA y a la LNFP y en la remisión de oficios a las distintas televisiones, rechazando las restantes pruebas

propuestas por este último interesado. Igualmente se acordó practicar la prueba de oficio consistente en requerir a Dinamic Multimedia S.A. para que incorporara al expediente un ejemplar de su juego denominado "PC FÚTBOL" y no acceder a la solicitud de celebración de Vista.

- 9.- Dentro del término concedido se practicaron las pruebas admitidas y por Providencia de fecha 31 de julio se pusieron tales pruebas de manifiesto a los interesados para que formularan el correspondiente escrito de valoración de pruebas y, a continuación, un nuevo período de quince días para alegaciones. En dicho plazo formularon sus escritos Dinamic Multimedia S.A. y, conjuntamente, la Liga Nacional de Fútbol Profesional y SEFPSA, no presentando escrito alguno Tower Communications.
- 10.- Por Providencia de 1 de octubre de 1997 se incorporó al expediente un estudio acerca de los juegos de fútbol por ordenador elaborado por la Subdirección General de Estudios del Tribunal, poniéndolo de manifiesto a los interesados para que manifestaran lo que consideraran oportuno en el plazo de diez días. Dentro de dicho plazo formularon alegaciones Dinamic Multimedia S.A., que se mostró de acuerdo con el contenido del estudio, y la Liga Nacional de Fútbol Profesional y SEFPSA conjuntamente, quienes formularon objeciones a su contenido. El Servicio presentó en fecha 15 de octubre un escrito en el que mostró su disconformidad con el contenido de dicho informe por considerar que en el mismo se delimitaba el mercado relevante como el de los juegos de fútbol por ordenador, mientras que la discusión en el expediente no se refería a la elección del mercado del producto final, sino a quién ostenta los derechos de imagen de los equipos, jugadores y competiciones y la sustituibilidad de los mismos, con independencia de los productos finales que se utilicen y comercialicen.
- 11.- En fecha 6 de noviembre de 1997 se presenta en el Tribunal un escrito de la representación de Dinamic Multimedia S.A. al que acompaña un ejemplar del juego "Fútbol Pro" en el que figura la leyenda "Producto Oficial de la Liga de Fútbol Profesional" con el logotipo de la misma. Por Providencia de 10 del mismo mes se puso de manifiesto dicho escrito a los interesados para que manifestaran lo que consideraran oportuno.
- 12.- En el plazo concedido formuló alegaciones Tower Communications S.R.L. que consideró que el hecho de que apareciera en el mercado un juego de similares características a las del juego de Dinamic sin que ésta protestara, y además lo hiciera casi dos años después de iniciado el expediente, suponía una maniobra de las denunciadas para evitar la imposición de sanciones en este expediente.

- 13.- El Pleno del Tribunal deliberó y adoptó la presente Resolución en sus reuniones de 4 de noviembre y 2 de diciembre de 1997.
- 14.- Son interesados:
 - Tower Communications S.R.L.
 - Liga Nacional de Fútbol Profesional (LNFP)
 - Sociedad Española de Fútbol Profesional S.A. (SEFPSA)
 - Dinamic Multimedia S.A.

HECHOS PROBADOS

- 1.- Tower Communications S.R.L. es una empresa dedicada a la edición y venta de obras coleccionables editadas en disquetes y "CD ROM" para su uso en equipos informáticos.

Entre los productos editados se encuentra el denominado "PC LIGA" que consiste en un juego interactivo que permite a uno o varios usuarios la simulación de partidos de fútbol. El juego incluye una distribución de equipos, con los nombres de los integrantes de la primera división del fútbol profesional español, acompañados de las imágenes digitalizadas de los rostros de los jugadores, así como los nombres de sus respectivos equipos y clubes con sus escudos correspondientes.

Este juego se editó por primera vez en la temporada futbolística 1994-1995 sin que mediara solicitud de licencia alguna.

En fecha 12 de enero de 1995 Tower Communications se dirige a la Liga con la petición de que se les remita un juego completo de las alineaciones actuales con la finalidad de proceder a la actualización del juego (pág. 293). Ante esta comunicación el día 1 de marzo del mismo año, la Liga Nacional de Fútbol Profesional les notifica que es la única entidad autorizada para ceder los derechos correspondientes a los Clubes profesionales a los fines que les interesa al solicitante. A tales efectos les requerían para el cese de la comercialización del "PC LIGA" (pág. 294).

Para la actualización del juego que comercializaba, Tower realizó gestiones con Telemadrid para que le permitiera la utilización de imágenes grabadas de los distintos partidos de fútbol y esa emisora televisiva se mostró de acuerdo con la pretensión siempre que se obtuviera la correspondiente autorización de la Liga, ya que los acuerdos firmados entre ambas partes así lo preveían. Para obtener esta autorización Tower se dirige nuevamente a la Liga en fechas 7 y 14 de junio de 1995 solicitando autorización para la inclusión en su juego de imágenes grabadas de partidos de fútbol (págs. 11 y 295).

Tower Communications S.R.L. desistió de la incorporación a su juego de tales imágenes, pero advertida nuevamente de la necesidad de disponer de licencia para alguno de los elementos que incorporaba a su juego, el día 30 de agosto de 1995 remite una propuesta a la Liga de Fútbol Profesional para incorporar a su juego con autorización de la Liga los nombres y escudos de los equipos de la Liga de Fútbol y las fotografías digitalizadas de algunos de los jugadores integrantes de los equipos que componen la Liga. Por la cesión de estos derechos se ofrecía un pago fijo único para la primera edición prevista de 600.000 ptas. y para las siguientes ediciones un pago del 2,5 por ciento del precio de venta de las unidades vendidas (págs. 296 a 298).

En el mes de septiembre de 1995 se celebró en Barcelona la Feria INFORMAT (Feria del Sector Informático) en la que Tower presentó y vendió una revista y disquete "PC LIGA 95-96" en la que figuraba el logotipo e iniciales de la Liga de Fútbol Profesional con la mención "Derechos de Imagen por cesión de la Liga de Fútbol Profesional" (pág. 642).

El día 12 de septiembre de 1995 la Sociedad Española de Fútbol Profesional remite una carta a Tower Communications en la que manifiesta que analizada la propuesta se había decidido "desestimar la solicitud por razones estratégicas de carácter interno" (pág. 10) añadiendo que ni se autoriza la utilización de escudos de los clubes de Primera y Segunda División ni de los colores de dichos equipos, ya que ambos capítulos están sujetos a derechos de imagen.

