

**BILANCIO
DI SOSTENIBILITÀ
2017**



**BILANCIO
DI SOSTENIBILITÀ
2017**

SOMMARIO

1	Lettera dell'Amministratore Delegato	4	2	La Sostenibilità per il Gruppo Gamenet	23
				Lo scenario all'interno del quale il Gruppo opera	24
				Gli stakeholder	25
				I temi materiali per il Gruppo Gamenet	28
1	Il Gruppo Gamenet	7	3	La compliance	31
	Chi siamo	8		Il sistema di controllo interno	32
	La nostra storia	9		Codice Etico e Modello 231	33
	Mission, Valori, Vision	11		Gli adempimenti anti-corruzione e anti-riciclaggio	34
	La struttura del Gruppo	13			
	Il sistema di governance	14			
	L'azionariato	16			
	Le attività di business	17			

4

L'impatto Economico	37
La performance economica	38
Generare e distribuire valore	38
Il contributo fiscale	40

5

L'impatto Sociale	43
Il gioco responsabile	44
La tutela e la sicurezza del gioco online	47
Il personale	49
La qualità del servizio	55
I fornitori	58
La comunità	59

6

L'impatto Ambientale	65
I consumi energetici	66
Le emissioni	67
I rifiuti	67
Le attività di efficientamento	68

Nota metodologica	70
--------------------------	-----------

GRI Content Index	72
--------------------------	-----------

Relazione della società di revisione	76
---	-----------

LETTERA DELL'AMMINISTRATORE DELEGATO

Abbiamo scelto con orgoglio anche quest'anno di redigere il presente Bilancio di Sostenibilità secondo i *Sustainability Reporting Standards* del *Global Reporting Initiative*, a testimonianza del costante impegno assunto in ambito sociale, economico ed ambientale.

È stato un anno particolarmente importante per il Gruppo, che ci ha visti non solo completare con successo il processo di integrazione di Intralot, tappa fondamentale della diversificazione della nostra presenza in tutti i settori di gioco in multi concessione, ma soprattutto ci ha portati alla quotazione sul segmento STAR di Borsa Italiana, primo caso nel settore del *gaming* in Italia dal 2001, avviando così una nuova e significativa fase del nostro percorso di sviluppo.

Operiamo in un settore fortemente regolamentato - quello dei giochi pubblici - nella piena consapevolezza dei potenziali impatti sociali derivanti dalla nostra attività: per questo, ci impegnamo con costanza nel promuovere una cultura sana e un approccio responsabile al gioco, in linea con i principi di etica, trasparenza, rispetto della normativa, tutela della sicurezza e protezione dei minori che da sempre caratterizzano il nostro *modus operandi* e ci vedono schierati in prima linea, al fianco del regolatore, nel promuovere il gioco legale e nella lotta al gioco illegale.

L'attenzione a favorire lo sviluppo di un modello di crescita sostenibile, rispettoso dei bisogni e delle istanze della comunità e dei nostri stakeholder, ispira il nostro lavoro di ogni giorno e prende forma anche nel più ampio contesto di scenari e tendenze di breve e medio termine. È in tale contesto, ad esempio, che si inserisce l'ampio progetto di ricerca realizzato in collaborazione con l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e altre aziende del settore nell'ambito del Piano di Sviluppo 2017: un progetto che si pone l'obiettivo di arricchire il patrimonio informativo sui temi del gioco legale e illegale e offrire nuovi e concreti spunti per la prevenzione e il contrasto dei fenomeni di dipendenza.

Grande attenzione è altresì rivolta al sostegno delle comunità, attraverso la realizzazione di inizia-

tive finalizzate alla promozione della qualità della vita, allo sviluppo socio-economico, alla formazione di capitale umano e allo sviluppo di capacità locali.

Dal punto di vista economico, i risultati 2017 mostrano una redditività in crescita, confermando la solidità del Gruppo e la sua capacità di creare e distribuire valore a favore della comunità e della filiera in cui opera, nonché di contribuire significativamente alle entrate erariali dello Stato italiano: nel 2017, infatti, il Gruppo ha versato all'Erario oltre 710 milioni di euro.

È, tuttavia, la sinergia tra performance economica e assetto valoriale a dare pieno significato alla nostra visione di crescita responsabile. L'attenzione alle persone, l'ambizione di essere un luogo in cui essere orgogliosi di lavorare e la capacità di attrarre e trattenere le migliori professionalità sono i principi a cui ci ispiriamo per creare un ambiente dinamico e attento alle esigenze dei dipendenti, in cui impegno e merito sono sempre premiati: è grazie alla passione, alla serietà e alla professionalità delle tante risorse che animano il nostro Gruppo, infatti, se siamo in grado di eccellere nell'offerta di servizi sicuri e di qualità, e di creare con clienti, azionisti e istituzioni relazioni sempre più solide, basate sulla fiducia, sul dialogo e sulla trasparenza.

La soddisfazione per la crescita sostenibile che abbiamo avuto quest'anno conferma la bontà del nostro operato e degli impegni che abbiamo assunto di fronte ai nostri stakeholder, e ci sprona a fare ancora meglio in futuro, a vantaggio di tutta la comunità.

Guglielmo Angelozzi
Amministratore Delegato





IL GRUPPO GAMENET

“ Vogliamo essere il partner di riferimento per i migliori operatori del settore del gaming in Italia, supportandone lo sviluppo attraverso l'utilizzo ottimale di tutti gli asset aziendali. Siamo impegnati ad assicurare ai nostri clienti un'esperienza di divertimento coinvolgente e sostenibile, in location sicure e di qualità, in cui mettere a disposizione dei giocatori cura, passione, professionalità e trasparenza. ”

Fonte: la Mission del Gruppo Gamenet

CHI SIAMO



€ 624 Mln Ricavi



€ 7,1 Mld Raccolta di gioco



€ 82 Mln Ebitda

Dati finanziari al 31 Dicembre 2017

Gamenet Group S.p.A. nasce il 1° Luglio 2016 dall'operazione di acquisizione di Intralot Holding and Services S.p.A. da parte di Gamenet S.p.A. ed è una delle maggiori gaming company operanti in Italia nel settore del gioco pubblico autorizzato dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM), con una raccolta di oltre 7,1 miliardi di euro, più di 590 dipendenti e una presenza significativa in quattro segmenti di business: 1) AWP, 2) VLT, 3) Betting e Online, 4) Retail e Street Operations.

In realtà la storia di Gamenet Group data più indietro, al 2006, con la fondazione di Gamenet S.p.A., e prima ancora al 2004, con l'aggiudicazione della prima concessione di gioco

pubblico da parte di un consorzio di operatori del settore.

Gamenet S.p.A. è un concessionario di gioco pubblico, con un'offerta di prodotti che spazia dagli apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro (AWP e Videolottery), alla gestione di una rete di punti vendita di proprietà presenti con diversi marchi su tutto il territorio nazionale, nonché di servizi a supporto dei propri clienti e partner commerciali.

