

Yrityskaupan hyväksyminen: Betsson AB (Publ) / Zecure Gaming Limited

Kilpailu- ja kuluttajavirastolle ("KKV" tai "virasto") on 13.3.2020 ilmoitettu järjestely, jossa Betsson AB (Publ) hankkii yksinomaisen määräysvallan Zecure Gaming Limitedissa.

1 Yrityskaupan osapuolet

Betsson AB (Publ) ("Betsson" tai "Ilmoittaja") on Betsson Groupin emoyhtiönä toimiva holding-yhtiö, joka hallinnoi online-rahapelejä tarjoavia tytäryhtiöitään. Betsson-konserni tarjoaa kuluttajille kasino-, urheiluviedonlyönti- ja pokeripelejä 19 eri brändin alla konsernin omalla online-alustalla. Seuraaville Betssonin brändeille kertyy liikevaihtoa Suomesta: [REDACTED].

Zecure Gaming Limited ("Zecure Gaming" tai "Kohde") tarjoaa kuluttajille kasinopelejä, urheiluviedonlyöntiä ja pokeria omilla verkkosivustoillaan toimivien Gutz-, Rizk-, Kaboo- ja Thrills-brändien alla. Zecure Gamingin emoyhtiö Gaming Innovation Group PLC ("GiG") on teknologiayhtiö, joka tarjoaa palveluja sekä kuluttajille että elinkeinonharjoittajille online-rahapelaamisen markkinalla.

Ostamalla Zecure Gamingin koko osakekannan Betsson hankkii itselleen GiG:n kuluttajille suunnatut liiketoiminnot.

2 Ilmoittajan arvio relevanteista markkinoista

Betsson-konsernin tytäryhtiöt ja Zecure Gaming tarjoavat kuluttajille suunnattuja online-rahapelejä, jotka ilmoittajan mukaan muodostavat yrityskaupan arvioinnin kannalta relevantin tuotemarkkinan. Ilmoittajan mukaan online-rahapelit voidaan jaotella neljään eri segmenttiin: 1) kasinopeleihin 2) pokeriin 3) urheiluviedonlyöntiin ja 4) arpajaisiin. Yrityskaupan osapuolet tarjoavat palveluja kolmella ensin mainitulla segmentillä. Vaikka ilmoittaja katsoo, etteivät segmentit lähtökohtaisesti muodosta omia markkinoitaan, ilmoittaja on toimittanut virastolle tietoja myös eri segmenttien osalta. Virasto on tutkinnassaan keskittynyt erityisesti online-kasinopelien markkinasegmenttiin, jossa osapuolten liiketoiminnassa on suurin päällekkäisyys.

Ilmoittajan mukaan relevantit maantieteelliset markkinat ovat vähintäänkin Euroopan talousalueen (ETA) laajuiset. Yritykset toimivat online-rahapelien markkinalla monikansallisesti ja rahapelit ovat saatavilla ETA-maiden kansalaisille riippumatta näiden sijoittautumismaasta, eikä pelaajille ole merkitystä sillä, mistä maasta palveluja tarjotaan. Pelejä tarjoavat yritykset kääntävät pelisivustonsa usealle eri kielelle ja pitävät sivuston muun sisällön täysin tai lähes samana. Ilmoittajan käsityksen mukaan suomalaiset asiakkaat

pelaavat myös muilla kuin suomenkielisillä sivuilla. Ilmoittajan mukaan sen näkemystä ETA-laajuisesta markkinasta tukee myös se, että yrityskaupan osapuolet toimivat Euroopan laajuisesti ja samoille brändeille kertyy liikevaihtoa useista eri Euroopan talousalueen maista.

