



L Ē M U M S

Rīgā

Nr.49

(Prot.Nr.54, 2.§)

2015.gada 12.novembrī

Par tirgus dalībnieku apvienošanas

Lieta Nr.1700/15/7.2.2./8

Par SIA "OLYMPIC CASINO LATVIA" un SIA "GARKALNS" apvienošanas

SATURA RĀDĪTĀJS

I APVIENOŠANĀS DALĪBNIKI	2
II APVIENOŠANĀS VEIDS	2
III KONKRĒTIE UN APVIENOŠANĀS REZULTĀTĀ IETEKMĒTIE TIRGI	3
IV IETEKMES UZ KONKURENCI IZVĒRTĒJUMS	5
1. Klasisko (<i>offline</i>) spēļu automātu tirgus Rīgā.....	6
2. Klasisko (<i>offline</i>) spēļu automātu tirgus Daugavpilī	7
3. Klasisko (<i>offline</i>) spēļu automātu tirgus Jelgavā	8
4. Klasisko (<i>offline</i>) spēļu automātu tirgus Liepājā	9
5. Klasisko (<i>offline</i>) spēļu automātu tirgus Cēsīs	11
6. Klasisko (<i>offline</i>) spēļu automātu tirgus Rēzeknē	12

- 1 Konkurences padome (turpmāk – KP) 10.08.2015. saņēma ziņojumu un 20.08.2015. papildinājumus pie 10.08.2015. ziņojuma par tirgus dalībnieku apvienošanas, kurā paredzēts, ka SIA "OLYMPIC CASINO LATVIA" (turpmāk – OLYMPIC LATVIA) iegūst SIA "GARKALNS" (turpmāk – GARKALNS) 100% kapitāla daļu (turpmāk – Ziņojums).
- 2 Saskaņā ar Ziņojumā norādīto apvienošanās dalībnieku kopējais neto apgrozījums Latvijas teritorijā pārsniedz Konkurences likuma (turpmāk – KL) 15.panta otrajā daļā noteikto sliekšni 35 572 000 *euro* un nevienam no apvienošanās dalībniekiem apgrozījums nav bijis mazāks par KL 15.panta otrajā prim daļā noteikto 2 134 000 *euro* apmēru, līdz ar to konkrētā apvienošanās ir paziņojama KP.

- 3 Iepazīstoties ar Ziņojumu un tam pievienotajiem dokumentiem, KP konstatēja, ka ir izpildītas Ministru kabineta 2008.gada 29.septembra noteikumu Nr.800 „*Kārtība, kādā iesniedz un izskata pilno un saīsināto ziņojumu par tirgus dalībnieku apvienošanu*” (turpmāk – Noteikumi Nr.800) prasības. Atbilstoši Noteikumu Nr.800 4.punktam par pilna Ziņojuma iesniegšanas dienu ir uzskatāms 20.08.2015.

Izvērtējot Ziņojumā ietvertu un KP rīcībā esošo informāciju, KP

konstatēja:

I APVIENOŠANĀS DALĪBNIKI

- 4 OLYMPIC LATVIA ir Latvijas Republikas komercreģistrā reģistrēta sabiedrība ar ierobežotu atbildību ar vienoto reģistrācijas Nr.40003264397, tās juridiskā adrese – Kronvalda bulvāris 3, Rīga. Saskaņā ar Ziņojumā norādīto informāciju, OLYMPIC LATVIA galvenie darbības veidi ir azartspēļu organizēšana, izmantojot zīmolu “Olympic Casino” un “OlyBet”.
- 5 OLYMPIC LATVIA 91,37% kapitāla daļu pieder Igaunijas Republikā reģistrētai OLYMPIC ENTERTAINMENT GROUP AS (turpmāk – OLYMPIC GROUP), reģ.Nr.10592898, juridiskā adrese: Pronksi 19, Tallin. Ziņojumā norādīts, ka OLYMPIC GROUP tieši vai netieši kontrolē 26 uzņēmumus, kas darbojas septiņās Eiropas valstīs.¹ OLYMPIC GROUP kopumā pieder 96 kazino un spēļu zāles, kā arī vairāki uzņēmumi, kuru pamatdarbības veids nav saistīts ar azartspēļu pakalpojumu sniegšanu.
- 6 OLYMPIC GROUP ir vienīgais īpašnieks Latvijas Republikā reģistrētai SIA “AHTI” (turpmāk – AHTI). Vienotais reģistrācijas Nr.40003420708, juridiskā adrese – Kronvalda bulvāris 3, Rīga. AHTI nodarbojas ar restorānu un mobilo ēdināšanas vietu pakalpojumu sniegšanu, kā arī bāru darbību.
- 7 OLYMPIC LATVIA un AHTI ir vienīgie uzņēmumi Latvijā, kuru darbību kontrolē OLYMPIC GROUP. Savukārt OLYMPIC LATVIA un AHTI neviec tiešu vai netiešu kontroli pār citiem uzņēmumiem.
- 8 GARKALNS ir Latvijas Republikas komercreģistrā reģistrēta sabiedrība ar ierobežotu atbildību ar vienoto reģistrācijas Nr.40103038717, tās juridiskā adrese – Augusta Deglava iela 166A, Rīga. GARKALNS galvenais darbības veids ir azartspēļu organizēšana, izmantojot zīmolu “Vulkan”.
- 9 GARKALNS 97,99% kapitāla daļu pieder Kipras Republikā reģistrētai sabiedrībai RITZIO INTERNATIONAL LIMITED (turpmāk – RITZIO), reģ.Nr.HE 139855, juridiskā adrese: Diagorou 4, Kermia Building, office 60, Nicosia. RITZIO ir azartspēļu pakalpojumu sabiedrība, kas kopumā pārvalda vairāk kā 200 kazino un spēļu zāles sešās Eiropas valstīs.²
- 10 GARKALNS ir vienīgais īpašnieks Latvijas Republikā reģistrētai SIA “POST-NEVADA” (turpmāk – POST-NEVADA), vienotais reģistrācijas Nr.40003139064, juridiskā adrese – Augusta Deglava iela 166A, Rīga. POST-NEVADA, tāpat kā GARKALNS, nodarbojas ar azartspēļu organizēšanu, izmantojot zīmolu “Vulkan”.
- 11 POST-NEVADA neviec tiešu vai netiešu kontroli pār citiem uzņēmumiem.

II APVIENOŠANĀS VEIDS

- 12 Apvienošanās paredzēta, pamatojoties uz 24.07.2015. noslēgto daļu pirkuma līgumu starp RITZIO un fizisku personu S.S. kā pārdevējiem un OLYMPIC LATVIA kā pircēju, kura rezultātā OLYMPIC LATVIA iegūs 100% GARKALNS kapitāla daļu, tādējādi iegūstot arī izšķirošu ietekmi pār POST-NEVADA. Pēc apvienošanās darījuma noslēgšanas OLYMPIC

¹ Latvijā, Lietuvā, Igaunijā, Baltkrievijā, Polijā, Slovākijā un Itālijā

² Latvijā, Vācijā, Baltkrievijā, Horvātijā, Itālijā un Rumānijā

LATVIA pārņems līdz šim GARKALNS un POST-NEVADA pārvaldītās 20 spēļu automātu zāles Latvijā, desmit no kurām atrodas Rīgā un desmit – novadu pilsētās (Daugavpilī, Rēzeknē, Cēsīs, Jēkabpilī, Jelgavā, Ludzā un Liepājā), kopumā tīklā ekspluatējot 432 spēļu automātus.

