

Gamenet Group S.p.A.

Bilancio Consolidato

Sede legale in Corso d'Italia 6 – 00198 ROMA (RM)

Capitale sociale Euro 30.000.000,00

(interamente versato)

Codice Fiscale 13917321005

Iscritta al R.E.A. di Roma al n. RM - 1482648

RELAZIONE SULLA GESTIONE CONSOLIDATA

ORGANI SOCIALI E SOCIETA' DI REVISIONE

CONSIGLIO DI AMMINISTRAZIONE

Vittorio Pignatti Morano Campori
Guglielmo Angelozzi
Giacinto D'Onofrio
Marco Conte
Laura Ciambellotti
Antonios Kerastaris
Giacomo Pignatti Morano
Claudia Ricchetti
Daniela Saitta

Presidente del Consiglio di
Amministrazione
Amministratore Delegato
Consigliere
Consigliere
Consigliere
Consigliere
Consigliere
Consigliere
Consigliere

COLLEGIO SINDACALE

Giovanni Fiori
Francesca Di Donato
Maurizio De Magistris
Francesco Mariano Bonifacio
Maria Federica Izzo

Presidente
Sindaco Effettivo
Sindaco Effettivo
Sindaco Supplente
Sindaco Supplente

SOCIETA' DI REVISIONE

(incarico deliberato dall'Assemblea degli azionisti del 23 agosto 2017
per la durata di 9 esercizi)

PricewaterhouseCoopers S.p.A.

Signori Azionisti,

sottoponiamo al vostro esame il bilancio consolidato di Gamenet Group S.p.A. (di seguito “**Gamenet Group**”, la “**Società**” o la “**Capogruppo**” e insieme alle società da essa controllate il “**Gruppo**” o il “**Gruppo Gamenet**”), società per azioni costituita e domiciliata in Italia, con sede legale in Corso d’Italia 6, Roma, e organizzata secondo l’ordinamento giuridico della Repubblica Italiana.

La Società è stata costituita in data 21 giugno 2016 ai fini dell’acquisizione (di seguito l’”Acquisizione”) da parte di Gamenet S.p.A. (di seguito “Gamenet”) di Intralot Holding & Services S.p.A. (di seguito “Intralot”), a seguito dell’accordo siglato tra Trilantic Capital Partner Europe, azionista di controllo di Gamenet, e la società Olandese Intralot Italian Investments B.V. (in precedenza Intralot Global Holdings B.V.), di seguito “Intralot B.V.”, azionista di controllo di Intralot, al servizio dell’operazione di Acquisizione di Intralot, finalizzato all’integrazione delle attività italiane facenti capo ai due gruppi perfezionatasi in data 27 giugno 2016 (con efficacia 1 luglio 2016). La Società, inizialmente controllata da TCP Lux Euroinvest S.à.r.l. (di seguito “TCP”), con il 79,1% del capitale sociale e la restante parte detenuta per il 20%, da Intralot B.V e per lo 0,9%, da Stefano Francolini, in data 4 dicembre 2017 ha pubblicato sul proprio sito internet, i risultati definitivi dell’offerta delle azioni ordinarie, riservata a investitori istituzionali e finalizzata alla quotazione delle azioni ordinarie della Società sul segmento STAR del Mercato Telematico Azionario organizzato e gestito da Borsa Italiana S.p.A. Insieme alle azioni oggetto dell’opzione *greenshoe* esercitata in data 13 dicembre 2017, il collocamento istituzionale ha riguardato n. 10.429.838 azioni. All’esito del collocamento istituzionale, TCP e Intralot B.V. detengono una partecipazione rispettivamente pari al 45,23% e al 20% del capitale sociale della Società, mentre il mercato detiene il restante 34,77%.

La Società rappresenta uno dei maggiori player nel mercato italiano dei giochi, grazie a una rete di circa 750 diritti scommesse, 8.570 diritti VLT, circa 39.846 NOE AWP, di cui 635 oggetto di procedimento di revoca¹, ed un network di circa 10.600 sale da gioco, di cui 68 di gestione diretta.

Conformemente ai principi contabili di riferimento, le informazioni finanziarie riportate nel presente bilancio dal 1° gennaio 2016 fino alla data dell’Acquisizione sono relative al gruppo facente capo a Gamenet, mentre da tale data fino al 31 dicembre 2017 includono anche le informazioni finanziarie della Società e quelle del gruppo facente capo ad Intralot.

La suddetta operazione di Acquisizione posta in essere nel corso dell’esercizio 2016 ha ulteriormente migliorato la solidità patrimoniale e la posizione finanziaria netta del Gruppo, creando i presupposti per un’ulteriore e più agevole crescita del Gruppo negli esercizi futuri.

Al fine di fornire una più compiuta rappresentazione della situazione patrimoniale, finanziaria e del risultato economico del Gruppo Gamenet è stata predisposta la seguente relazione sulla gestione.

Di seguito vengono elencati i principali indicatori economici, finanziari e patrimoniali al 31 dicembre 2017 ed al 31 dicembre 2016:

(valori in Euro migliaia)	Esercizio chiuso al 31 dicembre	
	2017	2016
Ricavi	619,309	537,495
EBITDA (**)	82,080	70,206
Utile netto	1,152	(3,019)
Patrimonio netto	68,741	65,885
Posizione finanziaria netta - ESMA(**)	(163,046)	(171,671)
Posizione finanziaria netta - Gamenet Group (**)	(153,252)	(158,797)

(**) In accordo con la Comunicazione Consob DEM/6064293 del 28 luglio 2006 e con le successive modifiche e integrazioni (Comunicazione Consob n.0092543 del 3 dicembre 2015 che recepisce gli orientamenti ESMA/2015/1415 sugli indicatori alternativi di performance), nell’ambito della relazione sulla gestione, in aggiunta alle grandezze finanziarie previste dagli IFRS, sono illustrate alcune grandezze derivate da queste ultime, ancorché non previste dagli IFRS (Non-GAAP Measures). Tali grandezze sono presentate al fine di consentire una migliore valutazione dell’andamento della gestione di Gruppo e non devono essere considerate alternative a quelle previste dagli IFRS.

¹ Per maggiori dettagli si veda il paragrafo successivo.

1. Il contesto macroeconomico²

Nel contesto macroeconomico 2017 l'espansione dell'attività economica mondiale si conferma solida e diffusa, con prospettive di crescita a breve termine favorevoli nelle principali economie avanzate ed emergenti. Tuttavia, permane la generale debolezza di fondo dell'inflazione. I rischi per l'economia mondiale restano legati a un possibile aumento della volatilità sui mercati finanziari, connesso con un'improvvisa intensificazione delle tensioni geopolitiche, in particolare con la Corea del Nord, e dell'incertezza sulle politiche economiche, che potrebbe incidere negativamente sulla fiducia di famiglie e imprese.

Nell'area dell'euro la crescita è proseguita a un tasso sostenuto, trainata soprattutto dalla domanda estera e l'inflazione si è mantenuta bassa, attestata all'1,4% in dicembre³. Sulla base del più recente quadro previsionale, elaborato in dicembre dagli esperti dell'Eurosistema, il prodotto dell'area dell'euro dovrebbe crescere del 2,3% nel 2018 (2,4% nel 2017) mentre le aspettative di deflazione risultano totalmente rientrate.

In Italia, l'attività economica ha accelerato a partire dal terzo trimestre del 2017 e, alla fine del 2017, il PIL ha registrato una crescita pari all'1,5% rispetto al 2016⁴, sostenuta dall'incremento del valore aggiunto nell'industria e nei servizi. All'espansione del prodotto hanno contribuito in eguale misura la domanda nazionale, stimolata in particolare dagli investimenti in beni strumentali, e l'interscambio con l'estero, con un più marcato rialzo delle esportazioni rispetto alle importazioni. Questa tendenza favorevole si attesta comunque a livelli inferiori rispetto alla media europea degli ultimi trimestri. Anche la spesa per investimenti subisce un'accelerazione nella seconda parte dell'anno.

L'occupazione ha continuato ad aumentare sia nel terzo trimestre sia negli ultimi mesi del 2017. Sono cresciute anche le ore lavorate per occupato, mantenendosi tuttavia ancora al di sotto dei livelli pre-crisi. L'espansione sembrerebbe ancora trainata dalle posizioni a termine. In generale, dall'inizio del 2015, quando sono entrati in vigore i provvedimenti di riforma del mercato del lavoro (*Jobs Act*) e gli sgravi contributivi sulle assunzioni previsti fino al 2016, l'occupazione è aumentata di circa 900.000 persone. La crescita del numero di dipendenti, che ha riguardato sia la componente a termine sia quella a tempo indeterminato (rispettivamente 600.000 e 500.000 occupati in più), si è accompagnata alla riduzione del lavoro autonomo (200.000 occupati in meno), in buona parte riconducibile alla minore diffusione dei contratti di collaborazione⁵. Secondo la Rilevazione sulle forze di lavoro il tasso di disoccupazione si è collocato a circa l'10,8% in dicembre⁶.

² Fonte Banca d'Italia, Bollettino Economico n.1 – 2018.

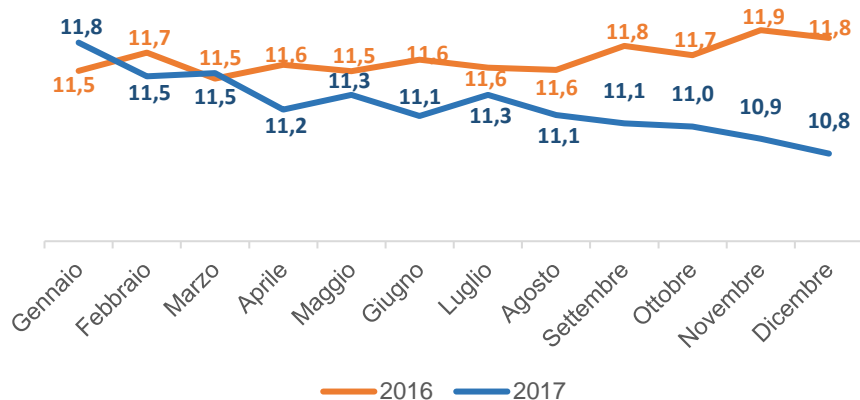
³ Fonte: Elaborazioni su statistiche nazionali e su dati Eurostat e BCE.

⁴ Fonte: Istat, Stima preliminare del Pil

⁵ Fonte: Istat, *Conti economici trimestrali e Rilevazione sulle forze di lavoro*.

⁶ Fonte: Istat, Estrazione Tasso di disoccupazione - dati mensili

Tasso di disoccupazione



Nonostante un recupero dei prezzi all'origine, l'inflazione al consumo in Italia rimane debole, all'1,0% in dicembre; quella di fondo si colloca su valori molto bassi, allo 0,5. Secondo le indagini le attese di inflazione delle imprese sono contenute, pur se superiori ai minimi toccati alla fine del 2016.

Prosegue anche l'espansione del credito al settore privato in termini di prestiti alle famiglie e di aumento dei finanziamenti alle imprese, soprattutto a quelle manifatturiere. A limitare la domanda di credito bancario da parte delle aziende concorrono l'ampia disponibilità di risorse interne e il maggior ricorso all'emissione di obbligazioni.

2. Normativa di Settore ed evoluzione del prelievo nel gioco

Si ricorda che in Italia è previsto un regime di riserva legale (art. 43 Costituzione) sul gioco pubblico: lo Stato, infatti, ne riserva a sé l'organizzazione e l'esercizio (art. 1 del D.Lgs. n. 496 del 14 aprile 1948), escludendo dunque l'iniziativa economica dei privati che, per svolgere attività di esercizio di un gioco lecito, devono necessariamente richiedere e ottenerne la concessione.

La ragion d'essere della presenza dello Stato nel comparto dei giochi si caratterizza nell'assicurare un gettito erariale a un livello compatibile con la tutela degli altri interessi pubblici rilevanti: la tutela dei consumatori e il contrasto all'illegalità.

La regolamentazione del settore è di competenza del Ministero dell'Economia e delle Finanze ed in particolare dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, già Amministrazione Autonoma dei Monopoli dello Stato (D.P.R. 24 gennaio 2002, n. 33 emanato in attuazione dell'art. 12 della Legge 18 ottobre 2001, n. 383) - nel prosieguo anche ADM - che detta le linee guida per il razionale e dinamico sviluppo del settore verificando la regolarità del comportamento dei concessionari.

In particolare, l'ADM, titolare delle competenze in materia di gioco, ne affida l'esercizio a soggetti scelti mediante procedure aperte, competitive a seconda dei segmenti di gioco e non discriminatorie nel rispetto dei principi delle regole comunitarie e nazionali secondo lo schema della concessione.

L'ADM regola il comparto del gioco pubblico attraverso una verifica preliminare nonché costante dell'operato dei concessionari e una mirata azione di contrasto all'irregolarità. Inoltre esercita l'attività di controllo anche con riferimento all'accertamento delle specifiche imposte di settore: in particolare per quanto attiene al comparto ADI (apparecchi da intrattenimento e divertimento di cui all'art. 110, comma 6 del TULPS), il Prelievo Erariale Unico introdotto dall'art. 39 del D.L. 30 settembre 2003, n. 269, convertito, con modificazioni, dalla legge 24 novembre 2003, n. 326 - nel prosieguo

anche PREU; per quanto attiene al comparto betting, l'imposta unica sulle scommesse di cui al D.Lgs. 23 dicembre 1998, n. 504.