Intralot Italia, società nata dal Gruppo Intralot, uno dei maggiori provider mondiali nella fornitura di servizi al settore del gioco, ottiene nel 2006 la concessione per la raccolta di scommesse sportive ed ippiche e per il gioco online.

Con una rete attuale di oltre 750 punti, costituita dall'integrazione con la rete Gamenet, Intralot Italia si posiziona tra i primi operatori nel mercato italiano delle scommesse.

I principali azionisti del Gruppo sono TCP Lux Eurinvest S.à r.l., con circa il 45% del capitale, e Intralot Italian Investments B.V. che detiene circa il 20% per cento delle azioni. Il rimanente capitale (circa 35%) è stato collocato sul segmento STAR di Borsa Italiana in data 6 dicembre 2017.

TCP Lux Eurinvest S.à r.l. fa capo a Trilantic Capital Partners, fondo di private equity globale con circa € 1,6 miliardi di asset in gestione, specializzato nei settori industriali, dei servizi di consumo, dell'energia, della sanità e delle telecomunicazioni.

Intralot Italian Investments B.V. fa capo a Intralot Group, tra i leader mondiali di soluzioni tecnologiche per il settore dei giochi, attivo in 52 giurisdizioni regolamentate, con ricavi pari a € 1,1 miliardi e 5.100 dipendenti in tutto il mondo al 31 dicembre 2017.

LA NOSTRA STORIA



2017

In data 6 dicembre Gamenet Group debutta sul segmento STAR del Mercato Telematico Azionario organizzato e gestito da Borsa Italiana S.p.A. L'IPO si conclude con il collocamento di 10,5 milioni di azioni (complessivamente pari al 35% del capitale sociale, inclusa l'opzione di over-allotment) al prezzo di 7,5 Euro per azione ed una capitalizzazione iniziale di Borsa pari a Euro 225 milioni.



2016

Trilantic Capital Partners ed il Gruppo Intralot firmano l'accordo per l'integrazione di Gamenet e Intralot Italia, dando vita al Gruppo Gamenet. Viene effettuata un'emissione di € 200 milioni di obbligazioni senior secured ad un prezzo equivalente al valore nominale con coupon del 6,00%, finalizzate a rifinanziare l'indebitamento esistente di una delle società del Gruppo, Gamenet S.p.A. L'offerta riscontra un notevole successo sui mercati finanziari, risultando sottoscritta per più di 7 volte il valore nomina-

le e permettendo inoltre alla società di prezzare le obbligazioni a un coupon storicamente basso.



2015

Gamenet avvia un programma strutturato di integrazione a valle lungo la filiera, in collaborazione con i propri migliori partner. Parte di questo programma di crescita, sia organica sia attraverso acquisizioni, sono l'accelerazione dello sviluppo del business retail, con particolare riferimento ai formati distributivi di grandi dimensioni ed elevato livello di servizio, e l'ingresso nella gestione diretta di AWP.

Intralot ottiene la certificazione ISO/IEC 27001 e la certificazione World Lottery Association (WLA) Security Control Standard (SCS) a seguito del raggiungimento e del rispetto degli standard normativi internazionali nel sistema della sicurezza delle informazioni.



2014

Trilantic Capital Partners porta la propria partecipazione al 99,2% del capitale su base fully diluted ed il consorzio CRIGA esce dall'azionariato. Gamenet assume la sua struttura attuale ed avvia un programma di sviluppo della sua presenza nel segmento retail, rafforzando la propria rete nazionale di sale da gioco a gestione diretta.



2013

Gamenet sottoscrive la nuova concessione AWP e VLT, della durata di nove anni. Viene emesso un prestito obbligazionario a supporto della crescita del Gruppo.

Intralot è il primo operatore in Italia a lanciare i "Virtual Games" - scommesse su eventi simulati - presso i propri punti vendita.



2012

Viene costituita Gamenet Entertainment S.r.l., società specializzata nella gestione diretta di gaming hall di medie dimensioni. Gamenet completa il processo di roll-out dei diritti VLT. Gamenet Scommesse si aggiudica i nuovi diritti per le scommesse virtuali e per nuovi negozi di gioco, ampliando così ulteriormente la propria rete. Viene costituita Intralot Gaming Machines che si aggiudica, a seguito della gara pubblica indetta dall'Agenzia Dogane e Monopoli, la concessione per l'attivazione e la conduzione della rete telematica delle AWP e delle VLT.



2010

La struttura azionaria di Gamenet vede l'ingresso del nuovo socio di riferimento, il fondo di investimento Trilantic Capital Partners, operatore di private equity con partecipazioni in società basate in Europa e Nord America.



2009

Gamenet acquisisce i diritti per l'installazione e la distribuzione sul mercato italiano di 7.805 apparecchi Videolottery - o VLT - ed è il primo concessionario ad offrire due differenti piattaforme di gioco (Spielo e Novomatic). Intralot entra nel nuovo mercato Italiano delle VLT.



2008

Intralot Italia acquisisce il 100% della società italiana Joint Venture William Hill Codere Italia S.r.l. (WHCI), al fine di rafforzare la propria posizione nel mercato italiano delle scommesse.



2006

Vengono costituite Gamenet S.p.A., titolare della concessione AAMS

per il Gioco pubblico, e Gamenet Scommesse S.p.A., che si aggiudica la concessione AAMS per le scommesse sportive e ippiche e per il gioco online.

Nasce Intralot Italia S.p.A., che si aggiudica i diritti per l'apertura di negozi e corner di scommesse sportive ed ippiche, oltre che per il gioco telematico.



2004

Il consorzio CRIGA (Conorzio Rete Italia Gestori Automatico), fondato nel 2003 da un gruppo di operatori del settore, diviene uno dei 10 concessionari dei Monopoli di Stato per la conduzione della rete telematica Newslot (AWP).

MISSION, VALORI, VISION

Nell'ambito di una gestione strategica e rivolta al futuro, la mission, i valori e la vision del Gruppo Gamenet svolgono una fondamentale funzione di comunicazione della strategia della Società, nonché di rafforzamento della cultura aziendale, favorendo l'identificazione dei singoli e l'allineamento degli obiettivi individuali con quelli aziendali.

Mission

Il Gruppo Gamenet è tra i leader nel settore del gaming in Italia, dove opera sia come concessionario sia come retailer, e vuole essere il partner di riferimento per i migliori operatori del settore, supportandone lo sviluppo attraverso l'utilizzo di tutti gli asset aziendali.

Nel retail, il Gruppo Gamenet vuole assicurare ai propri clienti un'esperienza di divertimento coinvolgente e sostenibile, in location sicure e di qualità, in cui offrire ai giocatori cura, passione, professionalità e trasparenza.

L'attenzione alle persone, l'ambizione di essere un luogo in cui essere orgogliosi di lavorare e la capacità di attrarre e trattenere le migliori professionalità sono tra i principali strumenti con cui il Gruppo Gamenet intende perseguire l'eccellenza del servizio offerto.