El día 14 del mismo mes de septiembre la Liga Nacional de Fútbol Profesional se dirigió a Tower y a Midesa Distribución de Ediciones S.A. haciéndoles saber que habían tenido conocimiento de la presentación y venta en la Feria INFORMAT de un producto que utilizaba imágenes, símbolos y logos que pertenecen a la Liga sin la debida autorización y que ante esta situación les requería para que cesaran con carácter inmediato su comercialización, explotación y distribución (págs. 123 y siguientes).

La comunicación efectuada a Tower fue realizada por medio de requerimiento notarial, que fue contestado anunciando que no había comenzado la distribución del producto, a la vez que requerían a la Liga para que manifestara cuáles eran las razones de índole interna que les impedían la autorización solicitada y que acreditaran la titularidad de los derechos que dicen ostentar sobre los colores y escudos de los equipos.

En la misma fecha el representante de la Liga Nacional de Fútbol Profesional presentó denuncia por estos hechos, que dio lugar a Diligencias Previas tramitadas ante el Juzgado de Instrucción número 22 de Madrid, que fueron archivadas por Auto de 19 de diciembre de 1995 por considerar que, al no

haberse comercializado el producto en el que existía una indebida mención a la autorización, los hechos denunciados no revestían características de delito (pág. 73).

Los disquetes del juego PC LIGA 95-96 fueron distribuidos en una sola ocasión sin mención a la autorización, siglas y logo de la Liga con una revista denominada "PC Player" (págs. 651-652). Ni la Liga ni la Sociedad Española de Fútbol Profesional han realizado ninguna actividad encaminada a impedir este hecho.

- 2.- Dinamic Multimedia S.A. es una sociedad que edita y comercializa determinados productos en soporte de disquete o "CD ROM", y entre ellos el producto denominado PC FÚTBOL desde la temporada 1994-1995. En fecha 22 de junio de 1995 se dirige a la Sociedad Española de Fútbol Profesional con la intención de incorporar el producto PC FÚTBOL al programa de productos licenciados oficiales LFP (pág. 83). La oferta incluía un planteamiento económico con un royalty del 8% de la facturación que generara el producto con una garantía de royalty de 11.000.000 ptas. incrementables anualmente en un 5 por ciento (pág. 88).

Tras esta oferta se establecen las correspondientes negociaciones y en fecha 31 de agosto de 1995 se firma un contrato entre don Jesús Samper Vidal como representante de la Sociedad Española de Fútbol Profesional y don Pablo Ruiz Tejedor como representante de Dinamic Multimedia S.A., por el cual la primera de estas sociedades otorgaba licencia en favor de la segunda para que el producto PC FÚTBOL use y reproduzca el logotipo de SEFPSA así como el de la Liga Nacional de Fútbol Profesional, use y reproduzca el nombre y logotipo de los clubes siempre que sea en su conjunto y use y reproduzca el nombre de los jugadores que componen los citados clubes así como su imagen cuando muestre relación con éstos, el juego del fútbol o muestren los distintivos del club. En el juego se podría hacer constar la expresión "Producto Oficial de la Liga Nacional de Fútbol Profesional", pero no contiene cláusula de exclusividad. Por la cesión de estos derechos Dinamic Multimedia pagaría una cantidad fija por las primeras 85.000 unidades vendidas en cada temporada (11.000.000 ptas para la temporada 95/96 y 12.000.000 ptas. para la temporada 96/97) más una cantidad variable equivalente al 4% del precio de venta del producto a partir de las expresadas 85.000 unidades (págs. 97 y ss.).

- 3.- Existen diversos juegos de fútbol por ordenador, algunos de los cuales han sido analizados por la Subdirección General de Estudios del Tribunal en el informe incorporado al expediente. Sus características más destacadas son las que constan en el siguiente cuadro.

Tribunal de Defensa de la Competencia

CARACTERISTICAS DE UN CONJUNTO DE JUEGOS DE ORDENADOR

Distribuidor	Producto	AÑO	Base de Datos Sofisticada	Manager (Finanzas)	Entrenador (Tácticas)	Simulador (ARCADE)	Competición	División	Nombres Equip/Jug	Fotos Jugadores	Colores Equipos	Escudos	LOGO LFP	PVP
Dinamic	PC fútbol 3.0	94/95					Liga española	1ª					NO	?
Dinamic	Pc fútbol 4.0	95/96	SI	SI	SI	SI	Liga española	1ª	SI	SI	SI	SI	SI	2995
Dinamic	Pc fútbol 5.0	96/97	SI	SI	SI	SI	Liga española	1ª y 2ª	SI	SI	SI	SI	SI	2995
TOWER	PC Liga	94/95	SI	-	SI	SI	Liga española	1ª	SI	SI	SI	SI	NO	2495
TOWER	PC Liga	95/96	SI	SI	SI	SI	Liga española	1ª y 2ª	SI	SI	SI	SI	-	-
TOWER	USA Soccer'94	94	SI	-	SI	SI	Mundial de fútbol	-	SI, selecciones nacionales	NO	Selección nacional	Banderas	NO	2495
TOWER	DDM Soccer 95 (inglés)	95	NO	-	SI	SI	Selecciones, Copa,Liga,Mundial	-	SI, selecciones nacionales	NO	Se puede diseñar	Banderas+ inventadas	NO	1995
ELECTRONIC ARTS	FIFA 97	97	NO	NO	SI	SI	Liga española Otras 10 ligas, mundial	1ª	SI, equipos y selecciones	NO	NO	Banderas	NO	5990
ARCADIA	Kick off 97	97	NO	NO	SI	SI	Ligas/copas nacionales e internacionales	1ª	SI	? (NO)	Se puede diseñar	? (NO)	NO	7990
ARCADIA	Championship Manager 2 (PRESIDENTE)	96/97	SI	SI	SI	NO	Liga nacional e internacional	1ª y 2ª	SI	FOTO EQUIPO	NO	? (NO)	NO	6995
New Software Center	Sensible World of Soccer	96/97	SI	NO	SI	SI	Ligas/copas nacionales e internacionales	1ª		NO	NO	NO	NO	?