L'ADM assolve, inoltre, al proprio ruolo disegnando le linee guida per una dinamica e razionale evoluzione del settore e verificando costantemente la regolarità del comportamento degli operatori.

Il PREU dovuto all'ADM è calcolato applicando all'ammontare delle somme giocate l'aliquota percentuale prevista.

Con riferimento al comparto delle videolotteries ex art. 110 comma 6 lett. b) T.U.L.P.S., il Decreto Direttoriale dell'ADM del 28/10/2011, emesso nell'ambito dei poteri conferiti dal D.L. 138/2011 conv. dalla Legge 148/2011, prevedeva la misura al 5% dell'aliquota PREU per l'anno 2015. Per l'anno 2016 la Legge di Stabilità 28 dicembre 2015, n. 208 all'articolo unico, comma 919, ha previsto l'incremento dell'aliquota PREU fissandola in misura pari al 5,5%.

La misura del prelievo erariale unico è stato oggetto di ulteriore incremento a partire dal 24 aprile 2017: in particolare, il Decreto Legge 24 aprile 2017, n. 50 (c.d. "manovrina") conv. con modificazioni dalla Legge 21 giugno 2017 n. 96, all'articolo 6, comma 1, ha determinato l'aliquota dell'imposta in 6%.

Inoltre, il medesimo Decreto ha previsto, all'articolo 6, commi 3 e 4, che la misura della ritenuta addizionale sulla parte delle vincite eccedenti l'importo di euro 500, già prevista dall'articolo 5, comma 1, lettera a) del decreto del direttore generale dell'ADM del 12/10/2011 nella misura del 6%, sia incrementata al 12% a decorrere dal 1° ottobre 2017.

Per quanto attiene invece al comparto degli apparecchi AWP ex art. 110 comma 6 lett. a) T.U.L.P.S., il citato Decreto Direttoriale ha altresì stabilito, a decorrere dal 01/01/2015 la misura del PREU pari al 13% dell'ammontare delle somme giocate. Per l'anno 2016 la Legge di Stabilità del 28 dicembre 2015, n. 208 all'articolo unico, comma 918, ha previsto l'incremento dell'aliquota PREU fissandola in misura pari al 17,5%. Inoltre a decorrere dal 1 gennaio 2016, la percentuale destinata alle vincite (payout) è fissata in misura non inferiore al 70 per cento (precedentemente era prevista la misura minima del 74%).

In forza del citato Decreto Legge 24 aprile 2017, n. 50 (c.d. "manovrina") conv. con modificazioni dalla Legge 21 giugno 2017 n. 96, l'aliquota PREU è stata incrementata al 19% a far data dal 24 aprile 2017.

Ricordiamo che, tenuto conto che i ricavi sono esposti quale differenziale tra la raccolta, le vincite ed il PREU, qualsiasi mutamento della misura del PREU, se non compensato da una adeguata riduzione delle vincite, genera un impatto negativo sui ricavi medesimi.

In tale ambito si precisa che sin dall'introduzione delle VLT nel mercato italiano, i Concessionari hanno restituito ai giocatori payout per importi superiori alle percentuali minime stabilite. Tale politica commerciale è tesa a fidelizzare maggiormente la clientela, favorendo il consolidamento di un'esperienza positiva da parte dei giocatori.

La tabella sottostante illustra invece i payout minimi stabiliti per entrambi i comparti di gioco AWP e VLT, espressi come percentuale della raccolta per le annualità 2016 e 2017.

	Per il periodo chiuso al 31 dicembre,	
	2017	2016
Payout stabilito da ADM		
AWP	70,0%	70,0%
VLT	85,0%	85,0%

Al fine di fornire un quadro adeguatamente rappresentativo delle disposizioni normative e regolamentari che hanno interessato l'anno 2017, giova il caso di ricordare che:

- la Legge di Stabilità per l'anno 2016 (Legge 28 dicembre 2015 n. 208) ha previsto:

al comma 936, che in sede di Conferenza unificata, siano definite: a) le caratteristiche dei punti vendita ove si raccoglie gioco pubblico; b) i criteri per la distribuzione e concentrazione territoriale dei punti vendita ove si raccoglie gioco pubblico. La finalità delle relative scelte è quella “di garantire i migliori livelli di sicurezza per la tutela della salute, dell’ordine pubblico e della pubblica fede dei giocatori e di prevenire il rischio di accesso dei minori di età.

La Conferenza unificata ha avviato, il 5 maggio 2016, il confronto sulla regolazione del settore dei giochi, tuttora in corso. Oggetto di discussione sono una serie di misure il cui fine è quello di realizzare una forte riduzione dell’offerta attraverso una sensibile contrazione e concentrazione dei punti vendita e un innalzamento dei loro standard qualitativi in un’ottica di contrasto al gioco d’azzardo patologico.

Nella seduta del 07/09/2017 è stata sancita l’intesa tra il Governo, le Regioni e gli enti locali sul documento concernente le caratteristiche dei punti di raccolta del gioco pubblico. Il tale ambito, come si legge dall’atto, a regime, le leggi regionali ed i regolamenti comunali si adegueranno a quanto previsto in termini di numero massimo dei punti vendita consentito (10.000 agenzie o negozi aventi come attività prevalente la vendita di prodotti di gioco pubblici, 5.000 ca corner aventi come attività accessoria la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici, 3.000 ca sale VLT e Bingo, circa 30/35.000 esercizi che saranno in grado di ottenere la certificazione per la vendita di gioco pubblico).

I circa 55.000 punti gioco che rimarranno sul territorio nazionale al termine del processo di riduzione e rottamazione, saranno certificati (classificazione di tipo A). La certificazione del punto gioco risponde a criteri che verranno condivisi in sede di Conferenza Unificata, del tipo: accesso selettivo, completa identificazione dell’avventore, eliminazione di immagini eccessive che inducano al gioco, standard di arredo interno e luci, più segnaletica esterna che attesa la certificazione pubblica, rispetto di limiti minimi sui volumi di spazio dedicato al gioco e sui numeri minimi e massimi di apparecchi abilitati al gioco, ecc.

Al termine del periodo transitorio di tre anni potranno ospitare AWP solo i punti di gioco certificati.

La Conferenza Unificata ha chiesto al Ministro dell’Economia e delle Finanze, come di competenza, di tradurre, entro il 31 ottobre 2017, i contenuti dell’intesa in un apposito decreto ministeriale, tuttora non disponibile.

- Il Decreto Legge 24 aprile 2017, n. 50 (c.d. “manovrina”) conv. con modificazioni dalla Legge 21 giugno 2017 n. 96, all’articolo 6bis ha interpretato le disposizioni dell’art. 1 comma 943 della Legge 28 dicembre 2015 n. 208 (i.e. riduzione in misura non inferiore al 30 per cento del numero dei nulla osta di esercizio relativi ad apparecchi attivi alla data del 31 luglio 2015, riferibili a ciascun concessionario) prevedendo che tale riduzione è attuata secondo le modalità indicate con Decreto del Ministero dell’Economia e delle Finanze da emanare entro il 31 luglio 2017 (effettivamente emanato in data 25/07/2017), nei seguenti termini:
 - a) alla data del 31 dicembre 2017 il numero complessivo dei NOE non poteva essere superiore a 345.000
 - b) alla data del 30 aprile 2018 non potrà essere superiore a 265.000.

In caso di esubero, l’ADM procederà di ufficio alla revoca dei NOE eccedenti, riferibili a ciascun concessionario, secondo criteri di proporzionalità in relazione alla distribuzione territoriale regionale, sulla base della redditività degli apparecchi registrata in ciascuna Regione nei 12 mesi precedenti; in caso di violazione dell’obbligo di dismissione degli apparecchi di cui ai NOE oggetto di revoca, verrà applicata la sanzione amministrativa pecuniaria di Euro 10.000 per ciascun apparecchio.

L’ADM, Ufficio ADI – Apparecchi da Intrattenimento, ha comunicato (nota prot. n. 106788 del 06/10/2017) che al fine del conseguimento del volume dei 345.000 ammessi sul mercato interno alla data del 31/12/2017, è stata individuata al 15.25% la misura della riduzione dei NOE.

Con nota prot. n. 128795 del 22/11/2017, l’ADM, Ufficio ADI, ha comunicato a Gamenet il numero massimo di NOE detenibili alle scadenze del 31/12/2017 e del 30/04/2018, rispettivamente di n. 39.211 e n. 30.119 AWP. Con nota prot. n. 6797 del 17/01/2018, l’ADM, Ufficio ADI, ha comunicato a Gamenet il numero dei NOE eccedenti il limite consentito di 39.211 al 31/12/2017, pari a 635, oggetto di revoca. Gamenet ha quindi provveduto entro il 02/02/2018 (termine appositamente assegnato dall’ADM per la messa in blocco degli apparecchi interessati e per la relativa dismissione) al completamento delle attività che hanno determinato l’archiviazione del procedimento di revoca (giusta la nota ADM prot. n. 22194 del 19/02/2018) senza applicazione della sanzione amministrativa pecuniaria di Euro 10.000 prevista dall’art. 3, comma 4, del decreto ministeriale 25/07/2017.

3. Mercato dei giochi e posizionamento del Gruppo

La raccolta 2017 del settore giochi è stata pari a circa euro 101,8 miliardi (+6.0% rispetto all'anno precedente). Si riportano qui di seguito i dati disponibili relativi al mercato:

Valori in €/M	2017		2016		2017 vs 2016
	Raccolta ⁽¹⁾	% sulla Raccolta	Raccolta ⁽¹⁾	% sulla Raccolta	%
Apparecchi	49,181	48.3 %	49,676	51.7%	-1.0%
Betting	9,976	9.8%	7,505	7.8%	32.9%
Altri Giochi	42,691	41.9%	38,913	40.5%	9.7%
Totale	101,848	100.00%	96,094	100.00%	6.0%

(1) Per raccolta si intende l'ammontare complessivo delle somme delle giocate effettuate.

Fonte: ADM, Raccolta ed entrate erariali dai giochi (riepilogo per gioco).

All'interno del comparto industriale del gioco lecito, il Gruppo Gamenet rappresenta uno dei maggiori operatori in base alle giocate totali e alla rete distributiva, con euro 7,1 miliardi di "bet" consuntivati al 31 dicembre 2017, mediante una rete di circa 10.600 punti vendita.

In particolare, al 31 dicembre 2017, la rete distributiva del Gruppo Gamenet comprende 770 sale da gioco, di cui 68 in gestione diretta. Tra queste, 44 a marchio Gamenet Entertainment, 4 a marchio Billions Italia e 19 a marchio Enjoy The Game. A partire dal 2012, infatti, il Gruppo ha perseguito una strategia di integrazione verticale attraverso la gestione diretta di sale da gioco e AWP di proprietà.

Il Gruppo Gamenet opera in quattro principali settori operativi: (i) *video lottery terminal* ("VLT"), (ii) *amusement with prize* ("AWP"), (iii) attività di scommesse e giochi online ("Betting and Online") e (iv) gestione diretta di sale da gioco e di AWP di proprietà ("Retail and Street Operations").

Nel seguito si analizzano separatamente i quattro settori di business.

AWP

Le AWP sono apparecchi da intrattenimento introdotti nel mercato italiano a partire dal 2004. Esse sono caratterizzate da una maggiore semplicità di gioco e offrono al giocatore un buon livello di interazione, utilizzando una scheda grafica contenente immagini tipicamente a rulli.

La normativa vigente stabilisce che il costo della partita non sia superiore a euro 1,00, e che la sua durata minima sia di quattro secondi (durata massima 13 secondi). La distribuzione della eventuale vincita avviene subito dopo la conclusione della partita, esclusivamente in monete e non prevedono *jackpot*, ovvero la possibilità di vincere un montepremi. Le vincite in denaro non possono superare euro 100,00 per singola giocata. L'apparecchio deve poter assegnare le vincite in maniera non prevedibile su un ciclo di non più di 140.000 partite. La Legge di Stabilità 2016 ha aumentato il PREU sulle AWP dal 13% al 17,5%, riducendo il *payout* minimo dal 74% al 70% delle somme giocate. Ai sensi del Decreto Legge n. 50 del 24 aprile 2017, convertito con modifiche nella Legge n. 96 del 21 giugno 2017, a partire dal 24 aprile 2017 il PREU è pari al 19%.

Gli apparecchi Newslot non possono riprodurre il gioco del poker o, comunque, anche in parte, le sue regole fondamentali.

Le Newslot possono essere installate in tutti gli esercizi assoggettati ad autorizzazione ai sensi degli articoli 86 o 88 del TULPS, quali bar, caffè ed esercizi assimilabili, sale pubbliche da gioco, esercizi e agenzie che raccolgono scommesse sportive e ippiche, ecc.

Nel corso del 2017 Gamenet ha consuntivato una raccolta pari ad euro 2.677 milioni, in crescita dell'8,8% rispetto a quella registrata al 31 dicembre 2016 e pari ad euro 2.460 milioni.