Valori: GAMENET "CORRE"



COLLABORAZIONE

Crediamo che il lavoro di squadra, la condivisione e una chiara comunicazione siano condizione imprescindibile per rafforzare la fiducia reciproca, la partecipazione ed il raggiungimento degli obiettivi comuni, sviluppando ulteriormente il

senso di appartenenza.

Riteniamo imprescindibile valorizzare sia le differenti capacità e competenze di ciascuno sia il lavoro del gruppo.



ONESTÀ

Operiamo, nei confronti di colleghi e partner, con la massima integrità e trasparenza, nel rispetto delle regole.

Riteniamo che la chiarezza e la semplicità della comunicazione, l'onestà intellettuale e la lealtà nella gestione dei rapporti siano aspetti fondamentali nella creazione di relazioni basate sulla fiducia reciproca con tutti gli stakeholder.



RESPONSABILITÀ

Crediamo che ciascuno di noi, nell'ambito del proprio ruolo, debba assumersi le proprie responsabilità, con la consapevolezza degli impatti e delle conseguenze che la propria attività produce nel raggiungimento dei risultati.

Operiamo costantemente per trovare un equilibrio sostenibile tra i nostri obiettivi di business, le necessità dello Stato e le esigenze so-

ciali, assicurando la tutela dei soggetti deboli e dei profili più a rischio.



RISPETTO

Intendiamo operare nel massimo rispetto della dignità di tutti e con attenzione alle necessità altrui.

Riteniamo centrali le esigenze dei nostri partner e dei clienti, il lavoro di ogni collega, a prescindere dal ruolo ricoperto, ed il valore del tempo di ciascuno e consideriamo l'umiltà e l'educazione come base di ogni rapporto.



ECCELLENZA

Vogliamo tendere, con passione, all'eccellenza, per proporre prodotti e servizi caratterizzati da standard

qualitativi sempre più elevati.

Riteniamo fondamentale attuare percorsi di crescita di persone capaci di stimolare e guidare il cambiamento in un mercato in costante evoluzione, cogliendo a tutti i livelli i segnali utili ad anticipare gli scenari e a leggere i contesti quotidiani.

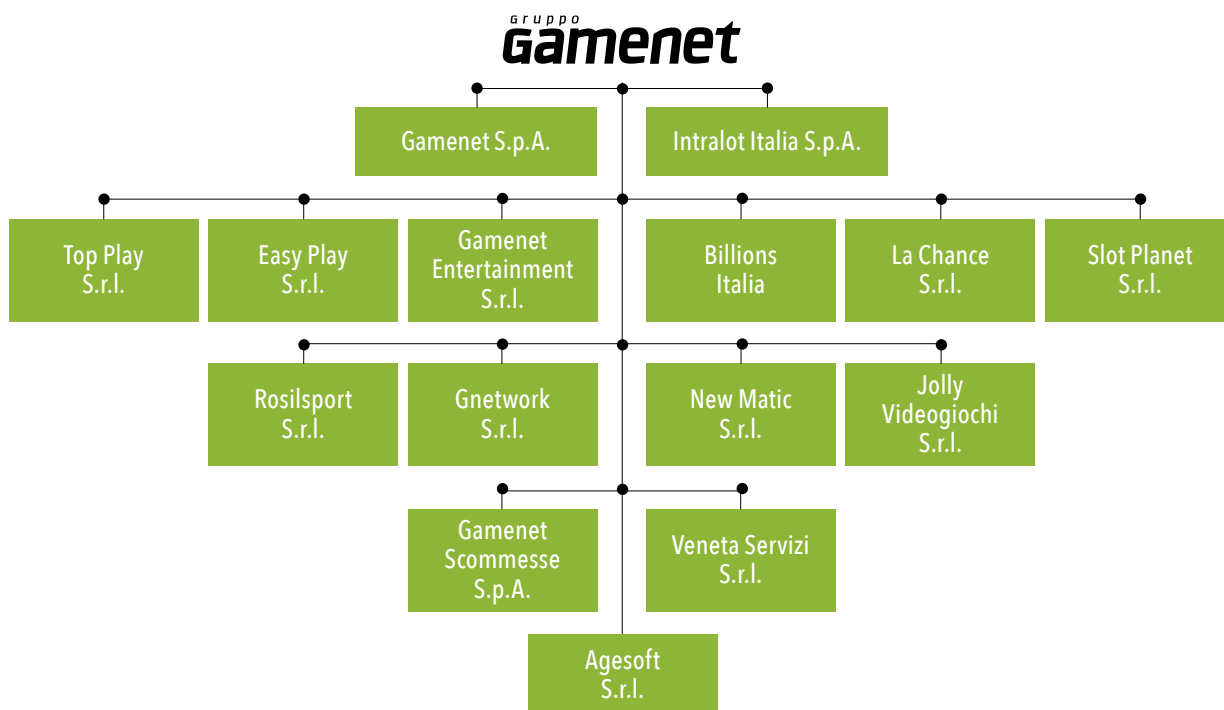
Vision

“Essere il concessionario di riferimento per i principali operatori del mercato ed il migliore operatore retail in Italia nel settore del gioco.”

LA STRUTTURA DEL GRUPPO

Al 31 dicembre 2017, la struttura del Gruppo Gamenet risulta così composta:

- Gamenet S.p.A., titolare della concessione per la gestione della rete di apparecchi Newslot e VLT;
- Intralot Italia S.p.A., Gamenet Scommesse S.p.A. e Veneta Servizi S.r.l., per le scommesse e i giochi on line;
- Gamenet Entertainment S.r.l., Top Play S.r.l., Easy Play S.r.l., La Chance S.r.l. e Slot Planet S.r.l., per la gestione diretta di gaming hall di medie dimensioni;
- Billions Italia, società specializzata nella realizzazione e gestione di sale da intrattenimento di grandi dimensioni ed elevato livello di servizio;
- Gnetwork S.r.l., New Matic S.r.l., Jolly Videogiochi S.r.l. e RosilSPORT S.r.l., che operano nella gestione di apparecchi da intrattenimento e nella gestione di sale da gioco;
- Agesoft S.r.l., società di sviluppo software e soluzioni informatiche.



NOVITÀ 2018

Il 24 luglio 2018, Gamenet S.p.A., società del gruppo Gamenet, ha sottoscritto un contratto per l'acquisizione del 100% del capitale sociale di Goldbet S.r.l., società autorizzata alla raccolta di giochi e scommesse in Italia. GoldBet vanta un organico di circa 150 dipendenti, gestisce una rete fisica di 990 negozi scommesse, che andranno ad aggiungersi alla rete di punti vendita del Gruppo, ed è inoltre titolare della concessione per la raccolta di giochi e scommesse online, incluso su piattaforme mobili.

L'acquisizione consente al Gruppo Gamenet di assumere una posizione di leadership in Italia nel settore dei giochi in multi-concessione, in particolare nel settore delle scommesse sportive, e di aumentare in maniera significativa il grado di diversificazione del portafoglio prodotti e la profittabilità.