- 13 Saskaņā ar KL 15.panta pirmās daļas 3.punktā noteikto „*tirgus dalībnieku apvienošanās ir [..] tāds stāvoklis, kad [..] viens vai vairāki tirgus dalībnieki iegūst tiešu vai netiešu izšķirošu ietekmi pār citu tirgus dalībnieku vai citiem tirgus dalībniekiem.*”
- 14 Ņemot vērā minēto, paziņotā apvienošanās ir uzskatāma par apvienošanos KL 15.panta pirmās daļas 3.punkta izpratnē, vienam tirgus dalībniekam iegūstot izšķirošu ietekmi pār citu tirgus dalībnieku.

III KONKRĒTIE UN APVIENOŠANĀS REZULTĀTĀ IETEKMĒTIE TIRGI

- 15 Saskaņā ar KL 1.panta 4.punktu „*konkrētais tirgus – konkrētās preces tirgus, kas izvērtēts saistībā ar konkrēto ģeogrāfisko tirgu*”. Saskaņā ar KL 1.panta 5.punktu „*konkrētās preces tirgus – noteiktas preces tirgus, kurā ietverts arī to preču kopums, kuras var aizstāt ar šo noteikto precī konkrētajā ģeogrāfiskajā tirgū, ņemot vērā pieprasījuma un piedāvājuma aizstājamības faktoru, preču pazīmes un lietošanas īpašības*”. KL 1.panta 3.punkts nosaka, ka *konkrētais ģeogrāfiskais tirgus ir ģeogrāfiskā teritorija, kurā konkurences apstākļi konkrētās preces tirgū ir pietiekami līdzīgi visiem šā tirgus dalībniekiem.*
- 16 Atbilstoši Noteikumu Nr.800 2.punktam apvienošanās rezultātā ietekmētais tirgus ir: 1) konkrētais tirgus, kurā darbojas apvienošanā iesaistītie tirgus dalībnieki; 2) ar konkrēto tirgu, kurā darbojas viens no apvienošanā iesaistītiem tirgus dalībniekiem, vertikāli saistīts tirgus, kurā darbojas cits apvienošanā iesaistīts tirgus dalībnieks.
- 17 Ziņojumā kā konkrētās preces tirgus norādīts azartspēļu pakalpojumu tirgus, pieļaujot, ka konkrētās preces tirgu iespējams definēt arī šaurāk, ņemot vērā atsevišķu azartspēļu veidus.
- 18 Eiropas Komisija (turpmāk – EK) savā praksē norādījusi, ka azartspēļu sektoru kopumā var iedalīt šādās aktivitātēs: (1) spēļu automāti, (2) zirgu/sporta derības, (3) citi (tai skaitā loterijas, bingo, interneta spēles). Attiecībā uz spēļu automātiem EK norādījusi, ka tie aptver džekpota, žetonu, skaidras naudas, vai izklaides automātus ar iespēju iegūt laimestu.³
- 19 Lai izvērtētu azartspēļu veidu savstarpējo aizvietojamību, KP ieguva informāciju no vairākiem tirgus dalībniekiem, kas nodarbojas ar azartspēļu pakalpojumu sniegšanu. Visi aptaujātie tirgus dalībnieki (SIA “NIKS” (turpmāk – NIKS), SIA “NB” (turpmāk – NB), SIA “BLIKS” (turpmāk – BLIKS), SIA “ALFOR” (turpmāk – ALFOR), SIA “Admirāļu klubs” (turpmāk – Admirāļu klubs), SIA “DLV” (turpmāk – DLV), SIA “FURORS” (turpmāk – FURORS), SIA “Joker LTD” (turpmāk – JOKER) un SIA “OPTIBET”) norāda, ka spēļu automāti nav aizvietojami ne ar vienu citu azartspēles veidu, jo pastāv vairākas būtiskas atšķirības katras azartspēles principos (piemēram, lai spēlētu totalizatoru, ir jābūt zināšanām par sporta notikumiem, pokeru galvenokārt spēlē tie, kuriem ir vispusīgas zināšanas par kārtīm, spēja veikt stratēģiskus gājienus u.tml.). Arī klientiem visbiežāk interesē konkrēts azartspēļu veids un tie, kas apmeklē kazino⁴, reti iegriežas spēļu zāles, kur atrodas tika spēļu automāti.
- 20 Azartspēļu organizētāju darbību Latvijā regulē Azartspēļu un izložu likums (turpmāk – AIL) un šī pakalpojuma sniegšanai ir nepieciešama azartspēļu organizēšanas licence, kuru izsniedz Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcija (turpmāk – IAUI). Kopumā azartspēļu organizēšanas licence ir izsniegta 16 uzņēmumiem (tai skaitā apvienošanās dalībniekiem).
- 21 Atbilstoši AIL 5.pantam, atļautie azartspēļu veidi Latvijā ir spēļu automātu spēles, rulete, kāršu spēlēs, kauliņu spēlēs, derības, totalizators, bingo un interaktīvās azartspēlēs (spēles, kas notiek ar interneta, tālruņa, televīzijas vai jebkāda cita elektroniskā sakara palīdzību). Interaktīvo

³ EK 14.03.2003. lēmums Nr.COMP/M.3109 – CANDOVER/CINVEN/GALA un EK 04.12.2012. lēmums Nr.COMP/M.6775 – TCP CABLE/INTERNATIONAL CABLE HOLDINGS/KUTXABANK/EUSKALTEL

⁴ Atbilstoši Azartspēļu un izložu likuma 21.panta 2.punktam kazino ir vienīgā vieta, kur drīkst organizēt ruletes, kāršu un kauliņu spēles