Nel corso dell'esercizio il Gruppo ha acquisito dieci rami d'azienda AWP come parte della strategia di *distribution insourcing*.

Si ricorda che il numero dei NOE al 31 dicembre 2017 è pari a 39.846 di cui 635 oggetto di procedimento di revoca conclusosi con la nota ADM prot. n. 22194 del 19/02/2018 in quanto il limite massimo consentito era di n. 39.211 come meglio precisato al paragrafo 2.

VLT

Le VLT, introdotte nel mercato italiano a partire dal 2009 ma divenute operative solo a metà del 2010, sono apparecchi da intrattenimento tecnologicamente avanzati, totalmente controllabili da remoto dal concessionario, che offrono contenuti di gioco prevalentemente del tipo *slot machine*, caratterizzati da un collegamento costante a un sistema computerizzato centralizzato che determina il risultato di ogni puntata usando un generatore di numeri casuale situato all'interno del sistema stesso.

Ai sensi della normativa vigente, le giocate sulle VLT possono essere di importo variabile tra euro 0,50 ed euro 10,00 a partita, vincita fino a euro 5.000,00 a giocata oltre la possibilità di vincere un montepremi ("*jackpot*") fino ad un massimo di euro 500.000,00 e *payout* minimo fissato per legge all'85%. È proprio la possibilità di vincita media più elevata oltre la grande varietà di giochi offerti, a rendere l'offerta di soluzioni di gioco più innovativa ed attraente per i giocatori.

Le piattaforme VLT offerte da Gamenet sono attualmente tre: Spielo, Novomatic ed Inspired, che si differenziano tra loro principalmente in relazione all'offerta di gioco e alla presenza o meno del jackpot. La vincita massima consentita per una singola partita è di euro 5.000 ma, in alcuni casi, sono possibili anche vincite superiori grazie al meccanismo dei *jackpot*, come sopra detto.

Nel corso del 2017 Gamenet ha consuntivato una raccolta complessiva sulle VLT pari ad euro 3.210 milioni in aumento dell'1,7% rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente dove la raccolta era pari ad euro 3.156 milioni.

Nel corso dell'esercizio la Società ha acquisito un ramo d'azienda VLT.

Betting and Online

Il settore delle scommesse a base sportiva (fisiche e online) in Italia ha raccolto nel 2017 circa euro 9,8 miliardi registrando una crescita di circa il 33% rispetto al 2016⁷. All'interno dei giochi online (diversi dalle scommesse sportive) il segmento casinò, slot e poker online ha registrato una crescita del 24,0%⁸.

Il Gruppo Gamenet è presente nel settore delle scommesse e dei giochi online, tramite le società controllate Intralot Italia, Gamenet Scommesse e Veneta Servizi, che offrono alla propria clientela un'ampia scelta di giochi, quali a titolo esemplificativo: il poker, i giochi di casinò, il bingo, le scommesse ippiche e altre scommesse sportive.

Nel complesso, la raccolta del segmento Betting and Online del Gruppo si attesta per l'esercizio 2017 a circa euro 739 milioni, segnando un consistente incremento rispetto al precedente esercizio (superiore al 100%), in cui era stata consuntivata una raccolta totale inclusiva del contributo delle attività italiane del gruppo Intralot per il periodo luglio – dicembre 2016 di circa euro 355 milioni.

⁷ Fonte: AAMS, Raccolta ed entrate erariali dai giochi (riepilogo per gioco)

⁸ Fonte: Jamma, "Giochi e scommesse. Nel 2017 puntate per oltre 100 miliardi di euro", del 3 gennaio 2018

Retail and Street Operations

Dal 2012 il Gruppo Gamenet ha iniziato a perseguire una strategia di integrazione verticale nel segmento relativo alla gestione diretta di sale da gioco di proprietà (Retail), attraverso la costituzione di Gamenet Entertainment (business cui si è successivamente aggiunta la gestione diretta di AWP di proprietà – cosiddette Street Operations). Un forte lavoro di ottimizzazione ha portato oggi il Gruppo a gestire 68 sale dirette, con previsioni di crescita per il 2018, sia in termini di raccolta che nel numero di sale. La raccolta è passata da euro 442 milioni del 2016 ad euro 474 milioni nel 2017 registrando un incremento pari al 7,3%. Da notare che a valle della riclassifica della raccolta su sale di proprietà collegate al Concessionario Gamenet, la raccolta 2017 di questo segmento è stata pari ad euro 941 milioni circa (euro 759 milioni nel 2016).

Inoltre, il Gruppo Gamenet ha dato un forte impulso al suo processo di integrazione verticale attraverso:

- Per il Retail:
 - L'acquisizione del 51% di Billions Italia S.r.l. finalizzata a marzo 2015 (che nel corso del 2017 ha aperto una nuova sala);
 - L'acquisizione del 100% di Gamecity S.r.l. finalizzata ad agosto 2016 per il tramite di Gamenet Entertainment nella quale si è fusa con efficacia 1 novembre 2017;
 - L'avvio nel corso del 2016 dell'attività operativa della sala gestita da Verve S.p.A. posseduta al 100%, a seguito dell'incremento della partecipazione dal 51% avvenuto nel mese di maggio 2017 e fusa in Gamenet Entertainment S.p.A. con efficacia 1 novembre 2017. Sia Gamecity che Verve sono iniziative caratterizzate da un particolare focus su Gaming Halls di grandi dimensioni;
 - L'acquisizione, nel mese di marzo 2017, attraverso Gamenet Entertainment, del 60% del capitale sociale di La Chance S.r.l., successivamente incrementato all'85%, e, indirettamente, il 100% del capitale sociale di Slot Planet (interamente posseduta da La Chance).

- Per le Street Operations:
 - L'acquisizione del 100% di Gnetwork S.r.l. in agosto 2015;
 - L'acquisizione del 70% di Jolly Videogiochi S.r.l. nel mese di giugno 2016;
 - L'acquisizione del 51% di NewMatic S.r.l. nel mese di giugno 2016;
 - L'acquisizione del 60% di Agesoft S.r.l. nel mese di agosto 2016, società di sviluppo software a supporto del business delle AWP;
 - L'acquisizione del 51% del capitale di Easy Play S.r.l. tramite Gamenet Entertainment nel mese di novembre 2017;
 - L'acquisizione del 51% del capitale di RosilSport S.r.l. tramite Jolly Videogiochi S.r.l. nel mese di ottobre 2017.

4. Andamento economico del Gruppo Gamenet

Di seguito viene fornito il conto economico per l'esercizio 2017 ed il comparativo 2016.

Si sottolinea che tutti i dati economici e di business (raccolta, payout, numero di punti, diritti, ecc.) riportati nella tabella nel seguito e nel resto di questa relazione per l'esercizio 2016, si riferiscono, per quanto riguarda le società di "provenienza" Gamenet appartenenti al perimetro di consolidamento Gamenet Group, ad un periodo di 12 mesi. Viceversa, per quanto riguarda le società di provenienza Intralot, si riferiscono solo al periodo luglio – dicembre.

<i>(in migliaia di Euro)</i>	Per l'esercizio chiuso al 31 dicembre				Variazione	
	2017	% dei ricavi	2016	% dei ricavi	(Euro)	%
Ricavi	619.309	100,0%	537.495	100,0%	81.814	15,2%
Altri ricavi e proventi	4.327	0,7%	3.510	0,7%	817	23,3%
Totale ricavi e altri ricavi e proventi	623.636	100,7%	541.005	100,7%	82.631	15,3%
Costi per servizi	(514.009)	-83,0%	(445.200)	-82,8%	(68.809)	15,5%
Costo per il personale	(34.048)	-5,5%	(24.742)	-4,6%	(9.306)	37,6%
Altri costi e oneri operativi	(8.370)	-1,4%	(3.944)	-0,7%	(4.426)	>100%
Ammortamenti e svalutazioni delle attività materiali e immateriali	(40.327)	-6,5%	(32.426)	-6,0%	(7.901)	24,4%
Accantonamenti e svalutazioni	(7.071)	-1,1%	(3.151)	-0,6%	(3.920)	>100%
Proventi finanziari	206	0,0%	186	0,0%	20	10,6%
Oneri finanziari	(16.584)	-2,7%	(25.557)	-4,8%	8.953	-34,8%
Oneri da valutazione di partecipazioni con il metodo del patrimonio netto	(15)	0,0%	-	0,0%	(15)	100,0%
Svalutazioni di attività finanziarie	-	0,0%	(57)	0,0%	57	-100,0%
Utile prima delle imposte	3.212	0,5%	5.928	1,1%	(2.716)	-45,8%
Imposte sul reddito del periodo	(2.060)	-0,3%	(8.947)	-1,7%	6.887	-77,0%
Utile/(Perdita) del periodo	1.152	0,2%	(3.019)	-0,6%	4.171	<100%

Ricavi

Nella tabella seguente è sintetizzata un'analisi dei ricavi per settore operativo con riferimento agli esercizi 2017 e 2016.

	Per i dodici mesi chiusi al 31 dicembre,				Variazione	
	2017	% sui ricavi	2016	% sui ricavi	(importo)	%
AWP	307.613	49,7%	267.287	49,7%	40.326	15,1%
VLT	207.276	33,5%	213.288	39,7%	(6.012)	-2,8%
Betting and Online	84.477	13,6%	38.413	7,1%	46.064	>100%
Retail and Street Operations	19.943	3,2%	18.507	3,4%	1.436	7,8%
Totale	619.309	100,0%	537.495	100,0%	81.814	15,2%

I ricavi ammontano ad euro 619,3 milioni al 31 dicembre 2017, con un incremento di euro 81,8 milioni, pari al 15,2% rispetto al valore di euro 537,5 milioni per il periodo chiuso al 31 dicembre 2016.

L'incremento è dovuto principalmente alla crescita del business del Betting and Online (> 100 “(che include il contributo delle attività italiane del gruppo Intralot, caratterizzate da una presenza particolarmente rilevante in questo segmento, a partire dal mese di luglio 2016); allo sviluppo del segmento Retail and Street Operations (+7,8%) legato all’acquisizione di altre tre Società quali La Chance S.r.l., che controlla al 100% Slot Planet S.r.l., e dei rami d’azienda AWP e VLT oltre che all’effetto “full year” delle società acquisite nel corso del 2016.

AWP

I ricavi AWP ammontano ad euro 307,6 milioni per il periodo chiuso al 31 dicembre 2017, con un incremento di euro 40,3 milioni, pari al 15,1%, rispetto al valore di euro 267,3 milioni del 2016.

Un fattore chiave della crescita da un anno all’altro risulta essere sicuramente la crescita della raccolta che passa da euro 2.460,3 milioni ad euro 2.677,3 milioni (+8,8%), che impatta per euro 24,9 milioni. La crescita dei ricavi è parzialmente contrastata dall’impatto negativo derivante dall’incremento dell’aliquota PREU passata dal 17,5% al 19,0% a partire dal mese di aprile 2017 (per euro 25,2 milioni), mentre beneficia dell’assenza dell’effetto negativo generato nel 2016 derivante dal disallineamento temporale tra l’aumento del PREU (a partire dal primo gennaio 2016) e la riduzione del *payout* dal 74% al 70%, la cui implementazione sul parco AWP ha invece richiesto diversi mesi (per euro 40,6 milioni).

	Per l'esercizio chiuso al 31 dicembre,	
	2017	2016
	(in milioni di €, ad eccezione delle informazioni non finanziarie e delle %)	
Numero di AWP operative alla fine del periodo	39.494	39.957
Numero medio di AWP operative per il periodo ⁽¹⁾	41.321	34.528
Raccolta AWP (in € milioni) ⁽²⁾	2,677	2,460
PREU medio AWP (come percentuale della raccolta)	18,5%	17,5%

(1) Si ricorda che i dati 2016 relativi alle aziende di "provenienza" Intralot incluse nel perimetro di consolidamento GMT Group si riferiscono al periodo luglio – dicembre.

(2) Il dato non comprende la raccolta generata dalle sale connesse ad altri concessionari, classificata nel segmento Retail and Street Operations che ammonta ad euro 176,3 milioni.

VLT

Al 31 dicembre 2017 il Gruppo Gamenet è titolare di 8.570 licenze. Alle 7.805 di Gamenet si sono aggiunti i 765 diritti IGM a seguito della fusione tra Gamenet e Intralot (di cui 382 acquistati successivamente alla fusione). Alla data del 31 dicembre 2017, il numero medio di macchine operative è pari a 8.271 (7.739 al 31 dicembre 2016), con un incremento dello 6,9% rispetto all’anno precedente.

La tabella seguente espone una comparazione tra i principali indici afferenti il segmento delle VLT.

	Per l'esercizio chiuso al 31 dicembre,	
	2017	2016
	(in milioni di €, ad eccezione delle informazioni non finanziarie e delle %)	
Numero di licenze VLT	8.570	8.570
Numero medio di VLT operative per il periodo ⁽¹⁾	8.271	7.739
Numero di VLT operative alla fine del periodo	8.316	8.183
VLT operative in % sul totale diritti	97,0%	95,5%
Raccolta VLT (in € milioni) ⁽²⁾	3,210	3,156
PREU medio VLT (come percentuale della raccolta)	5,8%	5,5%

(1) Si ricorda che i dati 2016 relativi alle aziende di "provenienza" Intralot incluse nel perimetro di consolidamento GMT Group si riferiscono al periodo luglio – dicembre; Si ricorda, inoltre, che 382 nuovi titoli autorizzativi per l’installazione di apparecchi VLT sono stati acquisiti nella seconda metà del 2016 (agosto 2016).