IL SISTEMA DI GOVERNANCE

Il modello di governo societario adottato dal Gruppo Gamenet si pone quale obiettivo primario la creazione di valore per gli azionisti e la tutela degli interessi di tutti gli stakeholder, nella consapevolezza della rilevanza della trasparenza sulle scelte e sulla formazione delle decisioni aziendali, nonché della necessità di predisporre un efficace sistema di controllo interno e di gestione dei rischi.

Il sistema di governance della Società è basato sul modello tradizionale ed è articolato nella maniera seguente.

Assemblea degli Azionisti

L'Assemblea è competente a deliberare in

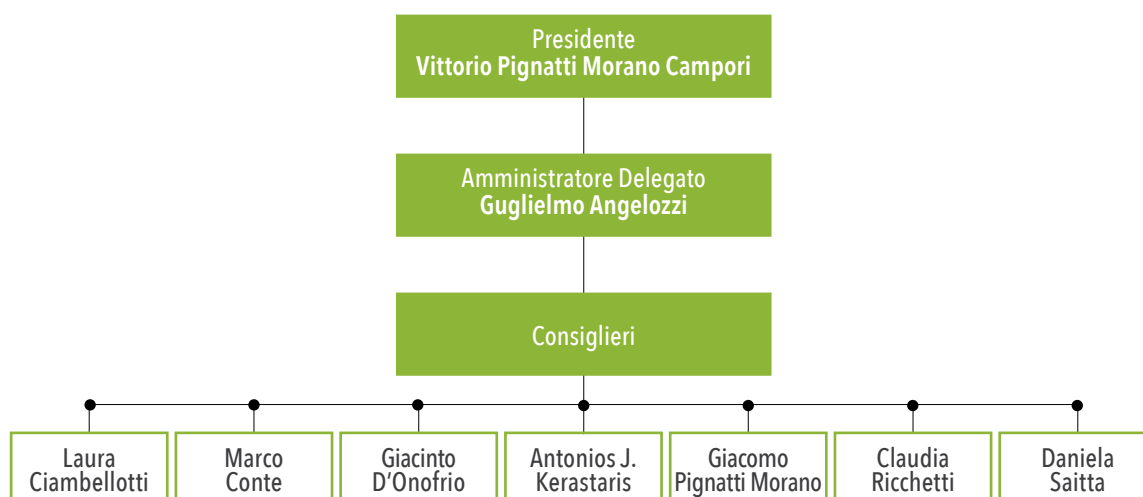
sede ordinaria e straordinaria sulle materie alla stessa riservate dalla legge o dallo Statuto.

Consiglio di Amministrazione

Il Gruppo Gamenet è amministrato da un Consiglio di Amministrazione investito dei più ampi poteri per la gestione ordinaria e straordinaria della Società, con facoltà di compiere gli atti ritenuti opportuni per il raggiungimento dell'oggetto sociale, esclusi soltanto quelli riservati all'Assemblea dei soci dalla legge.

Il Consiglio di Amministrazione è composto da 9 membri che posseggono i requisiti previsti dalle disposizioni di legge e restano in carica fino ad un massimo di 3 esercizi, ed è presieduto dal Presidente del Consiglio di Amministrazione.

CONSIGLIO DI AMMINISTRAZIONE DI GAMENET GROUP S.P.A.



Composizione del Consiglio di Amministrazione della Capogruppo				
2017				
	Totale	Uomini	Donne	
<= 29 anni	0	0%	0	0
30 -50 anni	6	75%	5	1
Over 50	3	25%	1	2
Totale	9	100%	6	3

Composizione degli Organi di Governo del Gruppo Gamenet				
2017				
	Unità	Uomini	Donne	Totale
Membri degli Organi di Governo	No.	66	10	76
Sindaci	No.	25	15	40
OdV	No.	6	12	18
Totale	No.	97	37	134
Percentuale	%	72	28	100

Distribuzione per fasce d'età dei componenti degli Organi di Governo		
2017		
	No.	%
<= 29 anni	13	10
30 -50 anni	76	57
Over 50	45	34
Totale	134	100%

Collegio sindacale

Il collegio sindacale svolge funzioni di controllo sull'attività del Gruppo ed è composto da cinque membri, di cui tre sindaci effettivi e due supplenti. Tutti i sindaci sono in possesso dei requisiti di professionalità, onorabilità ed indipendenza che sono necessari a norma delle disposizioni di legge applicabili.

L'Organismo di Vigilanza

L'Organismo di Vigilanza (OdV), istituito ai sensi del D.lgs 231/2001, è dotato di pieni

ed autonomi poteri di iniziativa, intervento e controllo in ordine al funzionamento, all'efficacia e all'osservanza del modello di organizzazione e gestione adottato, al fine di prevenire il rischio di illeciti dai quali possa derivare la responsabilità amministrativa della Società.

Comitati interni al Consiglio

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, il Consiglio di Amministrazione ha inoltre istituito al proprio interno un Comitato Controllo, Rischi e Sostenibilità e un Comitato Nomine e Remunerazione. Al Comitato Controllo Rischi e Sostenibilità, istituito in data 23 agosto 2017 e presieduto dal consigliere Daniela Saitta, sono attribuiti i seguenti compiti di natura propositiva e consultiva:

1. valutare il corretto utilizzo dei principi contabili ai fini della redazione del bilancio consolidato;
2. esprimere pareri su aspetti inerenti all'identificazione dei principali rischi aziendali, inclusi i rischi di natura non finanziaria ed aventi rilievo nel medio-lungo periodo;
3. esaminare le relazioni periodiche relative alla valutazione del sistema di controllo interno e di gestione dei rischi, e quelle di particolare rilevanza predisposte dalla funzione internal audit & GRC;
4. monitorare l'autonomia, l'adeguatezza, l'efficacia e l'efficienza della funzione internal audit & GRC;
5. richiedere lo svolgimento di verifiche su specifiche aree operative alla funzione internal audit & GRC, dandone contestuale

comunicazione al presidente del collegio sindacale;

6. riferire sull'attività svolta, nonché sull'adeguatezza del sistema di controllo interno e di gestione dei rischi, al consiglio di amministrazione con una cadenza almeno semestrale, in occasione dell'approvazione della relazione finanziaria annuale e semestrale;
7. supportare le valutazioni e le decisioni del consiglio di amministrazione relative alla gestione di rischi derivanti da fatti pregiudizievoli di cui il consiglio di amministrazione sia venuto a conoscenza;
8. supportare il consiglio di amministrazione nella definizione degli obiettivi di sostenibilità, predisponendo e monitorando le azioni da intraprendere da parte della Società e delle sue controllate per il raggiungimento degli stessi;
9. esaminare il Bilancio di Sostenibilità.

Al Comitato Controllo Rischi e Sostenibilità sono inoltre attribuite le funzioni di Comitato Parti Correlate.