- azartspēļu organizēšanai, papildus klasiskajai licencei, ir nepieciešama interaktīvo azartspēļu licence. Šādu licenci ir saņēmuši seši uzņēmumi, tai skaitā OLYMPIC LATVIA.
- 22 OLYMPIC LATVIA piedāvā dažādu veidu azartspēles, savukārt GARKALNS un POST-NEVADA piedāvā tikai klasisko (klātienēs jeb *offline*) spēļu automātu spēles. Tādējādi, abu apvienošanās dalībnieku darbība pārklājas tikai klasisko spēļu automātu pakalpojumu sniegšanā.
- 23 Ņemot vērā iepriekš minēto, KP secina, ka spēļu automāti no citiem azartspēļu veidiem ir nodalāmi atsevišķā konkrētās preces tirgū.
- 24 Lielākā daļa klasisko (*offline*) spēļu automātu spēles ir pieejamas arī interaktīvajā (*online*) versijā. Lai gan interaktīvās un klasiskās azartspēles ir salīdzināmas tehnoloģisko platformu, formātu un parametru ziņā, klasisko spēļu automātu pakalpojuma sniegšanai ir vairāki administratīvie un finansiālie šķēršļi, kas apgrūtina tirgus dalībnieku iespējas pārorientēt savu darbību no interneta uz fizisko vidi.
- 25 Piemēram, lai nodrošinātu klasisko spēļu automātu pakalpojumus, ir vajadzīga patērētāja fiziska klātbūtne, kas saistīta ar dažādām izmaksām (telpas un aprīkojums, apkalpojošais personāls, apsardze, videonovērošana, dažādas inženierkomunikācijas u.tml.), bet interaktīvo automātu nodrošināšanas izmaksas ir zemākas. Savukārt, azartspēļu telpu ģeogrāfiskajam novietojumam ir noteikti vairāki ierobežojumi, kā arī pašvaldību tiesības brīvi regulēt azartspēļu telpu izvietojumu un atļauju piešķiršanu.⁵ Šie ierobežojumi neskar interaktīvos automātus, jo darbība notiek tiešsaistē.
- 26 Arī aptaujātie tirgus dalībnieki norāda, ka interaktīvās azartspēles nav pilnībā aizvietojamas ar klasiskajām, jo klientu loks ir atšķirīgs. Spēļu zāles apmeklē cilvēki, kuriem ir svarīgs personīgais kontakts ar apkalpojošo personālu, spēļu zāles atmosfēra, vide ar fiziskiem spēļu automātiem, kā arī iespēja izmantot bāra pakalpojumus.
- 27 Tajā pat laikā, interaktīvie spēļu automāti zināmu konkurences spiedienu uz klasiskajiem automātiem izdara. Patērētājam pārorientēties uz interaktīvo spēļu vidi ir diezgan vienkārši (nepieciešams interneta pārklājums un dators, mobilais telefons vai cita iekārta). Interaktīvā spēļu vide rada arī vairākas citas priekšrocības, piemēram, iespēja spēlēt no mājām, ērta piekļuve jebkurā laikā, lielāka automātu izvēle, nav nepieciešama skaidra nauda. Tomēr šis spiediens nav tik būtisks, lai interaktīvās spēles tiktu iekļautas vienā konkrētās preces tirgū ar fiziskajiem spēļu automātiem.
- 28 Ņemot vērā tirgus dalībnieku un IAUI sniegto informāciju, EK praksi azartspēļu tirgus noteikšanā un barjeras (finansiālās un administratīvās), ar ko saskaras klasisko automātu pakalpojumu organizētāji, kā arī faktu, ka GARKALNS nav licence un tas neveic azartspēļu organizēšanu tiešsaistē, KP kā konkrētās preces tirgu lietas ietvaros nosaka *klasisko (offline) spēļu automātu tirgu*.
- 29 Ziņojumā kā konkrētais ģeogrāfiskais tirgus norādīts Latvijas teritorija. Arī EK saistībā ar konkrēto ģeogrāfisko tirgu norādījusi, ka azartspēļu tirgus robežas pamatā ir nacionālas, ņemot vērā katras valsts dažādo pieprasījumu un nozares tiesisko regulējumu.⁶
- 30 Tajā pat laikā, pašvaldību tiesības brīvi regulēt azartspēļu telpu izvietojumu un atļauju piešķiršanu norāda uz to, ka klasiskais (*offline*) spēļu automātu tirgus definējams šaurāk kā Latvijas teritorija. Atsevišķu pašvaldību izvēle ierobežot izsniegto azartspēļu atļauju skaitu savā administratīvajā teritorijā norāda uz to, ka administratīvās barjeras katrā no pašvaldībām var atšķirties.⁷

⁵ Azartspēļu un izložu likuma 26., 41. un 42.pants

⁶ EK 14.03.2003. lēmums Nr.COMP/M.3109 – CANDOVER/CINVEN/GALA un EK 04.12.2012. lēmums Nr.COMP/M.6775 – TCP CABLE/INTERNATIONAL CABLE HOLDINGS/KUTXABANK/EUSKALTEL

⁷ Latvijas spēļu biznesa asociācijas 31.08.2015. vēstule

- 31 Arī aptaujātie tirgus dalībnieki skaidro, ka klienta vēlmi apmeklēt konkrēto spēļu zāli ietekmē tās atrašanās vieta (attālums no mājām, darbavietas u.tml.). Patērētāji izvēlas spēlēt automātus spēļu zālēs, kuras atrodas tuvāk dzīvesvietai vai citām ikdienas aktivitātēm. Iepriekš minēto apliecina arī Latvijas spēļu biznesa asociācijas veiktais pētījums⁸, kur spēļu zāles tuvums darba vietai vai dzīvesvietai bija viens no populārākajiem nosacījumiem spēļu zāles izvēlei.
- 32 Aptaujātie tirgus dalībnieki arī uzskata, ka priekšnoteikums spēļu zāles atvēršanai ir liela cilvēku plūsma, tādējādi spēļu zāļu koncentrācija pamatā notiek tikai pilsētu teritorijās un konkurentu spēļu zāļu atrašanās vietas attālums pilsētas ietvaros vairumā gadījumu ir neliels.
- 33 Ņemot vērā iepriekš minēto, KP secina, ka ģeogrāfiskais tirgus lietas ietvaros, saskaņā ar KL 1.panta 3.punktu, ir nosakāms kā konkrētu pašvaldību administratīvo teritoriju pilsētas, kur abu apvienošanās dalībnieku darbība pārklājas, un tās ir *Rīgas, Daugavpils, Jelgavas, Liepājas, Cēsu un Rēzeknes pilsētu teritorijas*.
- 34 Līdz ar to KP lietas ietvaros ir identificējusi sešus konkrētos tirgus:
- klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Rīgas pilsētas teritorijā;
 - klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Daugavpils pilsētas teritorijā;
 - klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Jelgavas pilsētas teritorijā;
 - klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Liepājas pilsētas teritorijā;
 - klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Cēsu pilsētas teritorijā;
 - klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Rēzeknes pilsētas teritorijā.