Fuente: Elaboración propia

En período probatorio se han incorporado algunos ejemplares de diversos juegos de fútbol por ordenador presentes en el mercado español, algunos de los cuales ("FIFA 97" de Electronic Arts Software y "Presidente Championship Manager 2" de Proein Software) incluyen los nombres de jugadores y equipos que componen la Liga Profesional española.

Con posterioridad a la elaboración de dicho estudio ha aparecido en el mercado un juego por ordenador profusamente anunciado, denominado "Liga de las Estrellas" o "Fútbol Pro" de Sport Interactive y editado por Planeta de Agostini. En la publicidad y soporte de dicho juego se consigna "Producto Oficial de la Liga de Fútbol Profesional" y LFP Producto bajo Licencia Oficial junto con el logotipo de la Liga Nacional de Fútbol Profesional.

No ha sido posible obtener datos de las ventas de cada uno de estos productos al no estar disponibles, por lo que para analizar la aceptación en el mercado de cada uno de estos productos ha sido preciso acceder a la clasificación de los distintos juegos por ordenador realizado por la revista Computer Gaming World, que publica mensualmente la sección de éxitos con el título "Top 50" que se hace eco de los productos de mayor aceptación por los lectores de la citada revista. Según estos datos, se puede elaborar un cuadro en el que constan los cinco productos deportivos de mayor aceptación cada mes y su clasificación en la lista general de los cincuenta mejores juegos por ordenador, siempre en opinión de los lectores de la expresada revista.

Clasificación de los juegos deportivos en el TOP 50
Revista *Computer Gaming World*

MES	JUEGO	PUESTO	DEPORTE
FEBRERO 1996	FIFA SOCCER 96	4	Fútbol
	PC FÚTBOL 4.0	12	Fútbol
	ACTUA SOCCER	15	Fútbol
	VIRTUAL POOL	47	Billar
	ACTION SOCCER	*	Fútbol
SEPTIEMBRE 1996	FIFA SOCCER 96	15	Fútbol
	PC FÚTBOL 4.0	21	Fútbol
	NBA LIVE'96	22	Baloncesto
	ACTUA SOCCER	40	Fútbol
	VIRTUAL POOL	*	Billar

OCTUBRE 1996	PC FÚTBOL 4.0	15	Fútbol
	FIFA SOCCER 96	20	Fútbol
	NBA Live'96	30	Baloncesto
	PC BASKET 4.0	*	Baloncesto
	VIRTUAL POOL	*	Billar
DICIEMBRE 1996	FIFA SOCCER 96	12	Fútbol
	PC FÚTBOL 4.0	16	Fútbol
	PC BASKET 4.0	46	Baloncesto
	NBA LIVE'96	47	Baloncesto
	VIRTUAL POOL	*	Billar
FEBRERO 1997	FIFA SOCCER 96	15	Fútbol
	PC FÚTBOL 4.0	18	Fútbol
	FIFA SOCCER 97	24	Fútbol
	PC BASKET 4.0	34	Baloncesto
	PC FÚTBOL 5.0	49	Fútbol
ABRIL 1997	PC FÚTBOL 5.0	6	Fútbol
	FIFA SOCCER 97	10	Fútbol
	PC FÚTBOL 4.0	21	Fútbol
	PC BASKET 4.0	23	Baloncesto
	FIFA SOCCER 96	*	Fútbol

*: puesto superior a 50.

Fuente: Edición española de la revista *Computer Gaming World*, periodicidad mensual.

- 4.- La Liga Nacional de Fútbol Profesional es una entidad privada reconocida por la Ley 10/1990, del Deporte, y tiene la competencia de organizar sus propias competiciones futbolísticas. Le corresponden determinados derechos, ya que la Disposición Transitoria Tercera de la Ley del Deporte en su punto 2 establece que, durante determinado período (el del convenio para saneamiento del fútbol) y hasta la extinción de la deuda, la Liga gestionaría los derechos económicos que por todos los conceptos generen las retransmisiones por televisión de las competiciones organizadas por la propia Liga, así como los correspondientes al patrocinio genérico de dichas competiciones.

Junto a estos derechos les corresponden aquéllos que se establecen en los Estatutos y el Reglamento de la propia Liga, y en concreto en el artículo 2 de los Estatutos y el artículo 96 del Reglamento.

Los Estatutos establecen en su artículo 2:

"2.- Con los límites que establece la Ley del Deporte, la explotación comercial, en su más amplio sentido, de las competiciones que organice.

Debe entenderse como explotación comercial la comercialización de cuantos derechos y productos sean inherentes o consecuencia de las competiciones que organice, ya sea directamente por la Liga o mediante cesión de todo o parte de la explotación comercial a terceras personas físicas o jurídicas, o constituyendo sociedad con éstas, bajo cualquier forma jurídica y con la participación que se determine por la Asamblea General, siempre que tengan como finalidad principal la explotación anteriormente citada.

La explotación comercial se realizará en conjunto y, en su caso, con la mascota de la Liga y respetando siempre la libertad de contratación de cada Club o Sociedad Anónima Deportiva".

El artículo 1.2 del Reglamento de la Liga reproduce ese mismo texto y el artículo 96 dispone:

"Serán productos o derechos objeto de comercialización los distintivos corporativos de marca, logotipos, anagramas, mascota oficial y otros de la Liga Nacional de Fútbol Profesional, cuya protección jurídica se efectúe mediante la correspondiente inscripción en el Registro de la Propiedad Industrial, así como la utilización conjunta de los mismos con los nombres, escudos, logotipos y colores oficiales de los Clubes y Sociedades Anónimas Deportivas afiliados a la Liga Nacional de Fútbol Profesional".

Finalmente hay que tener en cuenta que el artículo 42 del Convenio Colectivo firmado entre la Liga y la Asociación de Futbolistas Profesionales (publicado en el B.O.E. de 4 de diciembre de 1995) se establece:

"La LNFP cede a A.F.E. para la temporada 1995-96, y a los únicos efectos de su utilización por parte de ésta con fines comerciales, para la venta de una colección de cromos, la imagen de los distintivos, nombre y emblemas de sus clubes o Sociedades Anónimas Deportivas afiliados, siempre que sean utilizados conjuntamente con los Futbolistas de cada plantilla de sus respectivos Clubes o Sociedades Anónimas Deportivas, al momento de su publicación.