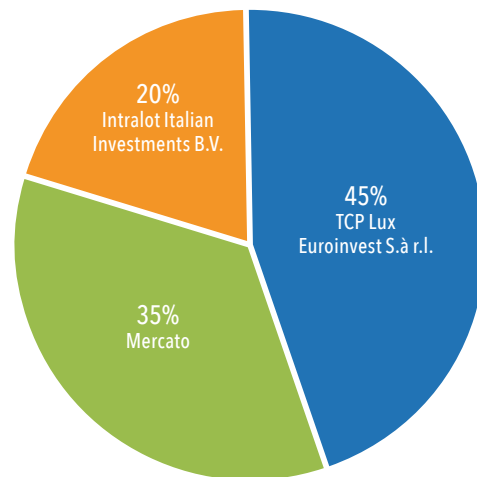
Società di revisione

L'attività di revisione legale è esercitata da PricewaterhouseCoopers (PwC), società di revisione in possesso dei requisiti di legge, con incarico conferito dall'Assemblea ordinaria su proposta motivata del collegio sindacale.

L'AZIONARIATO

Il Capitale Sociale di Gamenet Group S.p.A. è pari a Euro 30.000.000,00 ed è suddiviso in n. 30.000.000 azioni ordinarie senza l'indicazione del valore nominale.

I principali azionisti del Gruppo sono TCP Lux Eurinvest S.à r.l., con circa il 45% del capitale, e Intralot Italian Investments BV che detiene circa il 20% per cento delle azioni. Il rimanente capitale pari a circa il 35% rappresenta il flottante libero di mercato.



LE ATTIVITÀ DI BUSINESS



48.416
Apparecchi
da Intrattenimento



68
Sale di Proprietà



750
Negozi & Corner
Scommesse



230
Giochi Online

N. di licenze al 31 Dicembre 2017

Il comparto del Gioco in Italia e il posizionamento del Gruppo

In Italia, 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:

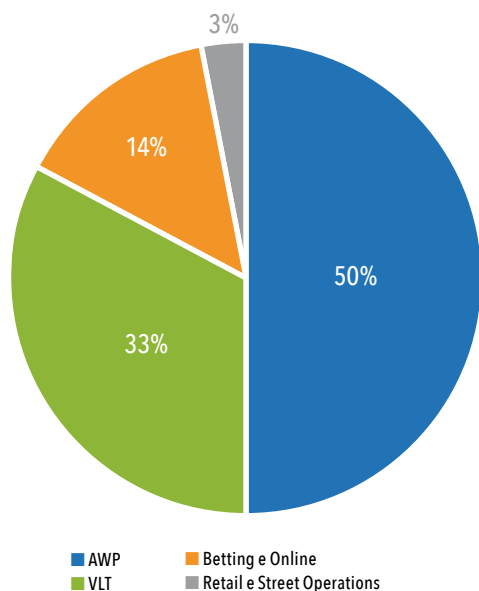
Raccolta del settore dei giochi					
Valori in €/M	2017		2016		2017 vs 2016
	Raccolta ¹	% sulla Raccolta	Raccolta ¹	% sulla Raccolta	%
Apparecchi	49.181	48,3 %	49.676	51,7%	-1,0%
Betting	9.976	9,8%	7.505	7,8%	32,9%
Altri Giochi	42.691	41,9%	38.913	40,5%	9,7%
Totale	101.848	100,0%	96.094	100,0%	6,0%

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 7,1 miliardi in euro di raccolta consuntivati al 31 dicembre 2017, mediante una rete di circa 10.600 punti vendita, della quale fanno parte, al 31 dicembre 2017, 770 sale da gioco, di cui 68 in gestione diretta. Il Gruppo Gamenet opera sia come concessionario che come retailer in quattro segmenti di gioco: AWP, VLT, Scommesse e Giochi on line, Retail e Street Operations.

Ricavi Gruppo Gamenet per tipologia di giochi (in migliaia di Euro)			
	2017	2016	+/- %
AWP	307.613	267.287	13%
VLT	207.276	213.288	-3%
Betting e Online	84.477	38.413	55%
Retail e Street Operations	19.943	18.507	7%
Totale	619.309	537.495	13%

SUDDIVISIONE PERCENTUALE DEI RICAVI DI GIOCO SUL TOTALE



Amusement with Prize (AWP)

Note in Italia anche come Newslot, le AWP rappresentano le tradizionali "slot machine" e sono ancora oggi uno dei prodotti di maggior successo in tutto il settore del gioco pubblico. Le AWP possono essere installate in tutti gli esercizi assoggettati ad autorizzazione ai sensi del Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS) quali bar, caffè ed esercizi assimilabili, sale pubbliche da gioco, agenzie per scommesse ecc. Gli apparecchi sono collegati alla rete telematica del concessionario per finalità di controllo ma non richiedono un collegamento online real time, mentre il software di gioco è contenuto all'interno di una scheda elettronica omologata da ADM, inserita all'interno del terminale fisico e non modificabile da remoto.

In questo segmento così importante per le entrate erariali, il Gruppo Gamenet occupa un posto di primo piano grazie ad una rete telematica efficiente, affidabile e tecnologicamente all'avanguardia, cui al 31 dicembre 2017 risultano collegati oltre 39.000 apparecchi Newslot. La rete Gamenet è infatti capace di monitorare e gestire decine di migliaia di apparecchi, distribuiti da centinaia di partner commerciali in esercizi pubblici e sale dislocate su tutto il territorio nazionale.

Video Lottery Terminal (VLT)

Le VLT sono ad oggi il prodotto di gioco più innovativo e attrattivo per i giocatori, grazie all'ampia varietà di giochi offerti e all'elevato livello di vincite restituite. A differenza delle AWP, le VLT sono totalmente controllabili da remoto, il che consente, tra le altre cose, di monitorare in tempo reale ciascun apparecchio e di accumulare un jackpot che può essere di sala

(a cui, cioè, concorrono tutte le puntate delle VLT installate nella stessa gaming hall), o di sistema (a cui concorrono tutte le VLT con la medesima piattaforma di gioco presenti nelle sale del Concessionario). Il Gruppo Gamenet rappresenta uno dei principali operatori nazionali nel segmento delle Videolottery, con più di 8.500 licenze e oltre 8.200 apparecchi installati in centinaia di sale da gioco dedicate in tutta Italia. Grazie ad accordi con i maggiori produttori internazionali di tecnologie per il gaming, inoltre, Gamenet è uno dei primi concessionari in Italia a presentare nelle proprie sale ben tre differenti piattaforme di gioco, così da offrire un'ampia varietà di giochi, garantire elevati standard di sicurezza e soddisfare le esigenze di ogni tipologia di giocatore.