(2) Il dato non comprende la raccolta generata dalle sale connesse ad altri concessionari, classificata nel segmento Retail and Street Operations che ammonta ad euro 297,6 milioni.

I ricavi VLT ammontano ad euro 207,3 milioni per il periodo chiuso al 31 dicembre 2017, con un decremento di euro 6,0 milioni, pari al 2,8%, rispetto al valore di euro 213,3 milioni per il periodo chiuso al 31 dicembre 2016. Tale decremento è principalmente dovuto all'incremento dell'aliquota PREU passata dal 5,5% al 6,0% (che impatta negativamente per euro 10,8 milioni) parzialmente compensato dall'impatto della crescita della raccolta dell'1,7% (per euro 3,5 milioni) e dalla lieve riduzione del *payout* (che impatta per euro 1,8 milioni).

Betting and online

Il settore operativo *Betting and Online* beneficia dell'Acquisizione Intralot che ha permesso, oltre ad un significativo aumento delle licenze nel settore operativo medesimo e dei punti vendita, anche l'utilizzo di una piattaforma di *retail sports betting* di proprietà. Proprio l'utilizzo della piattaforma informatica proprietaria Intralot, più veloce, performante e con una più ampia disponibilità di eventi rispetto a quelle in uso fino a quel momento, ha permesso di incrementare le performance dei punti vendita facenti parte della rete di Gamenet Scommesse per i prodotti *sport betting* offerti dal Gruppo. In particolare, il 2017 ha beneficiato del contributo del "full year" dell'acquisizione delle attività italiane del gruppo Intralot, mentre il contributo 2016 si riferisce al periodo post acquisizione, efficace con data 1 luglio 2016.

La raccolta è stata dunque pari ad euro 738,5 milioni nell'anno appena concluso a fronte di euro 354,6 milioni in quello precedente. In particolare, la raccolta relativa al segmento delle scommesse fisiche è passata da euro 256,1 milioni nel 2016 ad euro 485,0 milioni mentre la raccolta del segmento online è passata da euro 98,5 milioni ad euro 253,5 milioni.

I ricavi complessivi del segmento ammontano ad euro 84,5 milioni per il periodo chiuso al 31 dicembre 2017, consuntivando un incremento di euro 46,1 milioni (>100%) rispetto al valore di euro 38,4 milioni consuntivato al 31 dicembre 2016. Oltre a quanto sopra detto, il segmento ha beneficiato dell'andamento estremamente positivo del *payout* delle scommesse sportive fisiche che nell'ultimo trimestre è stato pari a 73,0% (confrontato con un *payout* nello stesso periodo del 2016 pari a 85,5%). Il *payout* delle scommesse sportive fisiche per l'esercizio 2017 è stato pari a 81,1% rispetto ad un *payout* per l'esercizio 2016 pari a 83,5% (82,8% considerando Intralot per dodici mesi).

La tabella seguente espone una comparazione tra i principali indici afferenti il segmento del segmento Betting and Online.

	Per l'esercizio chiuso al 31 dicembre,	
	2017	2016
	(in milioni di €, ad eccezione delle informazioni non finanziarie e delle %)	
Numero di diritti ⁽¹⁾	750	750
Numero di punti operativi alla fine del periodo (agenzie e corner)	693	660
Numero medio punti operativi (agenzie e corner) ⁽²⁾	679	394
Raccolta Scommesse fisiche (in euro milioni)	485,0	256,1
Raccolta media per punto (in euro milioni)	0,71	0,65
Raccolta Scommesse on line	253,5	98,5

(1) I 750 diritti non includono le 58 licenze relative all'ippica

(2) Si ricorda che i dati 2016 relativi alle aziende di "provenienza" Intralot incluse nel perimetro di consolidamento GMT Group si riferiscono al periodo luglio - dicembre

Retail and Street Operations

La raccolta 2017 del segmento *Retail and Street Operations* è pari a complessivi euro 473,9 milioni registrando un incremento pari al 7,3% rispetto al 2016 (euro 441,8 milioni). Da notare (come indicato al paragrafo 3) che a valle della riclassifica della raccolta su sale di proprietà collegate al Concessionario Gamenet, la raccolta 2017 di questo segmento è stata pari ad euro 940,9 milioni circa (euro 758,8 nel 2016).

I ricavi relativi al segmento *Retail and Street Operations* ammontano ad euro 19,9 milioni per il periodo chiuso al 31 dicembre 2017, registrando un incremento pari ad euro 1,4 milioni o al 7,8% rispetto al valore di euro 18,5 milioni consuntivato al 31 dicembre 2016.

L'incremento è principalmente dovuto all'effetto "*full year*" delle società acquisite nel corso del 2016 ed alle nuove acquisizioni del 2017 (indicate al paragrafo 3) oltre che alla crescita organica ed al generale miglioramento della performance delle sale.

	Per l'esercizio chiuso al 31 dicembre,	
	2017	2016
	(in milioni di €, ad eccezione delle informazioni non finanziarie e delle %)	
Numero di sale alla fine del periodo	68	67
Raccolta VLT	616,2	541,7
Numero medio di macchine VLT	1.370	1.138
Raccolta media VLT per macchina (in migliaia di €)	449,7	475,6
Raccolta AWP	324,6	217,1
Numero medio di macchine AWP	4.451	3.390
Raccolta media AWP per macchina (in migliaia di €)	72,9	64,0

Altri ricavi e proventi

Gli altri ricavi e proventi ammontano ad euro 4,3 milioni per il periodo chiuso al 31 dicembre 2017, con un incremento di euro 0,8 milioni rispetto al valore di euro 3,5 milioni del 31 dicembre 2016.

La voce comprende, principalmente: proventi relativi all'addebito di penali che ammontano ad euro 1,1 milioni per il periodo chiuso al 31 dicembre 2017 e ad euro 1,0 milione per il periodo chiuso al 31 dicembre 2016, ed i proventi a carattere residuale per complessivi euro 3,3 milioni (euro 2,5 milioni al 31 dicembre 2016). L'incremento della voce è dovuto principalmente all'effetto "*full year*" dell'acquisizione delle attività italiane del gruppo Intralot e delle acquisizioni avvenute nel 2016 oltre che alle nuove acquisizioni avvenute nel corso del 2017.

Costi per servizi

I costi per servizi ammontano ad euro 514,0 milioni per il periodo chiuso al 31 dicembre 2017, con un incremento di euro 68,8 milioni, pari al 15,5%, rispetto al valore di euro 445,2 milioni per il periodo chiuso al 31 dicembre 2016.

I costi per servizi si riferiscono principalmente ai compensi corrisposti alla rete di distribuzione, pari ad euro 424,0 milioni per l'esercizio 2017, in aumento per euro 47,9 milioni, pari al 12,7%, rispetto al valore di euro 376,1 milioni consuntivato nell'anno 2016.

La voce, inoltre, include le spese inerenti il canone di concessione (euro 20,8 milioni), il canone relativo alle licenze sulle piattaforme VLT (euro 12,0 milioni) e gli oneri per gli affitti delle sale (euro 8,6 milioni).

La tabella seguente mostra un dettaglio dei costi per servizi nei due periodi considerati.

<i>(in migliaia di Euro)</i>	Per l'esercizio chiuso al 31 dicembre,				Delta	
	2017	% sui ricavi	2016	% sui ricavi	Euro	%
Servizi da gestori ed esercenti per la raccolta	(423.996)	-68,5%	(376.132)	-70,0%	(47.864)	12,7%
Canone di concessione	(20.830)	-3,4%	(18.395)	-3,4%	(2.435)	13,2%
Canone su licenze piattaforme VLT	(12.049)	-1,9%	(11.683)	-2,2%	(366)	3,1%
Noleggi, leasing e altre locazioni	(8.623)	-1,4%	(7.916)	-1,5%	(707)	8,9%
Altro	(48.511)	-7,8%	(31.074)	-5,8%	(17.437)	56,1%
	(514.009)	-83,0%	(445.200)	-82,8%	(68.809)	15,5%

Costo per il personale

Il costo del personale è pari ad euro 34,0 milioni per il 31 dicembre 2017, con un incremento del 37,6% (o euro 9,3 milioni) rispetto allo scorso esercizio, nel quale i costi del personale ammontavano ad euro 24,7 milioni. L'incremento nei costi del personale è determinato principalmente: (i) dall'incremento medio dell'organico rilevato nel corso del 2017 conseguente all'effetto "full year" dell'acquisizione delle attività italiane del gruppo Intralot, (oltre che alle nuove acquisizioni finalizzate nel 2017); (ii) dall'impatto legato ai benefit di natura non ricorrente relativi al progetto di quotazione.

Altri costi e oneri operativi

Gli altri costi operativi, pari ad euro 8,4 milioni al 31 dicembre 2017, si riferiscono principalmente gli acquisti di materiale di consumo per le sale per euro 1,9 milioni. L'incremento rispetto all'esercizio precedente, pari a euro 3,9 milioni, è dovuto principalmente ai costi per acquisto partecipazioni (euro 1,4 milioni) e al costo ticket non riscossi di anni precedenti e richiesti a rimborso da ADM (euro 1,0 milione).

Ammortamenti e svalutazioni delle attività materiali ed immateriali

Gli ammortamenti e le svalutazioni sono pari ad euro 40,3 milioni al 31 dicembre 2017, e registrano un incremento pari a euro 7,9 milioni, o al 24,4%, rispetto al valore di euro 32,4 milioni per l'esercizio chiuso al 31 dicembre 2016. L'incremento è principalmente riconducibile all'impatto derivante dal contributo del gruppo Intralot per tutto l'anno 2017 (verso un contributo di soli sei mesi nell'esercizio 2016). A crescere maggiormente sono gli ammortamenti delle immobilizzazioni materiali che passano da euro 12,1 milioni al 31 dicembre 2016 ad euro 17,3 milioni al 31 dicembre 2017 principalmente a seguito dell'incremento dell'ammortamento delle schede di gioco e dei cabinet AWP (per euro 2,6 milioni) dovuto all'aumento nel numero delle macchine AWP di proprietà passate da 4.825 al 31 dicembre 2016 a 9.326 al 31 dicembre 2017.

Accantonamenti e svalutazioni

Gli accantonamenti ammontano ad euro 7,1 milioni al 31 dicembre 2017, consuntivando un aumento di euro 4,0 milioni, superiore al 100%, rispetto al precedente esercizio, nel quale erano pari ad euro 3,2 milioni; l'incremento è dovuto principalmente all'aumento degli accantonamenti a fronte della svalutazione dei crediti (euro 5,9 milioni), riferibile per euro 3,5 milioni ad un accantonamento straordinario effettuato nel terzo trimestre 2017 a seguito della valutazione aggiornata dei legali esterni del Gruppo circa la probabilità di recuperare alcuni crediti scaduti, parzialmente compensato dal rilascio del fondo tecnologico (euro 0,8 milioni).

Proventi e Oneri finanziari netti

Gli oneri finanziari netti ammontano ad euro 16,6 milioni per l'esercizio chiuso al 31 dicembre 2017, e registrano un decremento pari a euro 9,0 milioni, pari al 35,1%, rispetto al valore di euro 25,6 milioni del precedente esercizio. Nel 2017, la voce si compone di proventi finanziari per euro 0,2 milioni, sostanzialmente stabili rispetto all'esercizio precedente, e di oneri finanziari per euro 16,8 milioni (rispetto a euro 25,7 milioni registrati nel 2016).

La variazione è riconducibile ai maggiori costi sostenuti dal Gruppo nel 2016 rispetto al 2017, principalmente dovuti all'impatto legato all'accelerazione del calcolo del costo ammortizzato sugli oneri accessori residui relativi al prestito obbligazionario emesso nel 2013 in vista dell'operazione di rimborso anticipato dello stesso (per euro 4,3 milioni) ed al pagamento di euro 3,6 milioni relativi al rimborso anticipato sopra la pari (101,81%) del prestito obbligazionario emesso nel 2013 (c.d. *redemption costs*).

Utile prima delle imposte

Il risultato ante imposte al 31 dicembre 2017 presenta un utile pari a euro 3,2 milioni, in lieve diminuzione rispetto al valore dello scorso esercizio pari a euro 5,9 milioni, registrando un decremento di euro 2,7 milioni. I driver di questo decremento sono stati commentati sopra.

Imposte sul reddito dell'esercizio

Le imposte sul reddito ammontano ad euro 2,1 milioni al 31 dicembre 2017, in forte diminuzione rispetto al valore di euro 8,9 milioni consuntivato al 31 dicembre 2016. La variazione ha come principali fattori di riconciliazione:

- assenza dell'impatto negativo legato al *restatement* dei *deferred tax assets* effettuato nel 2016, a fronte della riduzione dell'aliquota IRES dal 27,5% al 24% (euro 1,7 milioni);
- iscrizione del credito fiscale legato alle perdite pregresse di Intralot Holding & Services e Intralot Gaming Machines (precedentemente non iscritte in bilancio) a valle della fusione in Gamenet SpA. L'impatto positivo è pari ad euro 3,0 milioni;
- iscrizione del credito fiscale legato alle perdite pregresse di Gamenet Scommesse (precedentemente non iscritte in bilancio). Impatto (netto del carico fiscale dell'anno) positivo per euro 0,5 milioni.