Vaikka relevantti maantieteellinen markkina on Ilmoittajan mukaan koko ETA:n laajuinen, Ilmoittaja on antanut markkinatiedot erikseen koskien Suomen markkinaa. Ilmoittaja on arvioinut kokonaismarkkinan kooksi koko online-rahapelien markkinalla 1 066 miljoonaa euroa ja kasinopelien segmentillä 509,6 miljoonaa euroa.¹

Alla on esitetty Ilmoittajan arvio osapuolten ja kilpailijoiden markkinaosuuksista Suomen laajuisilla markkinoilla sekä online-rahapelien että online-kasinopelien osalta vuonna 2019.²

Toimija	Online-rahapelit (kokonaismarkkina)	Kasinopelien segmentti
Betsson AB	[5-10] %	[10-20] %
Zecure Gaming Ltd	[0-5] %	[5-10] %
Osapuolet yhteensä	[10-20] %	[20-30] %
Veikkaus Oy	[60-70] %	[40-50] %
Kindred Group	[5-15] %	[10-20] %
Bet365	[0-10] %	[0-10] %
Comeon Group	[0-10] %	[0-10] %
LeoVegas	[0-10] %	[0-10] %
Muut toimijat	[0-10] %	[5-15] %

3 Yrityskaupan kilpailuvaikutukset

Ilmoittajan näkemyksen mukaan ilmoitettu järjestely ei aiheuta kilpailuongelmia kapeimmallakaan mahdollisella markkinamäärittelyllä. Osapuolten yhteenlaskettu markkinaosuus online-rahapelaamisen markkinalla on Suomessa pieni, yhteensä vain noin [10-20] %. Ainoastaan online-kasinopelien segmentissä osapuolten yhteenlaskettu markkinaosuus Suomessa ylittää 15 %, ollen yhteensä [20-30] %. Ilmoittajan mukaan yrityskaupan vaikutuksia kilpailuun vähentää Veikkauksen vahva asema ja muiden toimijoiden tuoma tasainen kilpailupaine. Ilmoittajan mukaan keskittymän mahdollisuuksia heikentää ehtoja osapuolten asiakkaille vähentää myös se, että online-

¹ Tiedot kokonaismarkkinan koosta ja kilpailijoiden markkinaosuuksista perustuvat H2 Gambling Capitalin dataan, jota on täydennetty ilmoittajan omalla arviolla. Ilmoittajan H2 Gambling Capitalilta saaman tiedon mukaan markkinadata aliarvioi markkinan kokoa erityisesti online-kasinopelien segmentillä.

² Luvut on annettu arvoperusteisesti ja myynnin arvona on käytetty bruttopelikatetta. Tämä perustuu siihen, että ilmoittajan mukaan relevantti markkina sisältää suuren määrän erilaisia tuotteita erilaisella hinnoittelulla, minkä vuoksi ilmoittaja katsoo, ettei volyympiperusteinen arvio olisi tarkoituksenmukaista eikä mahdollista.

rahapelien pelaajat eivät ole tyypillisesti sitoutuneita tiettyyn palveluntarjoajaan, vaan käyttävät useita eri palveluntarjoajia.

Viraston vastaanottamassa lausuntopalautteessa on tuotu esiin, että online-rahapelit eroavat ominaisuuksiltaan toisistaan ja niitä pelaavat osittain eri ihmiset eri syistä, eivätkä ne siten ole korvattavissa toisillaan. Esimerkiksi kasinopeleihin kuuluvat raha-automaattipelejä voidaan luonnehtia sattumaan perustuviksi onnenpeleiksi, kun taas urheiluedonlyöntipelit ja pokeri perustuvat sattuman lisäksi myös pelaajan tietoon ja taitoon. Niin ikään Iso-Britannian kilpailuviranomainen on katsonut, että pokerin voidaan katsoa erotuvan muista peleistä, koska osa pelaajista mieltää sen taitopeliksi, ja siirtyisivät siten pienemmällä todennäköisyydellä pelaamaan muita pelejä.³ Virasto katsoo, että asiassa online-rahapelaamisen voidaan katsoa sisältävän toisistaan erillisiä markkinasegmenttejä, mutta tuotemarkkinan tarkkarajainen määrittäminen ei kuitenkaan ole käsiteltävässä asiassa tarpeellista, koska viraston arvio ilmoitetun yrityskaupan vaikutuksista ei ole riippuvainen tuotemarkkinan määrittelystä.