Scommesse e Giochi online

Il Gruppo Gamenet è presente nel settore delle scommesse e dei giochi online tramite le società controllate Intralot Italia e Gamenet Scommesse, con una rete nazionale di oltre 750 punti vendita a marchio Intralot dedicati alle scommesse sportive, ippiche e ad altri prodotti di gioco come i virtual games, che si distinguono in negozi e corner. I negozi sono ambienti esclusivamente dedicati al gioco e alle scommesse, dotati di attrezzature innovative e tecnologie all'avanguardia e progettati come luoghi di incontro per appassionati ed esperti, in cui esprimere tutta la passione per lo sport; i corner sono allestiti in spazi più circoscritti presso altri esercizi commerciali (bar, tabaccherie, centri commerciali, ecc.), ma garantiscono la medesima offerta di gioco con lo stesso profilo tecnologico e livello di servizio. Contraddistinta da un elevato profilo tecnologico nonché da altissimi standard di sicurezza nella protezione e nella trasmissione dei dati,

l'offerta online del Gruppo può contare su un portfolio completo e innovativo di giochi a distanza - fruibili sia dal portale web Intralot.it, sia dalle app dedicate per smartphone e tablet - che oltre alle scommesse sportive comprende giochi da casinò, slot machine, poker, bingo, lotterie.

Retail e 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) nonché nella gestione diretta di AWP di proprietà (Street Operations).

Un forte lavoro di ottimizzazione ha portato oggi il Gruppo a gestire direttamente 68 sale dislocate su tutto il territorio italiano, contraddistinte da diversi format distributivi e brand distintivi.

GAMENET ENTERTAINMENT

Le sale da gioco Gamenet Entertainment sono ambienti unici e originali, ciascuna con una propria identità ma tutte accomunate dagli elevati standard di qualità garantiti dal Gruppo Gamenet. La cura dei particolari, la professionalità del personale e l'attenzione al cliente le rendono luoghi di socializzazione, aggregazione e condivisione di un'esperienza positiva del gioco, in un ambiente elegante ma discreto, ideato per essere sempre accogliente pur garantendo ad ogni ospite la sua privacy.

ENJOY THE GAME

Con il brand "Enjoy the Game", il Gruppo Gamenet identifica le sale di alto profilo della propria rete, selezionate tra le sale di eccellenza e realizzate secondo i più elevati standard nell'interior design. Le gaming hall Enjoy the

Game sono capaci di coniugare tutti gli aspetti più accattivanti dell'intrattenimento e rappresentano un punto di riferimento per varietà e completezza dell'offerta di giochi e servizi.

BILLIONS

Nato dall'esperienza diretta e dalla profonda conoscenza delle sale da gioco di tutto il mondo, Billions è una realtà tutta italiana specia-

lizzata nella realizzazione e gestione di sale di grandi dimensioni ad elevato livello di servizio. Lo stile unico delle sale Billions, basato su un equilibrato mix tra intrattenimento, ristorazione e gioco, le rende il luogo ideale per trascorrere una piacevole serata all'insegna del divertimento, della buona musica e della cucina di qualità.







LA SOSTENIBILITÀ PER IL GRUPPO GAMENET

“ Crediamo che ciascuno di noi, nell’ambito del proprio ruolo, debba assumersi le proprie responsabilità, con consapevolezza degli impatti e delle conseguenze che la propria attività produce nel perseguimento dei legittimi obiettivi di business. Operiamo costantemente per trovare un equilibrio sostenibile fra i nostri obiettivi di business, le necessità dello Stato e le esigenze sociali, garantendo la tutela dei soggetti deboli e dei profili più a rischio. ”

Fonte: i Valori del Gruppo

LO SCENARIO ALL'INTERNO DEL QUALE IL GRUPPO OPERA

In Italia, il settore dei giochi nel quale il Gruppo Gamenet opera è il risultato di un lungo e complesso percorso normativo avviato sin dai primi anni 2000 a diversi livelli istituzionali, che ha portato a definire e regolamentare i requisiti dei giochi, le modalità dell'offerta, le caratteristiche della rete distributiva e dei luoghi di vendita, i criteri di ripartizione della raccolta e dei ricavi tra i diversi soggetti coinvolti nella filiera (giocatori, Stato, concessionari, gestori, esercenti).

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, 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 (PREU); per quanto attiene al comparto betting, l'imposta unica sulle scommesse.

Il Gruppo Gamenet si è pertanto dotato degli strumenti di governance, di controllo e monitoraggio dei rischi associati alla sua attività al fine di instaurare rapporti proficui e collaborativi con le autorità regolatorie, nonché a tutela del benessere e della salute della comunità nella quale opera. La compliance con i requisiti di legge anti-riciclaggio, anti-corrruzione, a tutela della privacy e con le misure di prevenzione del gioco minorile e patologico, richiede da parte del Gruppo un impegno costante e significativi investimenti in strutture e personale specializzato.

Tuttavia, nonostante la normativa stringente, il settore rimane esposto alla percezione negativa di alcuni settori dell'opinione pubblica e dei media, preoccupati che la diffusione delle opportunità di gioco sia nei luoghi fisici sia online possa influire negativamente sulla comunità in termini di diffusione delle patologie e di accesso al gioco da parte dei minori. Inoltre, vi è la tendenza, in alcuni settori sociali, a sottovalutare la valenza positiva dell'offerta di gioco regolamentato nel contrasto al gioco illegale, che, seppure consistentemente diminuito negli anni, continua a rappresentare un problema di ordine pubblico.

Il settore dei giochi in Italia resta pertanto esposto alla possibilità di ulteriori interventi al quadro normativo che potrebbero comportare modifiche nei criteri di tassazione e/o di concessione delle licenze, nonché alla proliferazione di norme regionali e regolamenti comunali che incidono sul posizionamento delle macchine da gioco e/o nella fruizione del gioco stesso da parte dei giocatori.

GLI STAKEHOLDER

Il settore di attività particolarmente sensibile in cui Gamenet opera richiama su di sé le aspettative di un gran numero di stakeholder, sempre più attenti rispetto al *modus operandi* delle aziende in ambito sociale e ambientale. Al fine di rispondere al meglio alle esigenze di tali interlocutori, Gamenet identifica e mappa tutti gli stakeholder, sia interni che esterni, sulla base dell'influenza su di loro esercitata dall'attività del Gruppo, ed instaura un rapporto fondato sul dialogo, sull'ascolto e sul rispetto di principi e norme di comportamento, quali stabilite dal Codice Etico del Gruppo. Il Gruppo porta avanti programmi di coinvolgimento e confronto, tra i quali il processo, a cadenza annuale, di identificazione dei temi materiali per l'azienda ai fini della redazione del presente Bilancio di Sostenibilità. La frequenza del dialogo e le modalità di ascolto e coinvolgimento degli stakeholder sono differenti, in considerazione delle caratteristiche di ciascuno e del rapporto con il Gruppo.

Gli stakeholder identificati dal Gruppo Gamenet sono localizzati in prevalenza sul territorio nazionale italiano e si dividono in 6 macro-categorie:

- Dipendenti e collaboratori di uffici e sale;
- Azionisti e comunità finanziaria, tra i quali fondi di investimento, obbligazionisti, potenziali investitori, agenzie di rating, banche ed altri soggetti finanziari;
- Operatori del settore e altri fornitori, quali: partner commerciali del Gruppo (gestori di apparecchi da intrattenimento AWP e di sale da gioco, pubblici esercenti); sviluppatori di piattaforme di gioco; produttori e provider di terminali e altro hardware; fornitori di materiali da gioco; fornitori di servizi logistici; fornitori di servizi legali, fiscali amministrativi

e finanziari; partner nel settore della pubblicità, del marketing e delle ricerche di mercato; servizi di assistenza tecnica; agenzie di noleggio e leasing auto;

- Giocatori, sia presso le sale fisiche, sia online;
- Enti regolatori ed Amministrazioni Pubbliche, tra i quali l'ADM, le amministrazioni centrali e locali, questure e forze dell'ordine, l'Istituto di Autodisciplina pubblicitaria e il Coni;
- Comunità, nella quale rientrano le comunità

locali, gli Enti e associazioni culturali e sportive, gli Istituti di ricerca scientifica, le Associazioni dei consumatori e i Media.