Utile dell'esercizio

Il risultato del periodo esprime un utile netto pari a euro 1,2 milioni, in aumento per euro 4,2 milioni, rispetto alla perdita di euro 3,0 milioni consuntivata al 31 dicembre 2016.

5. Andamento economico del Gruppo Gamenet – evoluzione dell'Ebitda e del Risultato netto adjusted

	Per i dodici mesi al 31 dicembre	
	2017	2016
	(€ in migliaia)	
Utile dell'esercizio	1.152	(3.019)
Imposte sul reddito dell'esercizio	2.060	8.947
Proventi finanziari	(206)	(186)
Oneri finanziari	16.790	25.743
Oneri da valutazione di partecipazioni in altre imprese con il metodo del patrimonio netto	15	-
Svalutazioni di attività finanziarie	-	57
Ammortamenti e svalutazioni delle attività materiali e immateriali	40.327	32.426
Costi IPO	6.406	-
Costi per ticket VLT non riscossi pre 2013 pagati ad ADM	986	-
Accantonamenti straordinari ai Fondi svalutazione crediti	3.650	-
Costi non monetari	5.688	5.375
Severance costs	539	-
Benefit ai dipendenti non ricorrenti	2.665	-
Penali	135	150
Costi accessori acquisto partecipazioni (*)	1.874	713
EBITDA	82.080	70.206

*L'EBITDA è definito come risultato netto del periodo, rettificato delle seguenti voci: (i) Imposte sul reddito dell'esercizio, (ii) Oneri finanziari, (iii) Proventi finanziari, (iv) Svalutazioni di attività finanziarie, (v) Ammortamenti e svalutazioni di attività materiali e immateriali; (vi) il rigiro a conto economico dei *prepayment* pluriennali; (vii) costi accessori acquisto partecipazioni; (viii) oneri da ristrutturazione aziendale e incentivi all'esodo; (ix) proventi e oneri che, per la loro natura, non ci si attende ragionevolmente che si ripeteranno nei periodi futuri."

(*) In riferimento al 2017 la voce accoglie l'aggiustamento del prezzo di GNetwork.

	Per i dodici mesi al 31 dicembre	
	2017	2016
	(€ in migliaia)	
Utile dell'esercizio	1,152	(3,019)
Costi IPO	6,406	-
Costi per ticket VLT non riscossi pre 2013 pagati ad ADM	986	-
Accantonamenti straordinari ai Fondi svalutazione crediti	3,650	-
Severance costs	539	-
Benefit ai dipendenti non ricorrenti	2,665	-
Penali	135	150
Costi accessori acquisto partecipazioni	1,874	713
Costi di rifinanziamento del prestito obbligazionario 2013	-	7,880
Effetto fiscale teorico (IRES + IRAP)	(4,733)	(2,439)
Risultato netto adjusted	12,673	3,285

"Il Risultato netto adjusted è calcolato dal Gruppo come il risultato netto del periodo rettificato delle seguenti voci: (i) costi accessori acquisto partecipazioni; (ii) oneri da ristrutturazione aziendale e incentivi all'esodo, nonché (iii) proventi e oneri che, per la loro natura, non ci si attende ragionevolmente si ripeteranno nei periodi futuri. L'effetto fiscale teorico è calcolato sulla base delle normative vigenti ai periodi di riferimento.

6. Andamento economico del Gruppo Gamenet – evoluzione per settore di attività

La seguente tabella mostra le informazioni relative al conto economico per settore operativo per i periodi indicati.

(in € migliaia, eccetto le percentuali)	AWP		VLT		Betting and Online		Retail and Street Operations		Non allocati/ Eliminazioni		Totale	
	12/17	12/16	12/17	12/16	12/17	12/16	12/17	12/16	12/17	12/16	12/17	12/16
BET	2.677.260	2.460.281	3.210.426	3.156.089	738.518	354.640	473.929	441.792	-	-	7.100.133	6.412.802
di cui Retail and Street Operations	148.297	80.054	318.625	236.993	-	-	-	-	-	-	-	-
Bet	2.677.260	2.460.281	3.210.426	3.156.089	-	-	-	-	-	-	5.887.686	5.616.369
Payout	(1.873.802)	(1.762.518)	(2.818.704)	(2.772.824)	-	-	-	-	-	-	(4.692.506)	(4.535.342)
GGR	803.458	697.763	391.721	383.264	-	-	-	-	-	-	1.195.180	1.081.027
Tasse (PREU, IU, ecc.)	(496.192)	(430.736)	(187.528)	(173.586)	-	-	-	-	-	-	(683.720)	(604.321)
NGR	307.266	267.027	204.194	209.679	-	-	-	-	-	-	511.460	476.706
Altri ricavi non legati al Bet	347	260	3.046	3.609	-	-	-	-	-	-	3.393	3.869
Ricavi verso Terzi	307.613	267.287	207.276	213.288	84.477	38.413	19.943	18.507	-	-	619.309	537.495
Altri ricavi e proventi verso Terzi	586	790	538	260	33	56	1.071	708	2.099	1.696	4.327	3.510
Ricavi ed altri ricavi e proventi intrasettore	-	-	7	127	22	166	15.632	10.044	(15.661)	(10.337)	-	-
Totale Ricavi e Proventi	308.198	268.077	207.821	213.675	84.533	38.635	36.645	29.259	(13.562)	(8.641)	623.636	541.005
Costi di distribuzione	(271.795)	(237.851)	(122.950)	(125.468)	(42.258)	(20.500)	(866)	(986)	12.956	7.455	(424.911)	(377.350)
Canone di concessione e altri costi	(8.199)	(7.910)	(9.785)	(9.532)	(4.489)	(1.985)	-	-	61	16	(22.412)	(19.411)
Costi di piattaforma e altri costi di distribuzione	-	-	(11.983)	(11.862)	(3.152)	(1.450)	-	-	176	51	(14.959)	(13.261)
Altri costi diretti	(3.940)	(3.549)	(2.436)	(3.126)	(632)	(1.892)	(9.516)	(9.060)	(819)	(801)	(17.343)	(18.428)
Margine di contribuzione	24.265	18.767	60.667	63.687	34.002	12.808	26.264	19.213	(1.187)	(1.920)	144.010	112.555
Margine di Contribuzione/bet	0,9%	0,8%	1,9%	2,0%	4,6%	3,6%	5,5%	4,3%	n.a	n.a	2,0%	1,8%
Margine di Contribuzione/Totale ricavi e proventi	7,9%	7,0%	29,3%	29,8%	40,2%	33,2%	73,8%	67,3%	7,6%	18,6%	23,3%	20,9%
Costi indiretti											(83.872)	(48.587)
Ammortamenti e svalutazioni											(40.327)	(32.426)
Proventi finanziari											206	186
Oneri finanziari											(16.790)	(25.743)
Oneri da valutazione di partecipazioni in altre imprese											(15)	-
Svalutazioni di attività finanziarie											-	(57)
Utile prima delle imposte											3.212	5.928
Imposte sul reddito dell'esercizio											(2.060)	(8.947)
Utile dell'esercizio											1.152	(3.019)

Per GGR acronimo di *gross gaming revenues* si intende la Spesa del giocatore calcolata come raccolta al netto delle vincite conseguite.

Per NGR acronimo di *net gaming revenues* (o ricavi netti) si intende il GGR al netto della tassazione versata allo Stato.

Per Margine di contribuzione si intende La somma di i) ricavi, ii) altri ricavi e proventi, iii) costi di distribuzione e piattaforma, iv) canone di concessione, v) altri costi di distribuzione e piattaforma e vi) altri costi diretti.

Nella tabella di seguito riportata, la raccolta relativa alle sale di proprietà collegate al concessionario Gamenet è stata riclassificata dal segmento AWP/VLT nel corrispondente segmento Retail and Street Operations (segmenti AWP/VLT che in questa versione rappresentano il business “puro” del Concessionario). Si fa presente che le operazioni di *distribution insourcing* finalizzate dal Gruppo vengono riportate all'interno del segmento AWP (ad eccezione di quelle operazioni finalizzate direttamente dalle società del Gruppo che svolgono attività di Street Operations – Gnetwork / Jolly Videogiochi / Newmatic / Rosil).

(in € migliaia)	12/17	12/16
AWP	2.528.963	2.380.226
VLT	2.891.801	2.919.095
Betting and Online	738.518	354.640
Retail and Street Operations	940.851	758.840
Totale	7.100.133	6.412.802

AWP

Il segmento AWP registra, al 31 dicembre 2017, un incremento della raccolta dell'8,8% che passa da euro 2.460 milioni per i dodici mesi chiusi al 31 dicembre 2016 ad euro 2.677 milioni al 31 dicembre 2017. Qualora si considerasse la contribuzione del gruppo Intralot per tutto l'esercizio 2016 (che avrebbe portato a consuntivare una raccolta *full year* pari a euro 2.791 milioni), l'esercizio 2017 sarebbe stato caratterizzato da una riduzione di raccolta, in questo segmento, pari al 4,1%. Ciò, in particolare, a causa della riduzione del payout, cui non ha fatto seguito un adeguato livello di investimenti in nuovi prodotti (giochi) da parte dei gestori. Tale riduzione negli investimenti è legata in particolare all'incertezza sulla durata degli stessi (incertezza dovuta sia al fenomeno della riduzione programmata nel numero delle macchine, sia all'introduzione delle cosiddette AWP R, il cui relativo decreto tecnico, ad oggi, non è stato ancora emesso). Come conseguenza, anche l'attrattività delle macchine per i giocatori si è temporaneamente ridotta. Si rileva tuttavia un forte recupero nella seconda metà dell'anno (+1,0% nel terzo trimestre e +4,0% nel quarto trimestre), a testimonianza della sostanziale inelasticità della domanda.

Per quanto riguarda l'evoluzione dei ricavi si rimanda ai commenti forniti in precedenti sezioni di questa relazione. I costi di distribuzione si incrementano passando da euro 237,9 milioni per l'anno 2016 ad euro 271,8 milioni per i dodici mesi chiusi al 31 dicembre 2017 in maniera sostanzialmente proporzionale all'aumento dei ricavi. Nella dinamica anno su anno, occorre evidenziare due fenomeni:

- da una parte l'assenza, nel 2017, dell'effetto che aveva caratterizzato l'esercizio precedente: il disallineamento temporale tra la data di efficacia dell'aumento del Preu (1/1/2016) e la data di abbassamento del payout al 70% (processo estremamente lungo e complesso, concluso nel corso dell'anno). Tale disallineamento ha comportato, nel 2016, una temporanea riduzione della quota di cassetto a disposizione della filiera. Da un punto di vista del Gruppo Gamenet (considerando, al tempo, il limitato numero di macchine di proprietà), la riduzione dei ricavi è stata trasferita dal Gruppo al resto della filiera sotto forma di minori costi di distribuzione
- dall'altra, nel 2017, la riduzione dei costi di distribuzione a seguito dell'accelerazione della strategia di *distribution insourcing*, ed il conseguente incremento, anche nel segmento AWP, del numero di macchine di proprietà. Ricordiamo in tal senso che il totale delle macchine di proprietà del gruppo è passato da 4.825 al 31 dicembre 2016 a 9.326 al 31 dicembre 2017 (mentre la quota parte legata al segmento AWP, è passata da 1.151 al 31 dicembre 2016 a 4.944 al 31 dicembre 2017).

Il Margine di Contribuzione al 31 dicembre 2017 è pari a euro 24,4 milioni, circa 3,9% sui ricavi consolidati e 17,0% del totale Gruppo. L'incremento rispetto all'esercizio precedente, pari a euro 5,6 milioni, o 30,1%, è principalmente attribuibile alle acquisizioni effettuate nel corso del 2017 (riconducibili alla strategia di *distribution insourcing* citata al punto precedente), oltre che all'impatto full year legato all'acquisizione delle attività italiane del gruppo Intralot nel segmento AWP.

VLT

Nel segmento VLT registriamo un incremento della raccolta, che passa da euro 3.156 milioni per i dodici mesi chiusi al 31 dicembre 2016 ad euro 3.210 milioni nel 2017 (in crescita dello 0,7% anche qualora il consolidamento delle attività italiane del gruppo Intralot fosse avvenuto con efficacia 1 gennaio 2016; su questa base, infatti, la raccolta 2016 sarebbe stata pari ad euro 3.188 milioni).

Per quanto riguarda l'evoluzione dei ricavi, che si decrementano del 2,8%, si rimanda ai commenti già forniti in precedenti sezioni di questa relazione.

Il Margine di Contribuzione delle VLT al 31 dicembre 2017 è pari a euro 60,7 milioni, circa 9,8% sui ricavi consolidati e 42,1% del totale di Gruppo. Il decremento rispetto all'esercizio precedente deriva dalla riduzione dei ricavi, già commentata in precedenza (riconducibile all'effetto dell'aumento del PREU, in parte compensato dalla crescita della raccolta e dalla riduzione del *payout*), riduzione parzialmente compensata dalla riduzione dei costi di distribuzione per euro 2,5 milioni.