A estos efectos, se entenderá por colección de cromos las que únicamente puedan venderse ensobradas en los canales tradicionales de quioscos o librerías acompañadas de un album para colecciones, no pudiendo ser

utilizados ni el album ni los cromos para acciones promocionales referidas a servicios o productos de consumo.

En las temporadas 1996-97 y 1997-98, la L.N.F.P. abonará a A.F.E. el 15 por 100 de los beneficios líquidos que obtenga por la explotación comercial de la imagen y nombre de los futbolistas profesionales, de manera conjunta con los emblemas, distintivos y nombres de los Clubes y Sociedades Anónimas Deportivas afiliadas a aquélla, siempre que éstos sean consecuencia de acciones promocionales con cromos y venta de cromos en cualquier formato y soporte, cuya explotación le corresponde en exclusiva. Dicho pago se realizará por semestres mediante certificación de la L.N.F.P. acreditativa de los ingresos líquidos obtenidos por estos conceptos y relación de gastos imputados a los mismos."

La Sociedad Española de Fútbol Profesional S.A. es una Sociedad Anónima creada por acuerdo adoptado por la LNFP, en cuyo accionariado participa directamente la propia Liga en un noventa y ocho por ciento y tiene por objeto, entre otros, la comercialización de toda clase de productos relacionados con el deporte del fútbol y, en general, cualquier modalidad deportiva, así como la imagen, emblemas, escudos, himnos y, en general, de cualquier derecho susceptible de ser comercializado, de las sociedades anónimas deportivas y Clubes deportivos que con ella contraten. Gestiona por cesión los derechos de este tipo que le corresponden a la Liga.

FUNDAMENTOS DE DERECHO

- 1.- En su Informe-Propuesta el Servicio considera que los hechos cometidos por los denunciados son constitutivos de dos infracciones de la Ley de Defensa de la Competencia. La primera de ellas, de la que serían autores Dinamic Multimedia S.A., la Liga Nacional de Fútbol Profesional y SEFPSA, consistiría en una infracción del artículo 1 de dicha Ley ya que, en virtud de los acuerdos suscritos por dichos autores, se impediría la existencia de otros juegos por ordenador cuyo contenido se base en la competición nacional de fútbol profesional en los que se utilicen las imágenes digitalizadas de las competiciones futbolísticas, de los jugadores y de los colores y escudos de los equipos, impedimento que sería una consecuencia de la consideración del producto PC FÚTBOL como producto oficial de la Liga.

La segunda infracción sería imputable a la Liga Nacional de Fútbol Profesional y a SEFPSA y supondría una infracción del artículo 6 de la misma Ley de Defensa de la Competencia por sobrepasar su carácter de gestoras y receptoras de determinados derechos económicos (los contenidos en la Disposición Transitoria Tercera punto 2 de la Ley del Deporte), como serían

los derechos de imagen de los clubes de fútbol miembros de la Liga, de sus colores y escudos y de los derechos de imagen de los jugadores, respecto de los cuales no ostentan ningún tipo de derechos y tratar de ampliar su posición de dominio en el mercado de la explotación de los acontecimientos principales de fútbol profesional español a la explotación de derechos de imagen que no le corresponden ni le han sido explícitamente concedidos, cerrando el mercado a posibles competidores de Dinamic.

- 2.- Corresponde en primer lugar analizar si existen elementos suficientes para considerar que ha existido una infracción del artículo 1 de la Ley de Defensa de la Competencia, tal y como considera el Servicio. Para dar respuesta a esta cuestión no pueden obviarse una serie de elementos que aparecen en las actuaciones y que tienen una trascendental importancia a la hora de tomar una decisión. En primer término, conviene resaltar que, conforme se han encargado reiteradamente de resaltar los interesados, en el contrato de 31 de agosto de 1995 firmado entre la Sociedad Española de Fútbol Profesional S.A. y Dinamic Multimedia S.A. por el que la primera de estas sociedades autoriza a la segunda a que use y reproduzca determinados nombres, imágenes y logotipos, carece de cláusula de exclusividad. En segundo lugar, hay que tener en cuenta que en el mercado existe un buen número de juegos de fútbol por ordenador y en algunos de ellos se contienen datos de los clubes y competiciones españolas. Igualmente se debe resaltar que recientemente se tiene constancia de la existencia de un determinado juego denominado "Fútbol Pro" en el que se reproducen el nombre y logotipo de la Liga Nacional de Fútbol Profesional, se considera como producto oficial de ésta y utiliza determinados elementos por ella cedidos. Por último se debe destacar que la propia denunciante ha podido distribuir pacíficamente su producto "PC Liga" junto con la revista "PC Player" con la única y obligada medida de la previa desaparición en la publicidad de la referencia al hecho de que se disponía de licencia de la Liga, aun cuando esa distribución se haya realizado en una sola ocasión y presumiblemente para liquidar el stock.

Habida cuenta de esta serie de elementos resulta difícilmente comprensible la imputación de una infracción del artículo 1 de la Ley de Defensa de la Competencia. Para incluir un acuerdo entre las conductas tipificadas en el citado artículo 1 de la Ley se precisa que dicho acuerdo tenga por objeto o produzca o pueda producir el efecto de restringir o falsear la competencia. Es obvio que el contrato suscrito entre la Sociedad Española de Fútbol Profesional S.A. y Dinamic Multimedia S.A. no ha tenido por objeto restringir la competencia porque los derechos que adquiere Dinamic no llevan aparejado el carácter de exclusividad que, en principio, podría suponer ciertos efectos restrictivos. No es el momento adecuado para señalar si en el supuesto de conceder ese carácter de exclusivo el acuerdo estaría incluido entre las conductas prohibidas por el artículo 1 de la Ley, cuestión ésta que no

constituye el objeto del debate, pero en todo caso debe señalarse con rotundidad que, si no existe la exclusividad, que, por otra parte, ha de ser explícita, no puede hablarse de que el convenio tenga por objeto la restricción de la competencia porque no se impide la existencia de otros convenios similares. Todo ello sin olvidar que, conforme ha declarado este Tribunal en su Resolución de 10 de junio de 1993 (Expte. 319/92, Fútbol televisado), el valor del derecho de imagen es un bien económico en sí y, en determinadas circunstancias, cabe incrementar su valor mediante la concesión de exclusivas, doctrina que se encuentra en línea con la jurisprudencia del Tribunal de Justicia de las Comunidad Europea (Sentencia de 6 de octubre de 1982, Coditel-II).