IV IETEKMES UZ KONKURENCI IZVĒRTĒJUMS

- 35 Lai izvērtētu konkurences situāciju Rīgas, Daugavpils, Jelgavas, Liepājas, Cēsu un Rēzeknes pilsētu teritorijās, kur abu apvienošanās dalībnieku darbība pārklājas klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgos, tika izvērtēts tirgus daļu sadalījums un informācija par konkurences attīstību konkrētajā tirgū, izmantojot Herfindala-Hiršmana indeksu (turpmāk – HHI).
- 36 HHI ir plaši pielietojams rādītājs tirgus analizē, kas norāda tirgus koncentrācijas līmeni, un var palīdzēt novērtēt konkurences situāciju tirgū. Atbilstoši Eiropas Savienības pamatnostādņem⁹ (turpmāk – Pamatnostādnes) HHI zem 1000 norāda uz zemu tirgus koncentrāciju, 1000 < HHI < 2000 norāda uz vidēju tirgus koncentrāciju, bet HHI virs 2000 norāda uz augstu tirgus koncentrāciju. Tirgos, kuros ir vidēja koncentrācija, apvienošanās uzskatāma par tādu, kas var negatīvi ietekmēt konkurenci, ja apvienošanās rezultātā HHI pieaugums pārsniedz 250 punktus, savukārt tirgos, kuros ir augsta koncentrācija – 150.
- 37 Papildus tika izvērtēti iespējamie riski konkurencei, ņemot vērā konkrētā tirgus īpašības, konkurentu skaitu un savstarpējo spēku samēru, spēļu zāļu atrašanās vietas, kā arī citus faktoros.
- 38 Jāņem vērā, ka spēļu automātiem nevar piemērot tos pašus tirgus principus kā citām precēm vai pakalpojumiem, jo tiem nevar noteikt konkrētu cenu. Klients pats nosaka, ar cik lielu likmi un summu spēlēt, un rezultāts ir atkarīgs vienīgi no veiksmes un apstākļiem, kas iepriekš nav paredzami. Rezultātā cīņa par klientu notiek ar izmaksu procentu likmēm, klientu bonusu un piedāvātā pakalpojuma kvalitātes nodrošināšanu vai citām metodēm.

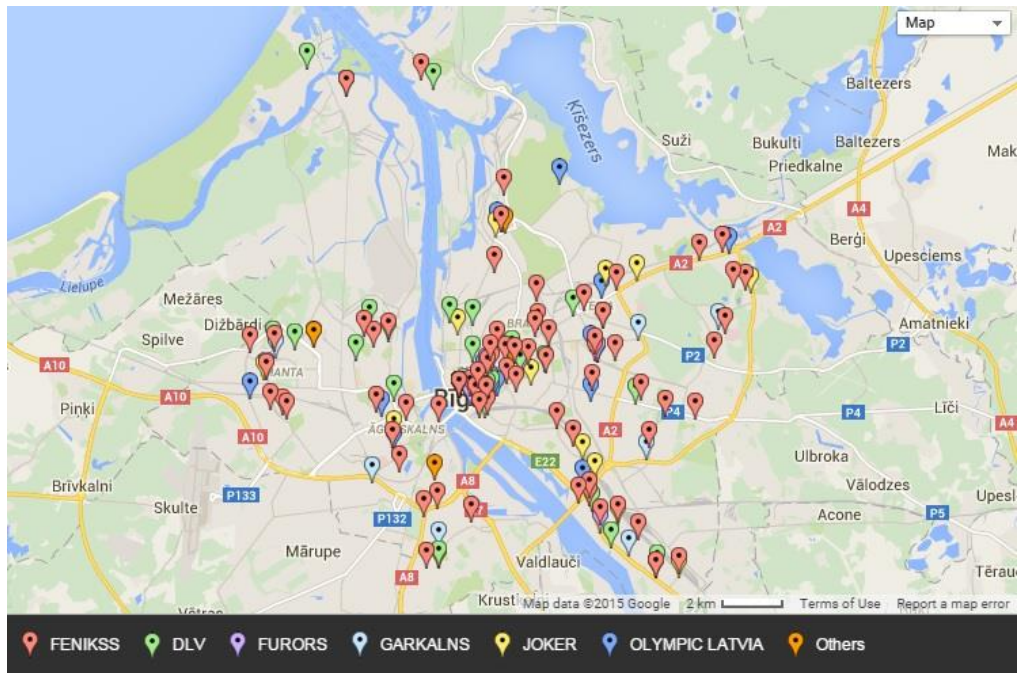
⁸ Latvijas spēļu biznesa asociācijas 2007.gada SKDS aptaujas izlase “Latvijas iedzīvotāju attieksme pret azartspēlēm”. Pieejams: http://www.lsba.lv/lv/sociologiskie_petijumi

⁹ „Pamatnostādnes par horizontālo apvienošanas novērtēšanu saskaņā ar Padomes Regulu par uzņēmumu koncentrāciju kontroli” (2004/K 31/03)

Pieejams: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2004:031:0005:0018:en:PDF>

1. Klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Rīgā

- 39 Saskaņā ar IAUI sniegto informāciju¹⁰ Rīgā uz 22.10.2015. bija izsniegtas 164 azartspēļu organizēšanas vietas licences deviņiem tirgus dalībniekiem, kas ļauj nodarboties ar klasisko spēļu automātu organizēšanu konkrētajā vietā. OLYMPIC LATVIA ir saņēmis organizēšanas vietas licenci 20 spēļu zālēm, savukārt GARKALNS – 11¹¹. IAUI sniegtā informācija liecina, ka Rīgā spēļu automātu organizēšanas vietas licenču skaits pēdējo nepilnu četrus gadus laikā ir samazinājies no 170 (uz 31.12.2012.) līdz 164 (uz 22.10.2015.).
- 40 Spēļu zāļu izvietojums Rīgā redzams 1.attēlā.



1.attēls. Spēļu zāļu izvietojums Rīgā

Avots: IAUI sniegtā informācija

- 41 Konkrētajā tirgū esošo tirgus dalībnieku aptuvenās tirgus daļas pēc apgrozījuma no 2012. – 2014.gadam ir iekļautas Tabulā Nr.1.

Tabula Nr.1

Azartspēļu organizētāju tirgus daļa Rīgā pēc apgrozījuma (%)

(*)

Avots: Tirgus dalībnieku sniegtā informācija

- 42 Ņemot vērā tirgus dalībnieku sniegto informāciju, OLYMPIC LATVIA pēc apgrozījuma ir otrs lielākais tirgus dalībnieks. OLYMPIC LATVIA tirgus daļa ir pieaugusi no (*) [20-30]% 2012.gadā līdz (*) [30-40]% 2014.gadā. GARKALNS tirgus daļa no 2012.-2014.gadam ir svārstījusies (*) [<5]% robežās. Prognozējams, ka apvienošanās rezultātā OLYMPIC LATVIA tirgus daļa varētu pieaugt par (*) [<5]%.
- 43 HHI pirms apvienošanās Rīgā pēc tirgus dalībnieku apgrozījuma ir 3077. Ņemot vērā aprēķināto HHI, konstatējams, ka tas pārsniedz 2000 robežu, kas norāda uz augstu tirgus