Betting and Online

La raccolta del segmento Betting and Online al 31 dicembre 2017 è pari a euro 738,5 milioni e registra un incremento superiore al 100% rispetto al 2016 (da euro 354,6 milioni). I ricavi sono già stati commentati in precedenti sezioni di questa relazione.

Il Margine di Contribuzione al 31 dicembre 2017 è pari a euro 34,0 milioni, circa 5,5% sui ricavi consolidati e 23,6% del totale di Gruppo. L'incremento rispetto all'esercizio precedente è principalmente attribuibile, oltre che all'acquisizione delle attività italiane del gruppo Intralot, anche all'evoluzione del *payout*, particolarmente positiva nel quarto trimestre (ma anche nel confronto anno su anno), già commentata in precedenza.

Retail and Street Operations

La raccolta del segmento Retail and Street Operations al 31 dicembre 2017 (legata ad altri concessionari) è pari a euro 473,9 milioni, in aumento del 7,3% da euro 441,8 milioni al 31 dicembre 2016. La raccolta complessiva del segmento (Gruppo Gamenet ed altri concessionari) ammonta invece ad euro 940,9 milioni, con un incremento pari a euro 182,0 milioni, o al 24%. L'evoluzione dei ricavi è già stata commentata in precedenti sezioni di questa relazione.

Il Margine di Contribuzione al 31 dicembre 2017 era pari a euro 26,3 milioni, circa 4,2% sui ricavi consolidati e 18,2% del totale di Gruppo. L'incremento rispetto all'esercizio precedente, è principalmente attribuibile alle acquisizioni finalizzate nel periodo, così come alla crescita organica ed al generale miglioramento della performance delle sale. Per un dettaglio, si rimanda al paragrafo 3.

7. Rendiconto finanziario del Gruppo Gamenet

La seguente tabella riepiloga i risultati del rendiconto finanziario dei periodi al 31 dicembre 2017 e 2016:

	Per l'esercizio chiuso al 31 dicembre	
	2017	2016
	(in migliaia di Euro)	
Flusso di cassa generato dall'attività operativa (a)	70.325	42.102
Flusso di cassa generato/(assorbito) dall'attività di investimento (b)	(46.910)	(6.952)
Flusso di cassa assorbito dall'attività di finanziamento (c)	(20.854)	(35.441)
Flusso di cassa netto generato nel periodo (a+b+c)	2.560	(291)
Disponibilità liquide di inizio periodo	49.819	50.110
Disponibilità liquide di fine periodo	52.379	49.819

Il flusso di cassa generato dall'attività operativa è positivo per euro 70,3 milioni al 31 dicembre 2017. Il confronto anno su anno mostra un'evoluzione positiva per euro 28,2 milioni (di cui euro 27,0 milioni sono riconducibili all'evoluzione favorevole del capitale circolante) da euro 42,1 milioni al 31 dicembre 2016. I principali fattori che spiegano l'evoluzione del capitale circolante sono i seguenti:

- Impatto positivo, pari a euro 8,3 milioni, derivante dall'acquisizione di Intralot relativamente all'accumulo ed al pagamento dei debiti per imposte di gioco. In particolare:
 - Per l'anno 2017: si sono accumulati dodici mesi (da gennaio a dicembre) di tasse per il gioco dai clienti, mentre sono state pagate all'Autorità le tasse accumulate per undici mesi (da gennaio ad aprile nel mese di agosto, da maggio ad agosto nel mese di novembre; da settembre a novembre nel mese di dicembre);
 - Per l'anno 2016: si sono accumulati sei mesi (da luglio a dicembre) di tasse per il gioco dai clienti, mentre sono state pagate all'Autorità le tasse accumulate per undici mesi (da gennaio ad aprile nel mese di agosto, da maggio ad agosto nel mese di novembre; da settembre a novembre nel mese di dicembre). In sostanza, i debiti per imposte di gioco nel 2017 corrispondono a quanto accumulato nel mese di dicembre e si incrementano anche a seguito della forte riduzione del payout registrata nell'ultimo trimestre dell'anno (essendo l'imposta unica calcolata sull'importo della raccolta al netto del payout).
- Impatto positivo sulla cassa generato dal maggior debito per bonus verso esercenti betting rispetto al 2016 per euro 1,9 milioni, anch'esso legato alla forte riduzione del payout registrata nell'ultimo trimestre dell'anno.
- Riduzione della cassa assorbita dai pagamenti anticipati legati soprattutto ai cosiddetti Nulla Osta Esercizio (NOE) per euro 2,8 milioni: si riferisce al fatto che nel 2016 la riduzione del payout AWP dal 74% al 70%, aveva reso necessaria la sostituzione delle schede su tutto il parco, e la conseguente ri-emissione di tutti i NOE.
- Altre variazioni (euro 7,3 milioni) legate principalmente alla quota non liquidata a fine anno dei costi non ricorrenti relativi al progetto di quotazione (inclusi benefit ai dipendenti).
- Il delta residuo è principalmente legato al timing dei pagamenti verso fornitori.

Il flusso di cassa assorbito dall'attività di investimento è stato pari a euro 46,9 milioni nei dodici mesi chiusi al 31 dicembre 2017 rispetto a euro 7,0 milioni dei dodici mesi chiusi al 31 dicembre 2016. Il delta negativo anno su anno (che si riduce a

euro 18,9 milioni al netto di euro 21,1 milioni di cassa acquisita da Intralot a seguito dell'operazione di acquisizione) è principalmente spiegato dai seguenti fattori:

- uscita di cassa relativa alla finalizzazione delle operazioni di M&A per euro 11,7 milioni (al netto della cassa acquisita da Intralot per euro 21,1 milioni). Il delta anno su anno è relativo sia alla quota costi di acquisizioni dell'anno, sia ai pagamenti cash di quote di prezzo differite relative ad acquisizioni dell'anno precedente;
- aumento degli investimenti annuali per euro 7,1 milioni.

Il flusso di cassa assorbito dall'attività di finanziamento è stato pari a euro 20,9 milioni nei dodici mesi chiusi al 31 dicembre 2017 rispetto a euro 35,4 milioni nei dodici mesi chiusi al 31 dicembre 2016. I principali fattori di riconciliazione sono i seguenti:

- assenza, nel 2017, di euro 17,8 milioni di dividendi e acquisto di azioni proprie perfezionate nel 2016;
- assenza, nel 2017, di euro 8,4 milioni di spese di rifinanziamento del prestito obbligazionario (incluso quanto dovuto a fronte del rimborso anticipato) sostenute nel 2016;
- assenza, nel 2017, di euro 3,5 milioni relativo al prestito concesso nel 2016 dall'azionista di minoranza, nell'ambito dell'operazione di acquisizione Intralot, a garanzia dei crediti d'imposta di Intralot Italia S.p.A.;
- impatto negativo associato ai costi relativi all'accensione/rimborso della linea di credito *revolving* associato al contratto di finanziamento ("RCF") (che ha generato un afflusso di cassa positivo per un valore di euro 5 milioni nel 2016 e un deflusso di cassa negativo per euro 5,1 milioni nel 2017);
- impatto positivo del 2017, pari a circa euro 2,4 milioni, associato ai minori interessi passivi derivanti dal rifinanziamento del prestito obbligazionario ad un tasso inferiore (6,0%) rispetto a quello precedentemente sottoscritto (7,25%).

8. Andamento finanziario del Gruppo Gamenet – Indebitamento finanziario netto

La tabella di seguito riportata illustra una sintesi dell'indebitamento finanziario netto al 31 dicembre 2017, determinato conformemente a quanto previsto dal paragrafo 127 delle raccomandazioni contenute nel documento predisposto dall'ESMA, n. 319 del 2013, implementative del Regolamento (CE) 809/2004. Nella tabella è inoltre evidenziata la riconciliazione dell'indebitamento finanziario netto determinato secondo i criteri previsti dall'ESMA con quello utilizzato dalla Società per monitorare la propria posizione finanziaria.

	Per l'esercizio chiuso al 31 dicembre,	
	2017	2016
Disponibilità liquide ed equivalenti		
Disponibilità liquide ed equivalenti	52.379	49.819
Attività finanziarie correnti	306	515
	52.685	50.334
Prestito Obbligazionario		
Obbligazioni	(195.935)	(195.531)
Interessi su Obbligazioni	(4.600)	(5.000)
	(200.535)	(200.531)
Finanziamenti bancari	(1.182)	(6.859)
Altri debiti finanziari	(14.014)	(14.615)
Totale indebitamento	(215.731)	(222.005)
Indebitamento finanziario netto ESMA (*)	(163.046)	(171.671)

(*) L'indebitamento finanziario netto non si identifica come misura contabile nell'ambito degli IFRS. Il criterio di determinazione applicato dal Gruppo potrebbe non essere omogeneo con quello adottato da altri gruppi e, pertanto, il saldo ottenuto dal Gruppo potrebbe non essere comparabile con quello determinato da questi ultimi.

Per monitorare l'andamento della propria posizione finanziaria, la Società utilizza l'Indebitamento finanziario Netto ESMA, detratta, ove applicabile, le attività finanziarie non correnti e le altre attività non correnti il cui contenuto è descritto nel seguito. Si riporta la riconciliazione dell'indebitamento finanziario netto determinato secondo i criteri previsti dall'ESMA con quello utilizzato dalla Società per monitorare la propria posizione finanziaria al 31 dicembre 2017:

	Per l'esercizio chiuso al 31 dicembre,	
	2017	2016
Indebitamento finanziario netto ESMA	(163.046)	(171.671)
Attività finanziarie non correnti	4.634	4.341
Altre attività non correnti	5.160	8.533
Indebitamento finanziario netto - Gamenet Group (*)	(153.252)	(158.797)

La voce "Attività finanziarie non correnti" fa riferimento prevalentemente a obbligazioni acquistate da Gamenet S.p.A. sottoscritte a garanzia delle fidejussioni emesse da Unicredit in favore della società e nei confronti di ADM in virtù di determinati obblighi concessori, a depositi cauzionali relativi agli importi versati a titolo cauzionale per la sede secondaria e per depositi relativi a contratti di utenza e a conti bancari vincolati a garanzia delle fidejussioni emesse in favore del Gruppo per l'emissione di una fideiussione in favore del locatore della sede sociale.

La voce "Altre attività non correnti" si riferisce a taluni crediti commerciali non correnti per i quali l'incasso è atteso in un periodo significativamente più lungo rispetto alle dilazioni abitualmente accordate nell'ambito del ciclo operativo ordinario e che pertanto il management della Società considera nel calcolo della posizione finanziaria netta del Gruppo. Si segnala che non vi sono strumenti finanziari posti a garanzia di tali crediti.

L'indebitamento finanziario netto è pari a euro 153,3 milioni al 31 dicembre 2017, euro 158,8 milioni al 31 dicembre 2016.

La voce “Obbligazioni” si riferisce al prestito obbligazionario di tipo *high yield* emesso da Gamenet Group in data 15 agosto 2016 per un valore nominale di euro 200,0 milioni, con scadenza 2021 e remunerato a un tasso fisso del 6%; tale prestito, iscritto al costo ammortizzato per euro 195,9 milioni, risulta sostanzialmente in linea col valore iscritto lo scorso esercizio e pari a euro 195,5 milioni.

Il decremento della voce “Finanziamenti bancari” si riferisce principalmente al rimborso della linea di credito revolving da parte della società Gamenet S.p.A. sottoscritta dal Gruppo con UniCredit Bank AG, Succursale di Milano, in qualità di agent e security agent e, *inter alias*, Banca IMI S.p.A. e UniCredit S.p.A. in qualità di banche finanziatrici.

Al 31 dicembre 2017 gli “Altri debiti finanziari” includono principalmente il debito per esercizio put option (euro 2,1 milioni), pagamento *earn out* e impegni di acquisto in relazione alle aggregazioni aziendali realizzate nell’ambito della strategia di integrazione verticale del Gruppo (euro 8,8 milioni). Inoltre, la voce accoglie anche il valore attuale del debito verso soci pari a euro 3,1 milioni al 31 dicembre 2017, concesso dal socio Intralot Italian Investment B.V. come parte dell’Accordo Quadro sottoscritto a fronte dell’operazione di acquisizione di Intralot.

9. Prospetto di raccordo fra risultato dell’esercizio chiuso al 31 dicembre 2017 ed il Patrimonio Netto di Gruppo con gli analoghi valori della Capogruppo

Descrizione	Risultato d’esercizio 2017	Patrimonio Netto Consolidato 31/12/2017
PN e risultato come riportati nel bilancio della controllante	(7.917)	305.845
Storno valore di carico della partecipazione in Gamenet SpA		(313.420)
Patrimonio netto e risultati delle controllate in contribuzione al consolidato	8.837	76.818
Variazione modalità di consolidamento società controllate		(502)
Totale scritture di consolidamento	8.837	(237.104)
PN e risultato consolidato	919	68.741
Patrimonio netto di Terzi	(707)	2.871
Patrimonio netto di Gruppo	1.626	65.870

10. Rischio dell’attività operativa

Si ricorda che la società in data 20 ottobre 2017 ha adottato il modello di organizzazione, gestione e controllo previsto dal D.Lgs. 231/2001, contestualmente al Codice Etico di Gruppo ed ha nominato l’Organismo di Vigilanza. Nel corso dell’anno sono state approvate dal CdA, la revisione della procedura in materia di informazioni privilegiate (MAR), la revisione della procedura di Internal Dealing, e la bozza della procedura per operazioni con parti correlate. In riferimento all’esposizione della Gruppo ai rischi finanziari si rinvia a quanto dettagliato in Nota Integrativa.