All'interno della tabella riportata di seguito, sono sintetizzati i principali argomenti di interesse degli stakeholder, le modalità di coinvolgimento adottate dal Gruppo, nonché gli impegni assunti e la descrizione delle principali attività condotte nel corso dell'anno.

Stakeholder identificati	Temi Materiali di interesse	Impegno del Gruppo Gamenet	Strumenti di coinvolgimento	Cosa è stato fatto
Dipendenti e collaboratori	Tutela e Sviluppo del personale Performance economica	Sostenere l'occupazione Favorire la creazione di un ambiente di lavoro rispettoso della salute, della sicurezza e della dignità personale Operare nel riconoscimento dei meriti e delle pari opportunità Favorire la valorizzazione e la crescita della professionalità Offrire strumenti di welfare aziendale	Intranet aziendale Presentazioni aziendali Documenti istituzionali	Aumento delle ore e delle occasioni di formazione per dipendenti interni ed esterni alla sede Prosecuzione dell'impegno alla Formazione per Operatori di Gioco prevista dall'accordo tra ISS e ADM Avvio del progetto per lo sviluppo di una nuova intranet aziendale di Gruppo
Azionisti e comunità finanziaria	Compliance Performance economica Qualità del servizio offerto	Instaurare relazioni di business improntate ad onestà, trasparenza e correttezza Creazione di valore sostenibile nel tempo Gestione dei rischi e dei temi materiali Creazione di profitto per gli azionisti	Documenti istituzionali Sito Web	Comunicazioni e incontri periodici con investitori, azionisti e agenzie di rating
Operatori del settore e altri fornitori	Tutela del giocatore Promozione del gioco legale e responsabile Compliance Performance economica Qualità del servizio	Favorire relazioni improntate a lealtà, correttezza e rispetto della legge Instaurare relazioni che favoriscano la crescita professionale e imprenditoriale dei partner Offrire una gamma di prodotti di qualità, innovativi, sicuri e affidabili Affiancarsi nella ricerca della soddisfazione del giocatore finale Diffondere la conoscenza e la condivisione dei principi di gioco responsabile	Sito Web	Aumento delle ore, delle occasioni e dei temi di formazione per gestori, esercenti e partner commerciali, anche in collaborazione con società internazionali specializzate nella formazione sul gioco Accordi strategici con società informatiche specializzate nello sviluppo di software gestionali per aziende di gioco Convention con clienti e partner commerciali per nuove proposte commerciali e aggiornamento normativo Avvio del progetto di realizzazione del Portale Web Fornitori di Gruppo

Stakeholder identificati	Temati Materiali di interesse	Impegno del Gruppo Gamenet	Strumenti di coinvolgimento	Cosa è stato fatto	
Giocatori	Tutela del giocatore	Favorire esperienze di gioco divertenti, sicure e sostenibili	Sito Web	Ampliamento e ottimizzazione della rete di punti vendita sul territorio	
	Promozione del gioco legale e responsabile	Offrire una gamma completa e diversificata di prodotti	Social network (Linkedin, Facebook, Twitter)	Ottimizzazione e aggiornamento delle piattaforme e dell'offerta di gioco online	
	Compliance	Offrire piattaforme di gioco tecnologicamente avanzate, affidabili e sicure		Indagine di valutazione della customer experience e della propensione al gioco (facente parte del progetto avviato nell'ambito del Piano di Sviluppo 2017 di ADM e conclusosi nei primi mesi del 2018, cfr. di seguito)	
	Qualità del servizio	Garantire ambienti di gioco che offrono elevata qualità del servizio			
		Garantire la massima correttezza e trasparenza delle operazioni			
Garantire la massima sicurezza delle transazioni finanziarie					
Enti regolatori ed Amministrazioni Pubbliche	Tutela del giocatore	Operare nel pieno rispetto di leggi e regolamenti vigenti	Documenti istituzionali	Prosecazione del dialogo con enti regolatori, amministrazioni e forze dell'ordine	
	Promozione del gioco legale e responsabile	Assicurare una gestione improntata a minimizzare il rischio e garantire protezione dei giocatori		Realizzazione delle attività previste dal Piano di Sviluppo 2017 di ADM, comprendente un articolato progetto denominato "Analisi comparata e multidisciplinare del mercato legale, illegale e delle misure di prevenzione dei fenomeni di dipendenza degli apparecchi da intrattenimento"	
	Compliance	Proporsi come partner affidabili nell'attuazione di politiche pubbliche volte al controllo del gioco		Contribuire allo sviluppo di soluzioni tecnologiche a tutela degli interessi pubblici	Sponsorizzazione Premio Fair Play Finanziario
		Collaborare attivamente nella prevenzione del gioco illegale e di comportamenti fuorilegge		Garantire la protezione dei minori e dei soggetti vulnerabili	
Comunità	Tutela del giocatore	Offrire ambienti sicuri (fisici e virtuali) in cui divertirsi giocando	Sito Web	Prosecazione del dialogo con amministrazioni e comunità locali	
	Promozione del gioco legale e responsabile	Produrre ricchezza attraverso l'offerta di occupazione, gli acquisti da fornitori, il pagamento delle tasse e la remunerazione della filiera	Social network (Linkedin, Facebook, Twitter)	Prosecazione e ampliamento dell'impegno a supporto di associazioni di categoria e istituti di ricerca	
	Compliance	Favorire la creazione e la diffusione di know how e di competenze professionali			
	Sostegno alla comunità	Contribuire a ridurre forme di gioco illegale attraverso l'offerta di gioco sicuro e legale			
		Promuovere modalità di gioco responsabile e sostenibile			
	Impatti ambientali	Essere attivamente partecipi a sostegno di iniziative di tipo socio-culturale			
		Rispettare e tutelare l'ambiente			

I TEMI MATERIALI PER IL GRUPPO GAMENET

I contenuti del presente Bilancio di Sostenibilità si concentrano sulle tematiche di principale rilevanza per il core business di Gamenet e per gli stakeholder del Gruppo. L'identificazione di tali tematiche è stata effettuata mediante un'analisi di materialità, strutturata secondo le direttive del *Global Reporting Initiative* (GRI) e articolata in 4 fasi: identificazione dei temi, definizione dei temi materiali e delle priorità, validazione e revisione.