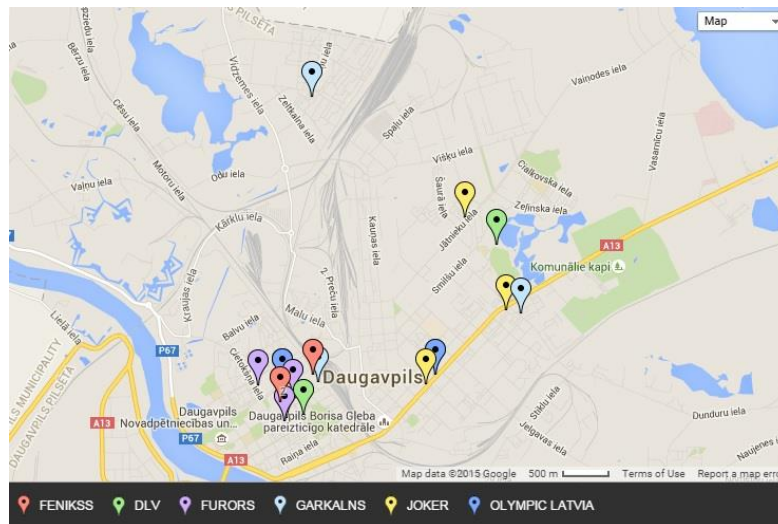
¹⁰ Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcijas 24.10.2015. vēstule

¹¹ Viena no šīm spēļu zālēm neviens aktīvu darbību

- koncentrāciju. Pēc KP aprēķiniem HHI varētu palielināties par 258, kas pārsniedz Pamatnostādnēs noteikto sliekšni tirgiem ar augstu koncentrāciju – 150.
- 44 Tomēr, jāņem vērā, ka tirgū darbojas vēl viens spēcīgs konkurents – FENIKSS, kura tirgus daļa pārsniedz OLYMPIC LATVIA prognozējamo tirgus daļu pēc apvienošanās, kā arī vairāki citi konkurenti, kas arī izdara konkurences spiedienu gan uz FENIKSS, gan OLYMPIC LATVIA.¹² Turklāt, saskaņā ar Ziņojumā sniegto informāciju, visi pakalpojumu sniedzēji izmanto līdzīgas vai pat identiskas spēļu iekārtas, un katrs tirgus dalībnieks var iegādāties tieši tādas pašas iekārtas, kādas ir konkurentam.
- 45 Izvērtējot spēļu zāļu atrašanās vietas pilsētas ietvaros, secināms, ka Rīgā ir ievērojams skaits spēļu zāļu un vairumā gadījumu dažādu tirgus dalībnieku spēļu zāles atrodas 5-10 minūšu gājiena attālumā viena no otras. Ņemot vērā OLYMPIC LATVIA un GARKALNS spēļu zāļu atrašanās vietas Rīgā, var secināt, ka visām spēļu zālēm blakus (5-10 minūšu gājienā) atrodas vismaz viena cita spēļu zāle, kas ļauj patērētājiem bez ievērojamām grūtībām pārorientēties uz citu spēļu zāli. Līdz ar to nav pamata uzskatīt, ka OLYMPIC LATVIA apvienošanās rezultātā varēs darboties neatkarīgi no citiem tirgus dalībniekiem.
- 46 Izvērtējot iepriekš minēto, KP secina, ka OLYMPIC LATVIA un GARKALNS apvienošanās rezultātā būtiski nemainīsies tirgus struktūra, nemazināsies konkurence un OLYMPIC LATVIA neizveidosies vai nenostiprināsies dominējošais stāvoklis klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgū Rīgas pilsētā.

2. Klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Daugavpilī

- 47 Saskaņā ar IAUI sniegto informāciju Daugavpilī uz 22.10.2015. bija izsniegtas 17 azartspēļu organizēšanas vietas licences sešiem tirgus dalībniekiem. OLYMPIC LATVIA ir saņēmis organizēšanas vietas licenci divām spēļu zālēm, savukārt GARKALNS – četrām. IAUI sniegtā informācija liecina, ka Daugavpilī spēļu automātu organizēšanas vietas licenču skaits pēdējo nepilnu četrus gadus laikā nav būtiski svārstījies, uz 31.12.2012. bija izsniegtas 17 licences, uz 31.12.2013. – 16, uz 31.12.2014. – 18, savukārt uz 22.10.2015. – 17.
- 48 Spēļu zāļu izvietojums Daugavpilī redzams 2.attēlā.



2.attēls. Spēļu zāļu izvietojums Daugavpilī

Avots: IAUI sniegtā informācija

¹² Atbilstoši Pamatnostādnēm arī mazie konkurenti var radīt pietiekamu konkurences spiedienu, ja tie spēj un ir ieinteresēti palielināt savu piedāvājumu. Klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus dalībniekiem ir iespējams uzlabot savu pakalpojuma kvalitāti, nodrošināt augstākus apkalpošanas standartus, labāku atmosfēru un telpu noformējumu, lielāku klientu drošību u.tml., kas ir viens no būtiskākajiem faktoriem, kā palielināt uzņēmuma konkurētspēju konkrētajā tirgū.

- 49 Konkrētajā tirgū esošo tirgus dalībnieku aptuvenās tirgus daļas pēc apgrozījuma no 2012. – 2014.gadam ir iekļautas Tabulā Nr.2.

Tabula Nr.2

Azartspēļu organizētāju tirgus daļa Daugavpilī pēc apgrozījuma (%)

(*)

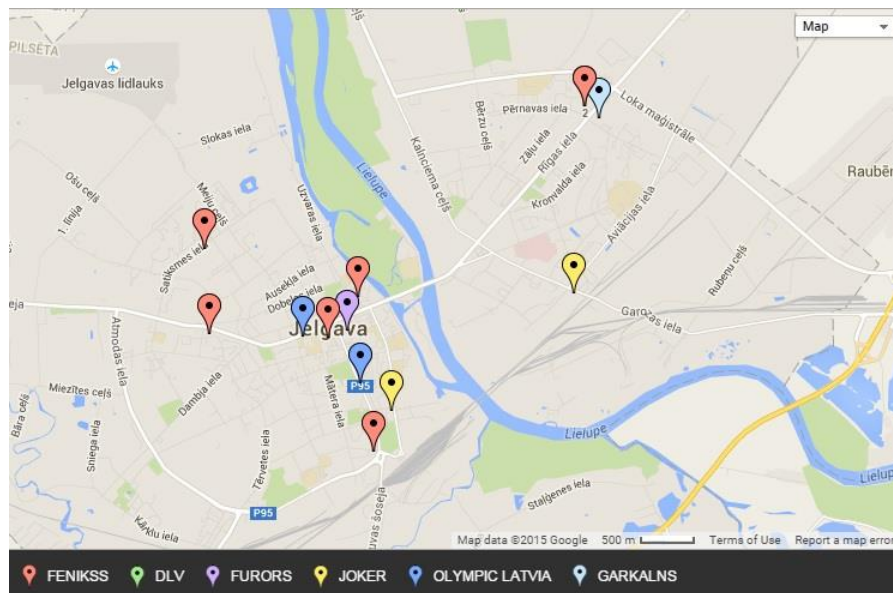
Avots: Tirgus dalībnieku sniegtā informācija