En su Informe-Propuesta el Servicio considera restrictivo que al amparo de la marca de la LNFP se impida el acceso a los derechos de imagen del fútbol profesional nacional, es decir, parece que basa la existencia de infracción del art. 1 LDC en los efectos que se producen por el convenio. Tampoco parece acertada esta conclusión. No se precisa analizar si un convenio que no contiene una cláusula de exclusividad es susceptible de suponer una barrera de entrada en determinado mercado, ya que en el expediente obra suficientemente acreditado que tal efecto no se ha producido. La simple existencia de otros juegos de fútbol por ordenador en el mercado, algunos de los cuales incluyen elementos del fútbol profesional español, y el hecho de que se haya acreditado la aparición de otro producto que tiene, al igual que el de Dinamic, la consideración de producto oficial de la Liga, constituyen elementos suficientes para desvirtuar la afirmación de que la suscripción del convenio haya tenido como consecuencia el impedir la entrada de nuevos operadores en el mercado, todo ello con independencia de que la simple mención de que un producto es oficial de la Liga no puede producir como consecuencia necesaria la expulsión del mercado de otros operadores cuyos productos no tengan esa misma consideración.

En consecuencia, cabe afirmar que si el contrato de 31 de octubre de 1995 otorgado entre la Sociedad Española de Fútbol Profesional y Dinamic Multimedia no tiene por objeto restringir la competencia ni ha producido ni puede producir efectos restrictivos, es necesario concluir que no puede considerarse incluido entre las conductas prohibidas por el artículo 1 de la Ley de Defensa de la Competencia.

- 2.- Mayor complejidad existe para considerar si se ha producido o no la infracción del artículo 6 de la Ley en los términos que estima el Servicio. Para ello será preciso analizar determinadas cuestiones tales como las relativas al contenido de los derechos que le corresponden a la Liga, la delimitación del mercado relevante, la consideración de si existe o no una posición de dominio y,

finalmente, si, en su caso, ha habido conductas que puedan ser consideradas como abusivas.

La delimitación de los derechos que le pueden corresponder a la Liga constituye una tarea de gran dificultad por cuanto que consta de límites imprecisos que sus propios posibles titulares son incapaces de definir con precisión. Con independencia de los derechos que se deducen de la Ley del Deporte -limitados por otra parte exclusivamente a las retransmisiones por televisión- le corresponden los derechos que obran en los Estatutos y el Reglamento de la Liga -el uso y comercialización de los distintivos corporativos de la Liga y su utilización conjunta con los nombre, escudos, logotipos y colores oficiales de los Clubes y Sociedades Anónimas Deportivas- y, finalmente, del Convenio Colectivo firmado con la Asociación de Futbolistas Españoles -limitados a la explotación comercial de la imagen y nombre de los futbolistas de manera conjunta con los de los equipos, pero en términos bastante confusos que parecen quedar reducidos a las acciones promocionales con cromos y venta de cromos-. Obviamente también le corresponden los derechos derivados de las inscripciones de nombres, marcas y logotipos en la Oficina Española de Patentes y Marcas.

No puede afirmarse que a lo largo del expediente ni la Liga ni la Sociedad Española de Fútbol Profesional hayan precisado con exactitud cuál es el contenido de tales derechos y los restantes interesados tampoco se han pronunciado con claridad. Por otra parte, el Servicio se ha limitado a considerar que se ha producido una extralimitación de tales derechos por estimar que la utilización de los escudos y colores de los Clubes y Sociedades Anónimas Deportivas corresponden a éstos y no a la Liga, que solamente tiene los derechos que le concede la Ley del Deporte.

Como ejemplo de esta afirmación cabe recordar algunas manifestaciones de los representantes de la LNFP y SEFPSA tales como "ni se autoriza la utilización de escudos de los clubes de 1ª y 2ª División ni de los colores de dichos equipos, ya que ambos capítulos están sujetos a derechos de imagen" (carta a Tower pág. 10); "el producto a que me refiero utiliza imágenes, símbolos, logos que pertenecen a esta Liga de Fútbol Profesional" (carta de la Liga a Midesa y Tower, págs. 12 y 14); que la "LNFP es una entidad privada, con personalidad jurídica propia, así reconocida por la Ley 10/1990, del Deporte. En virtud de dicha norma los derechos de explotación y comercialización de la competición profesional le son atribuidos y, por consiguiente, le corresponden" (escrito pág. 112); la LNFP tiene la propiedad de su propio nombre, marca, etc. y también los derechos de explotación "en el que naturalmente se encuentran incluidos en cuanto participen en dicha competición profesional, los símbolos, escudos, logos y demás de los clubes

que lo forman" y también la imagen y nombre de los futbolistas según lo acordado entre LNFP y AFE (pág. 572).

Por otra parte, en el contrato de 31 de agosto de 1995, firmado entre la Sociedad Española de Fútbol Profesional y Dinamic, la primera de las contratantes cede a la segunda el uso y reproducción del nombre y logotipo de SEFPSA y LNFP, así como el de los clubes siempre que sea en su conjunto y el nombre de los jugadores así como su imagen siempre y cuando se encuentren en relación con los clubes, el juego del fútbol o cuando porten los distintivos del club.

Del análisis de las afirmaciones anteriores cabe resaltar que la Liga y SEFPSA no afirman en ningún momento, ni en el expediente ni en sus escritos ante el Tribunal, que les correspondan los derechos sobre los nombres de los equipos, aunque sí que licencia este derecho en el contrato de Dinamic.

El Servicio limita los derechos que le corresponden a la LNFP a aquéllos que se deducen de la Ley del Deporte ya que considera que, fuera de los derechos televisivos durante determinado período de tiempo, los genéricos del patrocinio y los correspondientes al 1 por 100 de los ingresos generados por las Apuestas deportivas, no les corresponde ningún derecho sobre los jugadores y equipos si éstos no los han cedido expresamente.