11. Fatti di rilievo

In data 23 agosto 2017, con assemblea dei soci la Società ha deliberato di adottare, approvandolo in ogni sua parte, un nuovo testo di statuto sociale. Il nuovo testo di statuto sociale adottato mediante tale delibera assembleare ha previsto che, il capitale sociale sia pari a Euro 30.000.000,00 suddiviso in n. 30.000.000 azioni ordinarie, senza indicazione del valore nominale. Lo statuto così modificato ha previsto inoltre che le clausole che menzionano le differenti categorie di azioni A e azioni B vengano eliminate o modificate in modo tale da menzionare l’esistenza di sole azioni ordinarie.

In pari data la Società ha deliberato di trasferire Euro 6.000 migliaia dalla riserva sovrapprezzo azioni alla riserva legale, al fine di consentire a quest'ultima riserva di patrimonio netto di raggiungere il limite minimo previsto dall'art. 2430 cod. civ. e cioè un quinto del capitale sociale della Società.

Inoltre, nella medesima data, l'assemblea ha deliberato di approvare la domanda di ammissione a quotazione delle azioni ordinarie della società sul MTA-Mercato Telematico Azionario, ricorrendone i presupposti Segmento STAR, da sottoporre a Borsa Italiana, nonché l'istanza a Consob di approvazione del Prospetto Informativo. L'operazione di quotazione delle azioni ordinarie dell'Emittente sul MTA-Mercato Telematico Azionario, ricorrendone i presupposti Segmento STAR, persegue la finalità di garantire, in prospettiva, una maggiore visibilità dell'Emittente a livello internazionale con un potenziale miglioramento delle capacità di sviluppo delle sue attività.

In data 29 agosto 2017, la Società ha presentato a Borsa Italiana S.p.A. la richiesta di rilascio del giudizio di ammissibilità alla quotazione sul Mercato Telematico Azionario organizzato e gestito da Borsa Italiana S.p.A., delle proprie azioni e, unitamente agli azionisti TCP LUX Eurinvest S.à r.l. e Intralot Italia Investments B.V., ha depositato presso la Commissione Nazionale per le Società e la Borsa la richiesta di approvazione del documento di registrazione, redatto ai sensi dell'articolo 567 113 del Decreto Legislativo del 24 febbraio 1998, n. 58 e dell'articolo 52 del regolamento adottato dalla Consob con delibera n. 11971 del 14 maggio 1999.

A seguito di comunicazione del provvedimento di approvazione del documento di registrazione, della nota informativa e della nota di sintesi con note del 22 novembre 2017, ai sensi del combinato disposto dell'art. 9 del Regolamento Delegato (UE) 2016/301 del 30 novembre 2015 e dell'art. 56, comma 5 del Regolamento Consob n.11971/1999, la Società ha reso nota l'avvenuta pubblicazione del Prospetto Informativo, relativo all'offerta di vendita riservata esclusivamente a investitori istituzionali e all'ammissione a quotazione sul Mercato Telematico Azionario organizzato e gestito da Borsa Italiana S.p.A., di azioni ordinarie di Gamenet Group S.p.A.

Borsa Italiana S.p.A., con provvedimento n. 8411 del 22 novembre 2017, ha disposto l'ammissione alla quotazione sul MTA delle azioni.

In data 4 dicembre 2017 la Società ha pubblicato sul proprio sito internet, i risultati definitivi dell'offerta delle azioni ordinarie, riservata a investitori istituzionali e finalizzata alla quotazione delle azioni ordinarie della Società sul segmento STAR del Mercato Telematico Azionario organizzato e gestito da Borsa Italiana S.p.A. Insieme alle azioni oggetto dell'opzione greenshoe esercitata in data 13 dicembre 2017, il collocamento ha riguardato n. 10.429.838 azioni. All'esito del collocamento istituzionale, TCP e Intralot B.V. detengono una partecipazione rispettivamente pari al 45,23% e al 20% del capitale sociale della Società, mentre il mercato detiene il restante 34,77%.

Nel corso del 2017 gli amministratori Paolo Ernesto Agrifoglio, Stefano Francolini e Athanasios Chronas hanno rassegnato le proprie dimissioni dalla carica con efficacia subordinata alla data di quotazione e in data 20 ottobre 2017, in sostituzione degli amministratori dimissionari, l'assemblea ordinaria ha nominato alla carica di consigliere di amministrazione, con efficacia subordinata alla data di quotazione, Laura Ciambellotti, Claudia Ricchetti e Daniela Saitta, che hanno accettato la nomina. I nuovi amministratori sono pertanto entrati in carica alla data di quotazione e vi resteranno sino alla scadenza del Consiglio di Amministrazione prevista con l'approvazione del bilancio di esercizio al 31 dicembre 2018.

La Società, al fine di adeguare il sistema di governo societario alle norme di legge e regolamentari applicabili alle società con azioni quotate in un mercato regolamentato nonché ai principi contenuti nel Codice di Autodisciplina ha altresì:

- adottato un regolamento volto a disciplinare il funzionamento delle assemblee degli azionisti ed a garantirne il regolare svolgimento;
- istituito il Comitato Nomine e Remunerazione ed il Comitato Controllo, Rischi e Sostenibilità;
- individuato Guglielmo Angelozzi quale amministratore incaricato del sistema di controllo interno e di gestione dei rischi;
- nominato Mario Bruno quale dirigente preposto alla redazione dei documenti contabili societari.

Opzione al Consolidato fiscale nazionale

Gamenet Group Spa ha aderito all'istituto del Consolidato Fiscale in qualità di Consolidante per il Triennio 2017-2019. Si precisa che al 31 dicembre 2016 è cessata l'opzione al consolidato fiscale per il triennio 2014 - 2016, in precedenza esercitata dalla società Gamenet Spa in qualità di consolidante.

Con riferimento a Gamenet S.p.A.

In data 8 maggio 2017, Gamenet S.p.A. ha sottoscritto un contratto per l'acquisto del 49% di Verve S.p.A. ("Verve"), arrivando così a detenere la totalità del capitale sociale della società stessa. Verve è una società operante nell'area Retail del settore operativo Retail & Street Operations.

In data 1 luglio 2017, con effetti civilistici, contabili e fiscali retrodatati al 1 gennaio 2017 in esecuzione delle delibere di fusione delle rispettive assemblee dei soci, Gamenet S.p.A., Intralot Holding e Services S.p.A. e Intralot Gaming Machines S.p.A. si sono fuse mediante incorporazione della seconda e terza società nella prima.

In data 1 novembre 2017, con effetti civilistici, contabili e fiscali retrodatati al 1 gennaio 2017 in esecuzione delle delibere di fusione delle rispettive assemblee dei soci, Gamenet S.p.A. e Gamenet Renting S.r.l. si sono fuse mediante incorporazione della seconda società nella prima.

Si ricorda che in data 22 novembre 2017 con effetti civilistici, contabili e fiscali al 1 gennaio 2018 in esecuzione delle delibere di fusione delle rispettive assemblee dei soci, Gamenet S.p.A. e Gamenet Scommesse S.p.A. si sono fuse mediante incorporazione della seconda società nella prima. In pari data Gamenet S.p.A., in qualità di socio di Intralot Italia S.p.A., ha deliberato il conferimento del ramo d'azienda per l'attività di betting, con data di efficacia contabile 1 gennaio 2018, costituito dalle attività e le passività di Gamenet Scommesse e da alcune attività e passività di Gamenet S.p.A., relative all'attività di raccolta delle scommesse sportive, acquisite a seguito della fusione per incorporazione di Intralot Holding Services S.p.A. del 1 luglio 2017.

Nel corso del 2017, Gamenet S.p.A. ha sottoscritto 11 contratti di acquisto di ramo d'azienda con gestori di AWP e VLT di dimensioni minori. Tali rami d'azienda includono, tra l'altro, gli apparecchi AWP e VLT, i contratti relativi alla connessione delle AWP alla rete telematica e i contratti con i gestori degli esercizi in cui sono collocate le AWP.

Causa Zenit 2012/Intralot Gaming Machine+Snaitech Spa

Con atto di citazione notificato in data 23.3.2016 dinanzi al Tribunale di Firenze la Società Zenit 2012 S.r.l. conveniva in giudizio Intralot Gaming Machines S.p.A. (oggi Gamenet S.p.A.) e Snai S.p.A. in solido per l'udienza del 24 luglio 2016 (differita al 20 settembre 2016). Zenit assumeva l'inadempimento di Intralot e Snai agli obblighi di cui all'“Accordo di collaborazione per la raccolta delle giocate attraverso apparecchi videoterminali installati in ambienti dedicati” e formulava la seguente domanda: i) di accertamento dell'inadempimento di Intralot e Snai agli obblighi contrattuali; ii) di pagamento delle somme come determinate contrattualmente, previo scassetamento degli apparecchi videoterminali presenti nella sala; iii) di condanna di Intralot e di Snai al pagamento del costo di scassetamento delle macchine; iv) di condanna di Intralot e Snai al pagamento della somma di € 244.350,00 (300.000,00 – 55.650,00) per corrispettivi; v) di condanna di Intralot e Snai al pagamento della somma di € 20.000,00 a titolo di Legge Stabilità; vi) di condanna di Intralot e Snai al pagamento di € 90.575,91 a titolo di win tax; vii) di condanna di Snai e Intralot di € 300.000,00 per abuso di dipendenza economica. Si costituiva in giudizio in data 28 luglio 2017 Gamenet S.p.A. e contestava in fatto e in diritto la domanda ed eccepiva il difetto di legittimazione passiva. La causa all'udienza del 20 settembre 2017 veniva rinviata per assunzione mezzi istruttori all'udienza del 16.5.2018. In ragione della valutazione del rischio fornita dai nostri legali non è necessario effettuare accantonamenti.

Causa Bet Game/Intralot Gaming Machine

La ex-controllata, Intralot Gaming Machines S.p.A., alla fine del 2015 era stata citata in giudizio da una controparte che ha svolto da gennaio 2014 a maggio 2015 un'attività di selezione e contrattualizzazione dei gestori di sale per l'installazione di AWP e VLT, contestando il presunto pagamento di “compensi aggiuntivi”. L'entità di tali compensi non è determinata in quanto dipende dall'interpretazione contrattuale degli accordi tra le parti che è molto complessa e in alcuni casi contraddittoria. La Società ha contestato la fondatezza della pretesa e ha formulato domanda riconvenzionale. All'udienza di escussione testi del 25 gennaio c.a., il giudice ha rinviato la causa all'udienza del 28 giugno 2018 per sentire il teste non

comparso alla predetta udienza. All'esito della prova orale il giudice deciderà sulle restanti richieste istruttorie (ordine di esibizione e ctu), che l'attrice richiede per quantificare il proprio credito.

Causa Alpi Tre S.r.l./Gamenet S.p.A.

La Alpigame Tre (attrice) ha convenuto in Giudizio Gamenet S.p.a. lamentando un preteso ritardo da parte del Concessionario nel procedimento di dismissione della sala gestita dal gestore. La controparte asserisce un danno da perdita di chances. Precisazione delle conclusioni previste per il 31 maggio 2018.

Processo verbale di constatazione – PVC

In data 13 ottobre 2017 l'Agenzia delle Entrate – Direzione Regionale del Lazio ha concluso l'attività di verifica in relazione all'anno 2012. Tale verifica, avviata nel mese di maggio del 2017 nei confronti della Gamenet S.p.A. con riferimento al periodo di imposta 1 ottobre 2013 – 31 dicembre 2013, è stata successivamente estesa all'annualità 2012, limitatamente ai rapporti intrattenuti con due fornitori di servizi. Le operazioni di controllo relative al periodo di imposta 2013 sono state sospese in data 9 ottobre 2017 dopo una mera raccolta di documentazione.

Con riferimento al periodo d'imposta 2012, l'Agenzia delle Entrate ha notificato un processo verbale di constatazione (di seguito "PVC"), con il quale sono stati formulati:

- un rilievo ai fini IRES e IRAP, recante un maggiore imponibile di Euro 10.780.596, cui corrisponde una maggior imposta IRES di Euro 2.964.644 e una maggiore imposta IRAP di Euro 551.967, nonché
- un rilievo per omessa applicazione di ritenute per Euro 6.634.603,82, cui corrispondono maggiori ritenute per Euro 331.730.

In maggiore dettaglio, la Direzione Regionale del Lazio:

- con il primo rilievo, ha riqualificato in "associazione in partecipazione" un contratto stipulato con uno dei due fornitori di servizi e contestato ai fini IRES e IRAP la deducibilità (in capo alla verificata) dei corrispettivi ivi previsti;
- con il secondo rilievo, ha contestato l'omessa effettuazione di ritenute sui compensi corrisposti al secondo fornitore di servizi ai sensi di contratto, ritenendo che l'intero ammontare riconosciuto a tale fornitore debba essere qualificato come "royalties" ed essere sottoposto alla ritenuta convenzionale del 5 per cento.