- 50 Ņemot vērā tirgus dalībnieku sniegto informāciju, OLYMPIC LATVIA tirgus daļa no 2012.līdz 2014.gadam ir svārstījies (*) [10-20]% robežās. Arī GARKALNS tirgus daļa no 2012.līdz 2014.gadam bijusi (*) [10-20]% robežās. Apvienošanās rezultātā OLYMPIC LATVIA tirgus daļa konkrētajā tirgū varētu pieaugt par (*) [10-20]%.
 51 HHI pirms apvienošanās Daugavpilī pēc tirgus dalībnieku apgrozījuma ir 1889. Ņemot vērā aprēķināto HHI, konstatējams, ka tas ir robežās no 1000 līdz 2000, kas norāda uz vidēju tirgus koncentrāciju. Pēc KP aprēķiniem HHI varētu palielināties par 511, kas pārsniedz Pamatnostādnēs noteikto sliekšni tirgiem ar vidēju koncentrāciju – 250.
 52 Neskatoties uz HHI palielinājumu, KP nesaskata būtiskus riskus konkurencei, jo tirgus līderis Daugavpilī pēdējo trīs gadu laikā (no 2012.-2014.gadam) ir bijis JOKER, un tirgus dalībnieki izmanto līdzīgas vai pat identiskas spēļu iekārtas, līdz ar to pastāv plašas aizvietojamības iespējas starp dažādiem pakalpojuma sniedzējiem.
 53 Izvērtējot spēļu zāļu atrašanās vietas Daugavpilī, secināms, ka lielākā daļa spēļu zāļu atrodas Daugavpils centrā. Ņemot vērā patērētāja ieradumus apmeklēt spēļu zāles, kas ir tuvāk ikdienas aktivitātem, tirgus dalībnieku koncentrācija noteiktās pilsētas teritorijās pastiprina konkurences spiedienu uz katru pakalpojuma sniedzēju. Arī katrai OLYMPIC LATVIA un GARKALNS spēļu zālei¹³ blakus (500 metru radiusā) atrodas vismaz viena konkurenta spēļu zāle.
 54 Ņemot vērā iepriekš minēto, KP secina, ka apvienošanās rezultātā būtiski nemainīsies tirgus struktūra, nemazināsies konkurence un OLYMPIC LATVIA neizveidosies vai nenostiprināsies dominējošais stāvoklis klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgū Daugavpilī, jo tirgū darbojas vairāki spēcīgi konkurenti un patērētājam nav ievērojamas grūtības pārorientēties uz citu pakalpojumu sniedzēju.

3. Klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Jelgavā

- 55 Saskaņā ar IAUI sniegto informāciju Jelgavā uz 22.10.2015. bija izsniegtas 13 azartspēļu organizēšanas vietas licences sešiem tirgus dalībniekiem. OLYMPIC LATVIA ir saņēmis organizēšanas vietas licenci divām spēļu zālēm, savukārt GARKALNS – vienai. Saskaņā ar IAUI sniegto informāciju, Jelgavā spēļu automātu organizēšanas vietas licenču skaits pēdējo četru gadu laikā ir pieaudzis no 12 (uz 31.12.2012.) līdz 13 (uz 22.10.2015.).
 56 Spēļu zāļu izvietojums Jelgavā redzams 3.attēlā.

¹³ Izņemot vienu - Raiķoles iela 11A



3.attēls. Spēļu zāļu izvietojums Jelgavā

Avots: IAUI sniegtā informācija

- 57 Konkrētajā tirgū esošo tirgus dalībnieku aptuvenās tirgus daļas pēc apgrozījuma no 2012. – 2014.gadam ir iekļautas Tabulā Nr.3.

Tabula Nr.3

Azartspēļu organizētāju tirgus daļa Jelgavā pēc apgrozījuma (%)

(*)

Avots: Tirgus dalībnieku sniegtā informācija

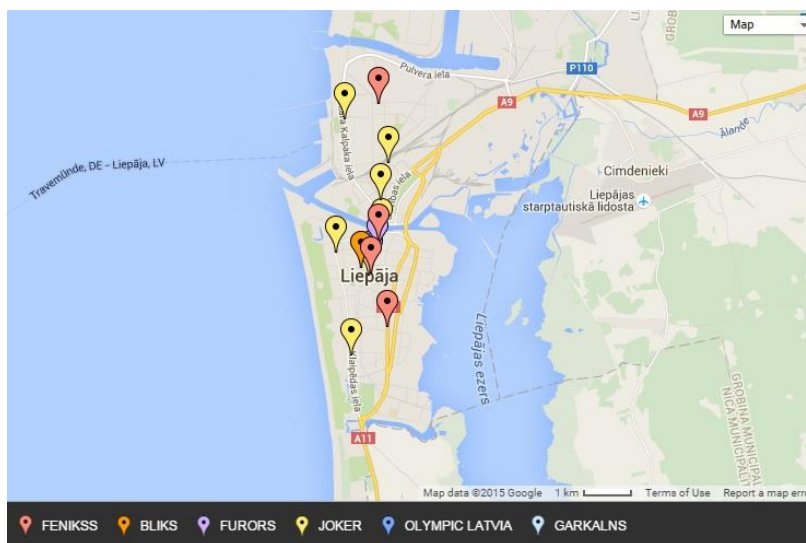
- 58 Ņemot vērā tirgus dalībnieku sniegto informāciju, OLYMPIC LATVIA tirgus daļa no 2012.līdz 2014.gadam ir svārstījusies (*) [10-20]% robežās. GARKALNS aktīvu darbību Jelgavā uzsācis tikai 2014.gadā un tirgus daļa sastādīja (*) [<5]%. Prognozējams, ka apvienošanās rezultātā OLYMPIC LATVIA tirgus daļa varētu pieaugt par (*) [<5]%. Konkrētajā tirgū līderis ir FENIKSS, kura tirgus daļa ir izteikti lielāka par konkurentu daļām.
- 59 HHI pirms apvienošanās Jelgavā pēc tirgus dalībnieku apgrozījuma ir 4077. Ņemot vērā aprēķināto HHI, konstatējams, ka tas pārsniedz 2000 robežu un norāda uz augstu tirgus koncentrāciju. Pēc KP aprēķiniem HHI varētu palielināties par 30, kas ir piecas reizes mazāk par Pamatnostādnēs noteikto sliekšni tirgiem ar augstu koncentrāciju – 150.
- 60 Izvērtējot spēļu zāļu atrašanās vietas Jelgavā, var secināt, ka vienīgā GARKALNS spēļu zāle atrodas pretī divām citu konkurentu spēļu zālēm (DLV un FENIKSS). Visi tirgus dalībnieki piedāvā identiskus vai līdzīgus spēļu automātu pakalpojumus.
- 61 Ņemot vērā iepriekš minēto, KP secina, ka apvienošanās rezultātā būtiski nemainīsies tirgus struktūra, nemazināsies konkurence un OLYMPIC LATVIA neizveidosies vai nenostiprināsies dominējošais stāvoklis klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Jelgavā, jo OLYMPIC LATVIA tirgus daļas pieaugums būs nenozīmīgs, par ko liecina arī aprēķinātās HHI izmaiņas.

4. Klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Liepājā

- 62 Saskaņā ar IAUI sniegto informāciju Liepājā uz 22.10.2015. bija izsniegtas 15 azartspēļu organizēšanas vietas licences sešiem tirgus dalībniekiem. OLYMPIC LATVIA un GARKALNS katrs ir saņēmis organizēšanas vietas licenci vienai spēļu zālei. IAUI sniegtā

informācija liecina, ka Liepājā pēdējo nepilnu četrus gadu laikā izsniegto spēļu automātu organizēšanas vietas licenču skaits nav mainījies.

63 Spēļu zāļu izvietojums Liepājā redzams 4.attēlā.



4.attēls. Spēļu zāļu izvietojums Jelgavā

Avots: IAUI sniegtā informācija

64 Konkrētajā tirgū esošo tirgus dalībnieku aptuvenās tirgus daļas pēc apgrozījuma no 2012. – 2014.gadam ir iekļautas Tabulā Nr.4.

Tabula Nr.4

Azartspēļu organizētāju tirgus daļa Liepājā pēc apgrozījuma (%)

(*)

Avots: Tirgus dalībnieku sniegtā informācija

65 Ņemot vērā tirgus dalībnieku sniegto informāciju, OLYMPIC LATVIA tirgus daļa no 2012.līdz 2014.gadam ir svārstījies (*) [10-20]% robežās. GARKALNS tirgus daļa 2012.gadā bija (*) [<5]%. 2013.gadā GARKALNS nav darbojies, savukārt 2014.gadā atsāka darbību un tā tirgus daļa bija (*) [<5]%. Prognozējams, ka apvienošanās rezultātā OLYMPIC LATVIA tirgus daļa varētu pieaugt par (*) [<5]%.

66 HHI pirms apvienošanās Liepājā pēc tirgus dalībnieku apgrozījuma ir 3241. Ņemot vērā aprēķināto HHI, konstatējams, ka tas pārsniedz 2000 robežu, norādot uz augstu tirgus koncentrāciju. Pēc KP aprēķiniem HHI varētu palielināties par 74, kas ir mazāk par Pamatnostādnēs noteikto sliekšni tirgiem ar augstu koncentrāciju – 150.

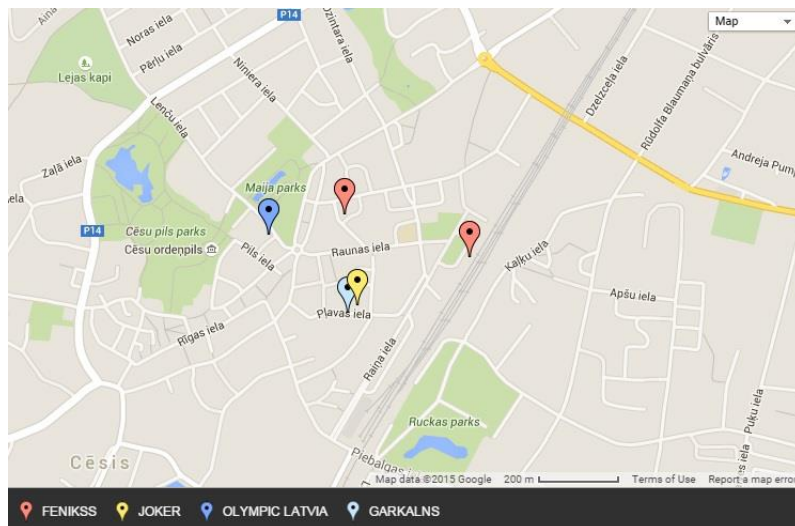
67 Izvērtējot spēļu zāļu atrašanās vietas Liepājā, secināms, ka abu apvienošanās dalībnieku spēļu zāles atrodas pilsētas centrā. Papildus tam, 500 metru robežās atrodas vēl četras konkurentu spēļu zāles ar līdzīgu vai identisku spēļu automātu piedāvājumu, tai skaitā divu vadošo tirgus dalībnieku spēļu zāles (FENIKSS un JOKER).

68 Ņemot vērā iepriekš minēto, KP secina, ka apvienošanās rezultātā būtiski nemainīsies tirgus struktūra, nemazināsies konkurence un OLYMPIC LATVIA neizveidosies vai nenostiprināsies dominējošais stāvoklis klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Liepājā, jo OLYMPIC LATVIA tirgus daļas pieaugums būs neliels, par ko liecina arī aprēķinātās HHI izmaiņas.

5. Klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Cēsīs

69 Saskaņā ar IAUI sniegto informāciju Cēsīs uz 22.10.2015. bija izsniegtas piecas azartspēļu organizēšanas vietas licences četriem tirgus dalībniekiem. OLYMPIC LATVIA un GARKALNS katrs ir saņēmis organizēšanas vietas licenci vienai spēļu zālei. Pēc IAUI sniegtās informācijas, secināms, ka pēdējo četru gadu laikā jaunas spēļu automātu organizēšanas vietas licences nav izsniegtas un skaits ir saglabājies nemainīgs.

70 Spēļu zāļu izvietojums Cēsīs redzams 5.attēlā.



5.attēls. Spēļu zāļu izvietojums Cēsīs

Avots: Publiski pieejamā informācija

71 Konkrētajā tirgū esošo tirgus dalībnieku aptuvenās tirgus daļas pēc apgrozījuma no 2012. – 2014.gadam ir iekļautas Tabulā Nr.5.

Tabula Nr.5

Azartspēļu organizētāju tirgus daļa Cēsīs pēc apgrozījuma (%)

(*)

Avots: Tirgus dalībnieku sniegtā informācija

72 Ņemot vērā tirgus dalībnieku sniegto informāciju, OLYMPIC LATVIA tirgus daļa no 2012.līdz 2014.gadam ir svārstījusies (*) [20-30]% robežās. GARKALNS aktīvu darbību Cēsīs uzsācis tikai 2014.gadā un tā tirgus daļa sastādīja (*) [5-10]%. Prognozējams, ka apvienošanās rezultātā OLYMPIC LATVIA tirgus daļa varētu pieaugt par (*) [5-10]%.