En este confuso panorama es preciso realizar una serie de consideraciones. En primer lugar, debe afirmarse que al Tribunal no le corresponde realizar una delimitación detallada del conjunto de derechos que sobre la competición, los nombres, escudos y colores de los equipos y los nombres e imágenes de los jugadores, le pueden corresponder a la Liga Nacional de Fútbol Profesional. Una Resolución que supusiera una delimitación de su contenido podría suponer una extralimitación de las funciones de este Tribunal, máxime cuando sería dictada en un expediente en el que no habrían sido oídos, de forma contradictoria en su caso, la totalidad de los interesados (clubes, sociedades anónimas deportivas, jugadores, etc.). Por ello, ha de entrarse a considerar exclusivamente el contenido de tales derechos en tanto en cuanto afecte a aquello que se ha de dilucidar en este expediente, dejando al margen las cuestiones que excedan de este exclusivo objetivo.

Con estos límites, se puede afirmar con toda rotundidad que a la Liga -y a SEFPSA en tanto le haya sido cedida por ella- le corresponden el uso de la marca, logotipo y mascota que han sido inscritas en el Registro de la Propiedad Industrial. También parece fuera de toda duda que le corresponde la utilización de los nombres, colores y escudos de los equipos siempre que sean utilizados conjuntamente con los distintivos de la Liga. Mayores dudas se derivan de la consideración de la posible utilización de los nombres e

imágenes de los jugadores por cuanto que la redacción del artículo correspondiente del Convenio colectivo LNFP-AFE no resulta muy afortunada y podría interpretarse que queda reducida a su utilización en colecciones de cromos.

De cuanto se ha acreditado en el expediente se deduce que existen en el mercado de juegos de fútbol por ordenador dos productos que utilizan el nombre, anagrama y signos distintivos correspondientes a la Liga ("PC Fútbol", de Dinamic, y "Fútbol Pro", de Sport Interactive). También existe otro producto que ha podido ser distribuido en cuanto ha suprimido estos signos pero incluyendo los nombres de equipos y jugadores y los escudos y colores de aquéllos y las imágenes de éstos ("PC Liga", de Tower) y otros que incluyen los nombres de equipos y jugadores pero no los escudos y colores ("FIFA 97" de Electronic Arts y "Presidente" de Proein). Solamente en los dos primeros supuestos, es decir en aquéllos en los que se incluyen el nombre y logotipos de la Liga, existe licencia por parte de ésta. Los demás productos existen en el mercado sin licencia de la Liga porque presumiblemente no la necesitan. Cabe señalar en este punto que la alegación de Tower acerca de la existencia de una nueva licencia (concedida a "Fútbol Pro") como maniobra de los denunciados para evitar la condena, resulta a todas luces inverosímil y, por lo tanto, rechazable.

Con estas precisiones se puede concluir que los derechos que deben ser considerados a los efectos de este expediente se limitan a los correspondientes al nombre y logotipo de la Liga Nacional de Fútbol Profesional y a la utilización de los escudos de los clubes conjuntamente con los distintivos de la Liga.

- 4.- La siguiente cuestión que corresponde analizar para considerar si se ha infringido el artículo 6 de la Ley de Defensa de la Competencia consiste en la delimitación del mercado relevante. Aun cuando esta delimitación deba hacerse desde una triple óptica, de producto, geográfica y temporal, hay que considerar que la delimitación temporal en este supuesto tiene nula trascendencia.

Es cierto que en algunos supuestos (por ejemplo, el período en el que una fruta madura para el mercado de dicha fruta, o el período en el que una sola y exclusiva oficina bancaria está abierta al público) la delimitación temporal del mercado relevante resulta necesaria, pero esos supuestos son muy diferentes al que en este expediente se plantea. Por ello, resulta improcedente realizar en este supuesto una delimitación temporal del mercado relevante.

No ofrece grandes dificultades la delimitación geográfica del mercado relevante, ya que puede afirmarse que el mercado es el correspondiente al

territorio español. Es cierto que existen en el mercado juegos por ordenador que incluyen equipos y jugadores de otras ligas, o incluso de selecciones nacionales, pero no es menos cierto que, si se analiza el mercado de la cesión de derechos, éstos son derechos referidos a competiciones españolas. Si, por el contrario, se analiza el mercado del producto final, aun cuando en éste existan productos originarios de otros países, el mercado ha de seguir siendo nacional porque el producto que se ofrece a los consumidores españoles no es un producto directamente importado, ya que debe ser objeto de transformación aun cuando sea para poder ofrecer las instrucciones en castellano, además de otras modificaciones para adaptarse a las preferencias de los consumidores españoles.

- 5.- Mayores dificultades existen para delimitar el mercado de producto. Según el Servicio, el mercado relevante lo constituye la explotación de los derechos de imagen del fútbol profesional español para juegos, en sus distintas variantes - de mesa, de azar, por ordenador, etc.-, publicaciones coleccionables o no y productos de uso generalizado, desde camisetas y bufandas hasta objetos de escritorio y regalo.

Por su parte, la Subdirección General de Estudios del Tribunal en su informe incorporado al expediente considera que el mercado relevante es el que corresponde al producto final, es decir, al de juegos de fútbol por ordenador, posición que es compartida por las representaciones de la Liga, SEFPSA y Dinamic Multimedia S.A.

Como se desprende de la simple formulación del problema, la delimitación de uno u otro mercado depende del punto en el que se ponga el acento, si en los derechos de imagen o en el producto final. Resulta obvio que la respuesta que debe darse a esta cuestión solamente resulta aplicable para el supuesto concreto porque intervienen tal número de elementos a analizar que no resulta posible una solución de carácter general.

Partimos de un supuesto en el que unos operadores económicos (LNFP y SEFPSA) disponen de determinados derechos que pueden ser cedidos para su utilización en el mercado. No cabe duda de que en ese mercado los titulares únicos de esos derechos disponen de posición dominante.

Ahora bien, para que exista un mercado de los derechos es preciso que tengan la entidad necesaria para constituir un elemento necesario para estar presente en un mercado determinado. Por ello hay que analizar si la cesión de esos derechos constituye un elemento imprescindible para estar presente en el mercado de producto final, ya que la respuesta que se dé a esta cuestión tiene trascendental importancia a los efectos de este supuesto. En este orden de cosas, la delimitación del mercado de producto final resulta necesaria.

La cuestión a considerar consiste en determinar si la posición de dominio que tienen la Liga y SEFPSA puede llegar a impedir la entrada de un operador en el mercado de los juegos de fútbol por ordenador. Para resolver esa cuestión es conveniente volver a cuanto con anterioridad se ha manifestado respecto del contenido de los derechos de la Liga y sus perfiles difusos. Conviene realizar un comentario individualizado de los derechos que han sido objeto de análisis.