Maantieteellinen markkinan osalta osassa viraston ottamissa lausunnoissa on sivuttu yrityskaupan vaikutuksia Euroopan tasolla. Toisaalta osa lausunnonantajista on kiinnittänyt huomiota siihen, että Suomessa on oma rahapelilainsäädäntö. Euroopan komissio on päätöskäytännössään katsonut, että vedonlyöntimarkkinat ovat kansalliset johtuen jäsenvaltioiden välisistä eroista kysynnässä sekä sääntelyssä erityisesti lisenssien myöntämisen osalta.⁴ Näin ollen KKV katsoo, että yrityskaupan kilpailuvaikutuksia voidaan arvioida kansallisella tasolla, mutta asian lopputulos huomioon ottaen maantieteellisen markkinan tarkkarajainen määrittäminen ei ole välttämätöntä.

Viraston vastaanottamissa lausunnoissa on myös kiinnitetty huomiota siihen, että Veikkauksella on yksinoikeus rahapelien toimeenpanemiseen Manner-Suomessa, ja näin ollen osapuolten toiminta Suomessa on arpajaislain (1047/2001) vastaista. KKV voi kilpailulain nojalla kuitenkin puuttua yrityskauppaan ainoastaan silloin, kun yrityskauppa johtaa markkinoiden haitalliseen keskittymiseen. KKV ei voi toimivaltuuksiensa puitteissa tutkia yrityskaupan osapuolten toiminnan lainmukaisuutta suhteessa muuhun lainsäädäntöön.

Viraston arvion mukaan kansallisesta rahapelisääntelystä johtuen Veikkauksella on hyvin vahva asema online-rahapelien ja -kasinopelien markkinoilla Suomessa. Sen sijaan Kohteen brändit ovat pienehköjä toimijoita Suomessa ja markkinoilla on useita toimijoita virastolle toimitettujen tietojen perusteella.

Viraston arvion mukaan yrityskauppa ei estä tehokasta kilpailua Suomen markkinoilla tai sen olennaisella osalla. Osapuolten yhteenlaskettu markkinaosuus online-rahapelien markkinalla ja sen kapea-alaisemmilla

³ CMA:n päätös 21.3.2018 asiassa ME/6728-17 – GVC Holdings / Ladbrokes Coral Group, kohta 48.

⁴ Komission päätös 21.11.2017 asiassa M.8640 – CVC / Blackstone / Paysafe, kohta 32.

markkinasegmenteillä on maltillinen ja markkinoilla säilyy lukuisia muita palveluntarjoajia. Myöskään viraston markkinakuulemisen yhteydessä ei ilmennyt, että yrityskaupalla olisi merkittävää vaikutusta kilpailuun online-rahapeliin markkinoilla.

4 Ratkaisu

Kilpailu- ja kuluttajavirasto hyväksyy yrityskaupan, jossa Betsson AB (Publ.) hankkii yksinomaisen määräysvallan Zecure Gaming Limitedissä.

5 Sovelletut säännökset

Kilpailulaki (948/2011) 21, 22, 24, 25 ja 26 §.

6 Muutoksenhaku

Kilpailu- ja kuluttajaviraston tässä asiassa antamaan päätökseen saa hakea muutosta markkinaoikeudelta kilpailulain 44 §:n mukaan siten kuin hallintolainkäyttölaissa (586/1996) säädetään. Valitusosoitus on päätöksen liitteenä.

7 Lisätiedot

Lisätietoja päätöksestä antaa erityisasiantuntija Pontus Ranta, puhelin 029 505 3747, sähköposti etunimi.sukunimi@kkv.fi.

Ylijohtaja Timo Mattila

Erityisasiantuntija Pontus Ranta