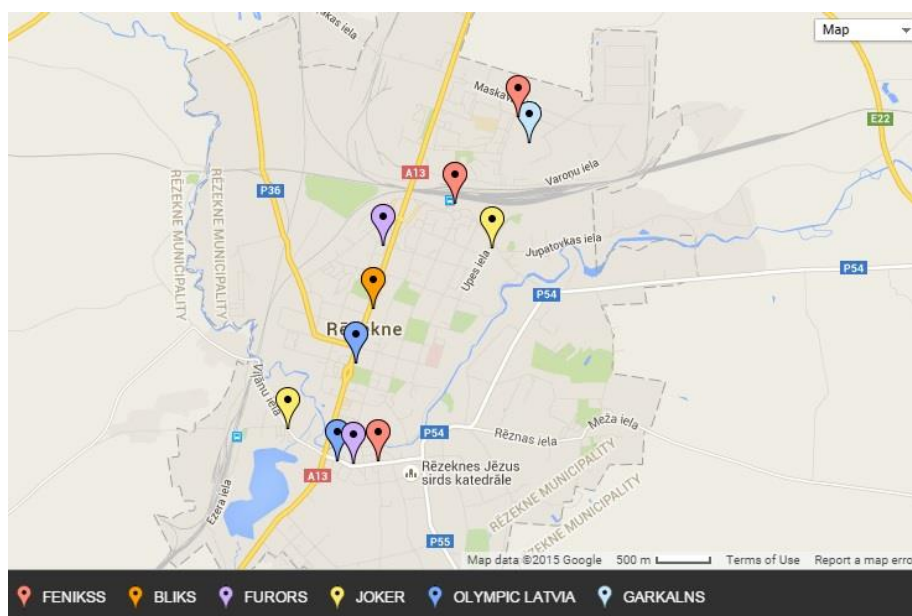
73 HHI pirms apvienošanās Cēsīs pēc tirgus dalībnieku apgrozījuma ir 3113. Ņemot vērā aprēķināto HHI, konstatējams, ka tas pārsniedz 2000 robežu, kas norāda uz augstu tirgus koncentrāciju. Pēc KP aprēķiniem HHI varētu palielināties par 351, kas pārsniedz Pamatnostādnēs noteikto sliekšni tirgiem ar augstu koncentrāciju – 150.

74 Tajā pat laikā, izvērtējot spēļu zāļu atrašanās vietas pilsētas ietvaros, secināms, ka visas spēļu zāles atrodas 500 metru rādiusā (5-10 minūšu gājiens). Ņemot vērā faktu, ka viens no galvenajiem faktoriem, kas nosaka patērētāja izvēli, ir spēļu zāles atrašanās tuvāk ikdienas aktivitātēm, koncentrācija noteiktās pilsētas teritorijās un līdzīgie spēļu automāti manāmi pastiprina konkurences spiedienu uz visiem tirgū esošajiem dalībniekiem un klientam nav grūtības apmeklēt kā vienu, tā otru spēļu zāli.

- 75 Ņemot vērā iepriekš minēto, KP secina, ka apvienošanās rezultātā būtiski nemainīsies tirgus struktūra, nemazināsies konkurence un OLYMPIC LATVIA neizveidosies vai nenostiprināsies dominējošais stāvoklis klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Cēsīs.

6. Klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Rēzeknē

- 76 Saskaņā ar IAUI sniegto informāciju Rēzeknē uz 22.10.2015. bija izsniegtas 11 azartspēļu organizēšanas vietas licences sešiem tirgus dalībniekiem. OLYMPIC LATVIA ir saņēmis organizēšanas vietas licenci divām spēļu zālēm, savukārt GARKALNS – vienai. Pēc IAUI sniegtās informācijas, secināms, ka pēdējo četru gadu laikā spēļu automātu organizēšanas vietas licenču skaits ir saglabājies nemainīgs.
- 77 Spēļu zāļu izvietojums Rēzeknē redzams 6.attēlā.



6.attēls. Spēļu zāļu izvietojums Rēzeknē

Avots: Publiski pieejamā informācija

- 78 Konkrētajā tirgū esošo tirgus dalībnieku aptuvenās tirgus daļas pēc apgrozījuma no 2012. – 2014.gadam ir iekļautas Tabulā Nr.6.

Tabula Nr.6

Azartspēļu organizētāju tirgus daļa Rēzeknē pēc apgrozījuma (%)

(*)

Avots: Tirgus dalībnieku sniegtā informācija

- 79 Ņemot vērā tirgus dalībnieku sniegto informāciju, OLYMPIC LATVIA darbību Rēzeknē uzsācis tikai 2014.gadā un tā tirgus daļa sastādīja (*) [5-10]%. GARKALNS tirgus daļa no 2012.līdz 2014.gadam ir svārstījies (*) [5-10]% robežās. Prognozējams, ka apvienošanās rezultātā OLYMPIC LATVIA tirgus daļa varētu pieaugt par (*) [5-10]%.
 80 HHI pirms apvienošanās Rēzeknē pēc tirgus dalībnieku apgrozījuma ir 2962. Ņemot vērā aprēķināto HHI, konstatējams, ka tas pārsniedz 2000 robežu, kas norāda uz augstu tirgus koncentrāciju. Pēc KP aprēķiniem HHI varētu palielināties par 113, kas nepārsniedz Pamatnostādnēs noteikto sliekšni tirgiem ar augstu koncentrāciju – 150.

- 81 Izvērtējot spēļu zāļu atrašanās vietas pilsētas ietvaros, var secināt, ka vienīgajai GARKALNS spēļu zālei blakus (500 metru attālumā) atrodas FENIKSS spēļu zāle, bet tuvākā OLYMPIC LATVIA spēļu zāle atrodas 1,5 – 2 km attālumā.
- 82 Ņemot vērā iepriekš minēto, KP secina, ka apvienošanās rezultātā būtiski nemainīsies tirgus struktūra, nemazināsies konkurence un OLYMPIC LATVIA neizveidosies vai nenostiprināsies dominējošais stāvoklis klasisko (*offline*) spēļu automātu tirgus Rēzeknē, par ko liecina arī aprēķinātās HHI izmaiņas.
- 83 Saskaņā ar KL 16.panta trešo daļu KP aizliedz apvienošanos, kuras rezultātā rodas vai nostiprinās dominējošais stāvoklis vai var tikt būtiski samazināta konkurence jebkurā konkrētajā tirgū. KL 16.panta ceturtnā daļa nosaka, ka, ja paziņotā tirgus dalībnieku apvienošanās neizraisa šā panta trešajā daļā minētās sekas, KP pieņem lēmumu, ar kuru atļauj apvienošanos.

Ņemot vērā ka nevienā no tirgiem netiks būtiski samazināta konkurence, pamatojoties uz Konkurences likuma 8.panta pirmās daļas 5.punktu, 15.panta pirmās daļas 3.punktu, otrās daļas 1.punktu un 16.panta pirmo un ceturto daļu, Konkurences padome

nolēma:

atļaut apvienošanos, SIA “OLYMPIC CASINO LATVIA” iegūstot 100% kapitāla daļu SIA “GARKALNS”.

Saskaņā ar Konkurences likuma 8.panta otro daļu Konkurences padomes lēmumu var pārsūdzēt Administratīvajā apgabaltiesā viena mēneša laikā no lēmuma spēkā stāšanās dienas.

(*) – Ierobežotas pieejamības informācija

Priekšsēdētāja

S.Ābrama