En primer lugar, ha quedado demostrado que a la Liga -y por cesión de ésta a la Sociedad Española de Fútbol Profesional- le corresponde un derecho indubitado sobre la marca y el logotipo de la Liga, derechos que se derivan de su inscripción en el Registro de la Propiedad Industrial. En modo alguno puede afirmarse que la utilización de estos elementos constituyan algo indispensable para entrar en el mercado de los juegos de fútbol por ordenador, pues existen un buen número de productos que están presentes en el mercado sin la utilización de esos signos distintivos. Conviene recordar en este punto la unánime y reiterada doctrina de este Tribunal de que una marca no convierte a un producto en algo tan diferente de los otros que impida su sustituibilidad y, por lo tanto, no puede considerarse que el uso de una marca convierta al producto en algo tan insustituible que constituya un mercado diferenciado.

Mayores dificultades existen cuando se trata de la utilización de los nombres de los equipos y jugadores. Con anterioridad se ha convenido que, según el contenido de los Estatutos y el Reglamento de la Liga Nacional, estos derechos de imagen de los clubes corresponden a la Liga cuando son utilizados conjuntamente con las siglas y logotipo de la LNFP y, aun cuando la interpretación del contenido del correspondiente apartado del Convenio colectivo LNFP-AFE pueda ser más confusa a estos efectos, se puede llegar a la conclusión de que también le corresponden a la Liga los mismos derechos que en relación con los nombres de los clubes. La utilización de los nombres de equipos y jugadores españoles puede considerarse un elemento en principio importante para los juegos de fútbol por ordenador, si bien hay que afirmar que tales derechos no le corresponden a la Liga más que cuando son utilizados conjuntamente con las siglas y el logotipo de ésta y, además, que la Liga no ha reclamado a quienes los vienen utilizando sin licencia.

Otra cosa cabe decir sobre los escudos de los equipos y las imágenes de los jugadores. La Liga tiene sobre ellos derechos cuando son utilizados conjuntamente con sus siglas y logotipo, pero a los efectos de este expediente, es decir, a los efectos de su utilización en los juegos por ordenador, no constituyen un elemento imprescindible cuya ausencia impida o dificulte la presencia de un producto en el mercado. Los escudos de los equipos y las fotografías de los jugadores pueden resultar un atractivo adicional para el

producto, pero no lo hacen tan diferente a otro producto que carezca de estos elementos que no sea sustituible por éste.

En consecuencia, puede concluirse que el único elemento futbolístico nacional que tiene tal entidad como para que pueda ser considerado como importante en los juegos de fútbol por ordenador es el referido a los nombres de jugadores y equipos. En este punto hay que tener en cuenta que los nombres de los equipos y jugadores que intervienen en la Liga española son empleados en algunos juegos de ordenador editados por empresas diferentes a las que están presentes en este procedimiento, y que la mayor parte de las veces son utilizadas sin necesidad de licencia de la Liga, o al menos sin que se tenga conocimiento de que ésta les haya exigido su retirada del mercado ni haya intentado impedir su difusión, por lo que significa que la cesión de tales derechos por parte de la Liga -si es que le corresponden- no constituye un elemento imprescindible en orden a la presencia de un producto en el mercado.

Otra cosa diferente ocurre con la utilización de las fotografías de los jugadores y los escudos de los equipos, de los que no existe constancia de su utilización sin licencia, excepción hecha de la difusión dada por el denunciante de su producto con la revista "PC Player". El hecho de que estos elementos, conforme se ha sostenido anteriormente, no constituyan más que elementos adicionales para el atractivo de un juego pero desde luego absolutamente prescindibles e incluso superfluos produce que no sea preciso analizar cuáles son las consecuencias de la carencia de la autorización para su uso. Hay que tener en cuenta que SEFPSA deniega a Tower solamente la utilización de los escudos y colores de los clubes. Para delimitar un mercado relevante de producto hay que considerar el conjunto de los que el consumidor considera sustituibles teniendo en cuenta sus características, su precio y el uso al que se destina.

Del conjunto de todas estas consideraciones se puede concluir que, entre los dos mercados analizados, el mercado de cesión de imágenes y el mercado de juegos de fútbol por ordenador, hay que considerar al segundo de ellos como mercado relevante ya que es en este mercado en el que se producen los pretendidos efectos anticompetitivos y en el que se analiza si existe o no el elemento de la sustituibilidad desde la óptica de los consumidores.

Junto con este argumento se puede considerar que el contenido de los derechos de imagen que posee la Liga no tienen la entidad suficiente en su explotación para diferentes juegos como para constituir un mercado diferenciado. Finalmente hay que añadir que la incorporación de los derechos de imagen de contenido futbolístico nacional a determinados productos no convierte a esos productos en algo que no sea sustituible por productos que

no incorporen tales imágenes. Por todas estas consideraciones debe rechazarse la delimitación del mercado realizada por el Servicio, y considerar más adecuada la delimitación del mercado como el del producto final, es decir, el de los juegos de fútbol por ordenador.

Centrados en la consideración del mercado de producto final como mercado relevante sería posible estudiar la posible delimitación de mercados más amplios como podrían ser los juegos deportivos por ordenador o simplemente los juegos por ordenador. Ahora bien, si los posibles efectos anticompetitivos de las conductas aquí enjuiciadas no existen, como más adelante se expondrá, en un mercado como el delimitado -los juegos de fútbol por ordenador- en el que ciertos elementos futbolísticos -sean o no españoles- constituyen un elemento imprescindible, con mucho menor motivo existirán tales efectos anticompetitivos si el análisis se centra en mercados en los que tales elementos no resultan imprescindibles. Por expresarlo de manera diferente, si se rechaza la existencia de conductas anticompetitivas en un mercado de producto tan estrecho como el delimitado, con mucho menor motivo podrán existir tales conductas anticompetitivas en mercados mucho más amplios.

No debe realizarse tampoco una delimitación más estrecha como sería la de juegos por ordenador de fútbol de competiciones españolas. Es cierto que la utilización de elementos futbolísticos españoles constituye un elemento de importancia y un atractivo evidente para el juego, pero ese atractivo no convierte al producto en insustituible ya que existen en el mercado otros juegos en los que no se incorporan tales elementos españoles y que son sustitutivos de los juegos que sí los incorporan. En este caso, el atractivo lo constituyen otros elementos tales como la calidad del simulador, de las imágenes o las posibilidades de participación de los jugadores en los movimientos de los futbolistas simulados.