In data 19 dicembre 2017 sono stati notificati alla società gli avvisi di accertamento per l'anno 2012 ai fini IRES ai fini IRAP e Modello 770 nei quali sono stati riconfermati i rilievi contestati con il PVC con l'irrogazione delle sanzioni applicando il regime sanzionatorio più favorevole in applicazione del principio del favor rei (90% dell'ammontare delle imposte dovute per quanto riguarda i rilievi IRES e IRAP e il 20% dell'ammontare delle imposte dovute per quanto riguarda il rilievo Modello 770).

Sul punto si precisa che la Società, con l'intento di addivenire alla rideterminazione della pretesa tributaria, in data 19 gennaio 2018 ha presentato istanze di adesione ai succitati avvisi di accertamento.

Alla data del presente bilancio gli Amministratori, sulla base delle loro attuali migliori informazioni e supportati da pareri da parte di autorevoli consulenti legali e fiscali, ritengono remoto il rischio di soccombenza in un eventuale giudizio avente ad oggetto i due rilievi e, conseguentemente, non hanno effettuato accantonamenti in bilancio relativamente a tali fattispecie.

Con riferimento a Gamenet Entertainment S.r.l.

In data 2 marzo 2017, Gamenet Entertainment S.r.l. ha sottoscritto con Riogrande S.r.l. e G Holding S.r.l. un contratto per l'acquisizione del 60% di La Chance S.r.l. ("La Chance") mediante il quale ha acquisito una quota rappresentante il 51% del capitale sociale dal primo venditore e una quota rappresentante il 9% del capitale sociale dal secondo venditore. In data 7 novembre 2017, Gamenet Entertainment S.r.l. ha incrementato la propria partecipazione nel capitale sociale di La Chance acquistando una ulteriore quota rappresentante il 25% del capitale sociale. La Chance è una società operante, sia direttamente sia tramite la controllata Slot Planet S.r.l., nell'area Retail del settore operativo Retail & Street Operations.

In data 1 novembre 2017, con effetti civilistici, contabili e fiscali dalla medesima data in esecuzione delle delibere di fusione delle rispettive assemblee dei soci, Gamenet Entertainment S.r.l. e Verve S.p.A. si sono fuse mediante incorporazione della seconda società nella prima. Nella medesima data, con effetti civilistici, contabili e fiscali retrodatati al 1 gennaio 2017 in esecuzione delle delibere di fusione delle rispettive assemblee dei soci, Gamenet Entertainment S.r.l. e Gamecity S.r.l. si sono fuse mediante incorporazione della seconda società nella prima.

Nel corso del 2017 la società ha aperto due nuove sale, ubicate a Gioiosa Jonica e Montecatini e, a seguito della fusione di Verve e Gamecity, ha incorporato le sale di quest'ultime situate a Desenzano e Lido di Camaiore. Si ricorda, inoltre, che ad inizio 2017 si è proceduto alla chiusura di 4 sale.

Per quanto rappresentato in precedenza la situazione delle sale a fine esercizio 2017 risulta la seguente:

Anno	Sale attive inizio esercizio	Sale acquisite	Sale aperte	Sale chiuse	Sale incorporate in GE	Riattivata	Sale cedute	Sale retrocesse	Sale attive fine esercizio
2012	-	37	-	-	-	-	-	-	37
2013	37	63	-	-	-	-	-	-	100
2014	100	2	-	(15)	-	-	(3)	(8)	76
2015	76	2	-	(12)	-	-	(5)	-	61
2016	61	1	-	(2)	-	1	-	-	61
2017	61		2	(4)	2	-	-	-	61

Con riferimento ad Intralot Italia S.p.A.

In data 19 gennaio 2018, con Determinazione direttoriale n. 8718 il termine delle concessioni n. 4098 e n. 4341, originariamente fissato al 30 giugno 2016 ed inizialmente prorogato sino al 30 giugno 2017, è stato ulteriormente prolungato al 31 dicembre 2018. Sulla base di tale Determinazione direttoriale e delle istruzioni operative del 24 gennaio 2018 la Società, nei termini previsti, ha comunicato gli estremi identificativi dei diritti e/o punti di raccolta per i quali ha deciso di usufruire della proroga, ai sensi dell'articolo 1, comma 2, della predetta Determinazione.

Si evidenzia che benché il termine di durata delle concessioni n. 4098 e n. 4341 è stato fissato al 31 dicembre 2018, alla data attuale non sussistono elementi tali per cui si possa ritenere che tali concessioni non vengano rinnovate alla data della loro naturale scadenza.

In data 24 ottobre 2017, l'assemblea dei soci di Veneta Servizi S.r.l., società controllata al 100% da Intralot Italia, ha deliberato la messa in liquidazione della società, procedura terminata il 20 dicembre 2017 con la predisposizione del bilancio finale di liquidazione, della relazione del liquidatore e del piano di riparto, approvati dall'assemblea dei soci in data 21 dicembre 2017 come ultimo atto formale.

Con riferimento a Jolly Videogiochi S.r.l.

In data 11 ottobre 2017, Jolly Videogiochi S.r.l. ha sottoscritto un contratto per l'acquisizione del 75% del capitale sociale di RosilSport, società operante nell'area Retail del settore operativo Retail & Street Operations e l'operazione è finalizzata a sviluppare le attività del Gruppo in tale area.

Nel corso del 2017, Jolly ha sottoscritto un contratto di acquisto di ramo d'azienda con un gestore di AWP di dimensioni minori. Tale ramo d'azienda include, tra l'altro, gli apparecchi AWP, i contratti relativi alla connessione delle AWP alla rete telematica e i contratti con i gestori degli esercizi in cui sono collocate le AWP.

12. Fatti di rilievo intervenuti dopo il 31 dicembre 2017

In riferimento all'accertamento succitato è opportuno precisare che, nel corso della verifica ripresa per l'anno 2013, l'Agenzia delle Entrate in data 5 febbraio 2018 ha notificato a Gamenet S.p.A. l'estensione dell'attività di controllo per gli anni d'imposta 2014 e 2015.

Il 16 marzo 2018, il Dipartimento Regionale Lazio dell'Agenzia delle Entrate ha concluso la sua verifica in relazione agli esercizi 2013-2014- 2015 e ha notificato un processo verbale di constatazione (di seguito "PVC") con il quale sono stati

formulati i seguenti rilievi complessivi: un rilievo ai fini IRES, recante un reddito imponibile superiore di circa Euro 53,4 milioni, cui corrisponde una maggiore imposta IRES pari a circa Euro 14,7 milioni, rilievi complessivi ai fini dell'IRAP recanti un reddito imponibile superiore di circa Euro 58,2 milioni, una imposta IRAP superiore di circa Euro 3,0 milioni, nonché una omessa deduzione di ritenute d'acconto per Euro 25,0 milioni, cui corrispondono maggiori ritenute d'acconto per Euro 3,0 milioni. Nel dettaglio, il Dipartimento Regionale del Lazio:

- con il primo rilievo, ha riqualificato in “associazione in partecipazione” un contratto di fornitura di servizi e contestato ai fini IRES e IRAP la deducibilità (in capo alla verificata) dei corrispettivi ivi previsti;
- con il secondo rilievo, ha contestato l'omessa effettuazione di ritenute sui compensi corrisposti al fornitore di servizi ai sensi di contratto, ritenendo che l'intero ammontare riconosciuto a tale fornitore debba essere qualificato come “royalties” ed essere sottoposto alla ritenuta convenzionale del 5 per cento;
- con il terzo rilievo, ha contestato l'omessa effettuazione di ritenute sugli interessi pagati ad una società, perché ha contestato (sulla base della verifica) lo status di beneficiario effettivo al fine di determinare la disponibilità di riduzioni o esenzioni dalla ritenuta dedotta alla fonte;
- con il quarto rilievo, ha contestato ai fini IRES e IRAP la deducibilità dei costi delle commissioni di gestione relativi ad un accordo di consulenza con società non residenti;
- con il quinto rilievo, è stata contestata la deducibilità ai fini IRAP del costo ammortizzato relativo al Bond e altro;
- con il sesto rilievo, ha riqualificato le commissioni di sottoscrizione relative al Bond come interessi e di conseguenza ha contestato le omesse ritenute d'acconto.

Si fa presente che, sulla base della Determinazione direttoriale n. 8718 e delle istruzioni operative del 24 gennaio 2018 Intralot Italia, nei termini previsti, ha comunicato gli estremi identificativi dei diritti e/o punti di raccolta per i quali ha deciso di usufruire della proroga, ai sensi dell'articolo 1, comma 2, della predetta Determinazione.

Nel corso del mese di gennaio 2018, Rosil Sport ha sottoscritto un contratto di acquisto di ramo d'azienda con un gestore di AWP avente ad oggetto l'acquisto di numero 25 AWP per un corrispettivo complessivamente pari a circa Euro 0,1 milioni (non inclusivo della cassa negli hopper).

Nel corso del mese di febbraio 2018, Gamenet Spa ha sottoscritto due contratti di acquisto di rami d'azienda con gestori di AWP aventi ad oggetto l'acquisto di numero 422 AWP per un corrispettivo complessivamente pari a circa Euro 1,3 milioni (non inclusivo della cassa negli hopper).

Sempre nel mese di febbraio 2018, Gnetwork ha sottoscritto un contratto di acquisto di ramo d'azienda con un gestore di AWP aventi ad oggetto l'acquisto di numero 192 AWP per un corrispettivo complessivamente pari a circa Euro 1,0 milioni (non inclusivo della cassa negli hopper).

13. Prevedibile andamento della gestione

Si ritiene che la stabilizzazione della situazione economica del Paese, a valle della fine di una situazione di crisi pluriennale, rappresenti un elemento positivo in cui inquadrare la possibile evoluzione della gestione.

14. Rapporti con imprese Controllate, Collegate e Controllanti

Ai sensi dell'art. 2428 del C. C. abbiamo riportato in apposita tabella i rapporti di debito –credito e di costo-ricavo verso la controllante Gamenet Group S.p.A. nelle Informazioni relative alle operazioni realizzate con parti correlate della Nota Integrativa. Previo parere del Comitato Controllo, Rischi e Sostenibilità la società ha adottato la “Procedura per operazioni con Parti Correlate” ai sensi dell'articolo 2391-bis del Codice Civile e del Regolamento Parti Correlate. Tale procedura disciplina, tra l'altro, le modalità di istruzione e di approvazione delle operazioni con parti correlate definite di maggiore rilevanza sulla base dei criteri indicati dal Regolamento Parti Correlate e delle operazioni con parti correlate definite di minore rilevanza. La procedura affida a uno specifico presidio aziendale (costituito dal *chief financial officer* e dal responsabile della funzione *legal corporate affairs* (LCA) il compito di accertare i termini di applicazione della procedura a una determinata operazione, tra cui se una operazione rientri tra le operazioni di maggiore rilevanza o tra le operazioni di minore rilevanza. La procedura prevede che la Società si avvalga della deroga concessa dall'articolo 10 del Regolamento Parti Correlate, in quanto società di recente quotazione, e, pertanto, l'approvazione delle operazioni di maggiore rilevanza con parti correlate avverrà secondo la procedura prevista per l'approvazione delle operazioni di minore rilevanza con parti correlate. Il predetto regime semplificato troverà applicazione fino alla data di approvazione del bilancio relativo all'esercizio che

termina al 31 dicembre 2019. In conformità al Regolamento Parti Correlate, la procedura prevede che prima dell'approvazione di un'operazione con parti correlate, il Comitato per le Operazioni con Parti Correlate, composto da almeno 3 amministratori indipendenti, esprima un parere motivato non vincolante sull'interesse della Società al suo compimento nonché sulla convenienza e correttezza sostanziale delle condizioni previste. Si rileva che la Società ha individuato nel Comitato Controllo, Rischi e Sostenibilità l'organo competente in relazione alle operazioni con parti correlate. Le succitate procedure sono rese pubbliche mediante il sito internet della società. Per il dettaglio dei rapporti economici e patrimoniali con le parti correlate si rinvia a quanto indicato in apposito paragrafo della Nota Integrativa.

15. Personale

Nel corso dell'esercizio non si sono verificate morti sul lavoro o infortuni gravi che hanno comportato lesioni gravi o gravissime del personale.

Sempre nel corso dell'esercizio non si sono registrati addebiti in ordine a malattie professionali su dipendenti, o ex dipendenti, e cause di mobbing per cui la società è stata dichiarata definitivamente responsabile.

16. Ambiente

Nel corso dell'esercizio alla società non sono state inflitte sanzioni o pene definitive per reati o danni ambientali e non esistono pendenze giudiziarie in tal senso.

17. Attività di ricerca e sviluppo

In ottemperanza all'articolo 2428, co. 3 n. 1 del C.C., si informano i Signori Azionisti che la Società non ha sostenuto nel corso dell'esercizio costi per attività di ricerca e sviluppo.

Per il Consiglio di Amministrazione

Ing. Guglielmo Angelozzi L'Amministratore Delegato