Es cierto que los consumidores acuden a los juegos de fútbol por ordenador por múltiples motivos, pero se puede hablar de dos tipos de consumidores. El primero de ellos lo constituye el aficionado al fútbol que ocasionalmente utiliza juegos por ordenador y, el segundo, el aficionado a los juegos por ordenador. Para el primero de estos consumidores, la presencia de elementos futbolísticos nacionales constituye un elemento de importancia considerable, mientras que para el segundo priman otros elementos tales como los referidos a la calidad e innovaciones que ofrezca el propio juego. Este es un elemento que debe ser tenido en cuenta para sopesar la importancia de la presencia de los elementos futbolísticos nacionales en los juegos por ordenador.

Delimitado de tal forma el mercado relevante como el mercado del producto final, resulta obvio afirmar que en él no se encuentran presentes ni la Liga Nacional de Fútbol Profesional ni SEFPSA, por lo que no pueden estar en

posición de dominio y por ello no pueden infringir el artículo 6 de la Ley de Defensa de la Competencia, tal y como considera el Servicio.

- 6.- Aun cuando al no existir posición de dominio no puede existir abuso, se pueden finalmente analizar las posibles conductas abusivas que se consideran cometidas por LNFP y SEFPSA. Considera el Servicio que la conducta abusiva ha consistido en tratar de ampliar su posición de dominio a la explotación de derechos de imagen que no le corresponden y que no le han sido explícitamente concedidos.

Parte el Servicio para realizar tal afirmación de una asignación de derechos de imagen exclusivamente a los clubes y sociedades anónimas deportivas, y no a la Liga, sin analizar convenientemente cuándo tales derechos se utilizan en conjunto con los distintivos de la Liga o en su conjunto y en relación con la competición, llegando a la conclusión de que todos los derechos de imagen corresponden a los clubes y sociedades anónimas deportivas y no a la Liga. Conforme se ha expuesto con anterioridad, no corresponde hacer una afirmación de tal calibre en este expediente puesto que supondría decidir sobre la propiedad de derechos a quien no está habilitado para ello y además en un procedimiento en el que no se encuentran presentes todos los interesados. Además, si en algún caso la atribución indebida de derechos que a alguien le corresponden puede constituir una conducta abusiva de una posición de dominio, desde luego éste no es el presente caso. El atribuirse derechos que no corresponden puede constituir abuso cuando esa atribución impide entrar en un mercado a alguien. Otra cosa ocurre cuando algún operador se atribuye derechos de los que carece, pero esta atribución no produce ni la expulsión del mercado ni constituye una barrera de entrada. En ese supuesto no existe conducta abusiva, ya que las cuestiones relativas a la existencia o inexistencia de determinados derechos y sus consecuencias se convierten en conflictos que habrán de ser dirimidos exclusivamente por la jurisdicción civil.

Por su parte, el denunciante, Tower Communications S.R.L., considera que la conducta abusiva consiste en una negativa de suministro incluida en el artículo 6.1.c) de la Ley de Defensa de la Competencia, consistente en que la Liga y SEFPSA no le han licenciado los derechos que poseen. Aun cuando, al no existir posición de dominio, no puede existir conducta abusiva, debe señalarse que para que se produzca la infracción de dicho precepto la negativa ha de ser injustificada y si se tienen en cuenta las circunstancias que concurren en el presente supuesto no se puede afirmar que exista tal ausencia de justificación.

Para realizar esa afirmación hay que tener en cuenta dos extremos. En primer lugar, que, si se compara la oferta realizada por Tower Communications S.R.L. con la oferta realizada en su día por Dinamic y el contenido del contrato

firmado entre SEFPSA y Dinamic Multimedia S.A., se observa una evidente desproporción entre lo ofrecido por Tower y lo ofrecido y posteriormente pagado por Dinamic. En segundo lugar, cabe afirmar que incluso el que se encuentra en posición de dominio puede negar el suministro a quien se haya comportado de la manera en que lo hizo Tower sacando al mercado (aun cuando fuera durante un limitado período de tiempo gracias a la rápida actuación de la Liga) un producto con la especificación de que tenía una licencia de la que carecía, sin que sean admisibles las consideraciones aceptadas por el Servicio de que tenía fundadas esperanzas de obtener la licencia, ya que no obra en el expediente ningún dato que pueda sustentar esta afirmación, pues la oferta de la Liga tuvo lugar el 30 de agosto de 1995 y la presencia del producto en INFORMAT se efectuó en la primera quincena del mes de septiembre del mismo año.

De lo anteriormente expuesto se deduce que, aun en el caso de que se tratara de un supuesto en el que la Liga y SEFPSA tuvieran posición de dominio, no existirían conductas que pudieran ser calificadas como abusivas y, por lo tanto, no existiría una infracción del artículo 6 de la Ley de Defensa de la Competencia.

- 7.- Al no haberse acreditado la existencia de prácticas que pudieran ser consideradas como prohibidas a tenor de lo dispuesto en los artículos 1 y 6 de la Ley de Defensa de la Competencia, el Tribunal debe dictar la Resolución en la que así se establezca, a tenor de lo dispuesto en el artículo 46.1.d) de la citada Ley de Defensa de la Competencia, no estimándose necesario dar la publicidad a la misma que permite el último párrafo del artículo 46.5 de la misma Ley.

VISTOS los preceptos citados y demás de general aplicación, el Tribunal de Defensa de la Competencia,

HA RESUELTO

Declarar que en el presente expediente no ha resultado acreditada ninguna de las prácticas que el Servicio de Defensa de la Competencia imputaba a Dinamic Multimedia S.A., la Liga Nacional de Fútbol Profesional y la Sociedad Española de Fútbol Profesional S.A. (SEFPSA) en su Informe-Propuesta de 7 de febrero de 1997 como infracciones de los artículos 1 y 6 de la Ley de Defensa de la Competencia.

Comuníquese esta Resolución al Servicio de Defensa de la Competencia y notifíquese a los interesados, haciéndoles saber que la citada Resolución agota la vía administrativa y, por tanto, sólo es susceptible de recurso contencioso-administrativo el cual podrá interponerse, en su caso, ante la Audiencia Nacional en el plazo de dos meses a contar de la notificación de esta Resolución.