L'identificazione delle tematiche materiali ha tenuto conto di quanto suggerito dalle linee guida GRI e dell'analisi di numerose fonti, sia interne e strettamente legate alla realtà aziendale (quali, ad esempio, Codice Etico, bilanci, analisi reputazionali), sia esterne, al fine di acquisire uno sguardo più allargato sui temi rilevanti emersi a livello di settore nazionale e internazionale. Per condurre tale analisi, il Gruppo ha organizzato un apposito gruppo di lavoro che, sulla base delle disposizioni del Decreto Legislativo 254/2016 e dell'applicazione dei GRI Standards, ha stilato un elenco di tematiche sulle quali costruire il documento. In particolare, per ogni singolo aspetto, il gruppo di lavoro ha individuato le implicazioni sull'ambiente esterno e sulle dinamiche aziendali in termini di strutture di governance, profili di rischio, politiche di responsabilità sociale e impegno finanziario.

Gli aspetti emersi sono stati quindi raggruppati per temi e valutati sulla base della rilevanza sulle valutazioni e sulle decisioni degli stakeholder, e dell'impatto sulle strategie aziendali (così come descritto). Ai fini dell'attribuzione delle priorità, ciascun tema rilevante è stato valutato sulla base della rilevanza per gli stake-

holder e dell'impatto sulle strategie. L'influenza dei temi sulle valutazioni e le decisioni degli stakeholder è stata definita in base a valutazioni qualitative effettuate durante l'attività di analisi delle fonti considerate per l'identificazione delle *issue* rilevanti. In primo luogo ci si è avvalsi del coinvolgimento del management, che intrattiene rapporti significativi e continuativi con le diverse categorie di stakeholder individuate. Si è inoltre fatto ricorso all'analisi della rassegna stampa, agli standard internazionali di sostenibilità del settore e all'analisi dei competitor.

Per l'impatto sulle strategie economiche, sociali e ambientali ci si è basati su valutazioni di tipo qualitativo che tengono conto della realtà attuale di Gamenet, delle strategie di crescita e sviluppo future e degli scenari macro-economici e di settore all'interno dei quali l'azienda si muove.

Di seguito vengono riportati i temi materiali così identificati:

1. Tutela del giocatore;
2. Promozione del gioco legale e responsabile;
3. Compliance (Lotta alla corruzione e antiriciclaggio);
4. Performance economica;
5. Tutela e sviluppo del personale;
6. Qualità del servizio;
7. Sostegno alla comunità;
8. Impatti ambientali.

Tema materiale per il Gruppo Gamenet	Tematica degli Standard GRI corrispondente	Rilevanza interna	Rilevanza esterna ²
Tutela del giocatore	Customer Privacy Marketing and labeling Socio Economic Compliance	Tutte le società del Gruppo	Gestori ed esercenti
Promozione del gioco legale e responsabile	Customer Privacy Marketing and labeling Socio Economic Compliance	Tutte le società del Gruppo	Gestori ed esercenti
Qualità del servizio offerto	Customer Privacy Socio Economic Compliance	Tutte le società del Gruppo	Gestori ed esercenti
Tutela e sviluppo del personale	Employment Occupational Health and Safety Training and Education Diversity and Equal Opportunity	Tutte le società del Gruppo	-
Performance economica	Economic Performance	Tutte le società del Gruppo	-
Compliance (Lotta alla corruzione e antiriciclaggio)	Anti-corruption Socioeconomic compliance	Tutte le società del Gruppo	Gestori ed esercenti
Sostegno alla comunità	-	Tutte le società del Gruppo	-
Impatti ambientali	Energy Emissions	Tutte le società del Gruppo	Gestori ed esercenti

² L'indicazione della rilevanza (interna o esterna) definisce dove si verificano gli impatti legati al tema materiale. In alcuni casi gli impatti potrebbero essere direttamente legati alle attività dell'organizzazione, in altri potrebbero essere il risultato dei rapporti commerciali con altre entità o soggetti. Tale rappresentazione tiene in

considerazione la capacità dell'azienda di contribuire alla gestione e alla mitigazione degli impatti legati alle attività di soggetti terzi che sono comunque connesse al business del Gruppo.





LA COMPLIANCE

“ Operiamo nei confronti dei nostri interlocutori interni ed esterni con la massima integrità e trasparenza, nel rispetto delle regole. Riteniamo che la chiarezza e la semplicità della comunicazione, l'onestà intellettuale e la lealtà nella gestione dei rapporti siano aspetti fondamentali nella creazione di relazioni basate sulla fiducia reciproca con tutti gli stakeholder. ”

Fonte: i Valori del Gruppo

IL SISTEMA DI CONTROLLO INTERNO

Il Gruppo Gamenet dispone di un sistema di controllo interno che, attraverso opportuni strumenti e metodologie, orienta, gestisce e sottopone a verifica l'attività, indirizzandola verso il raggiungimento degli obiettivi e aiutando a prevenire e mitigare i rischi aziendali di ogni natura.

Al fine di identificare, valutare e contenere i rischi aziendali, Gamenet ha istituito la funzione Internal Audit, incaricata di verificare l'adeguatezza e la funzionalità del sistema di controllo interno mediante attività di monitoraggio e controllo. Il Responsabile dell'Internal Audit non dipende gerarchicamente da alcun responsabile di aree operative e riferisce periodicamente al Comitato Audit, all'Organismo di Vigilanza e al Collegio Sindacale.

Il piano di audit si compone di varie sezioni, che vanno da specifici processi e aree di rischio ritenuti critici e che impattano le singole società del Gruppo, fino alla Sicurezza Informatica (ICT Security). Tale piano viene formalmente approvato ogni anno dal Consiglio di Amministrazione di Gamenet SpA e

illustrato dall'Head of Audit dopo opportuna condivisione con il Presidente e il Comitato Audit, cui la funzione Audit riporta gerarchicamente.

I principali progetti previsti dal piano audit 2017 sono stati:

- Vulnerability Assessment e Penetration Test Infrastrutturale e delle Web Application (relativamente alle società Intralot Italia SpA);
- progetto di estensione del SIEM (Gestione Informazioni ed Eventi di Sicurezza) alla società Intralot Italia SpA;
- Compliance (monitoraggio dei flussi informativi verso gli Organismi di Vigilanza delle società del Gruppo che adottano il Modello di Organizzazione, Gestione e Controllo 231);
- progetto di adozione del MOG 231 e del Codice Etico di Gruppo per le società Gamenet Group SpA;
- revisione ed aggiornamento del MOG 231 per la società Gamenet SpA;
- approvazione ed adozione del Modello ERM (Enterprise Risk Management) per il gruppo Gamenet nel suo complesso, in base alla mappatura dei principali rischi;

- revisione ed approvazione della procedura MAR (Market Abuse Regulation) e della procedura Internal dealing;
- progetto IPO;
- primo rinnovo della Certificazione ISO 9001-2008 per la società Gamenet SpA e Gamenet Scommesse SpA rilasciata dall'ente Bureau Veritas.

CODICE ETICO E MODELLO 231

Il Codice Etico si inserisce nell'ambito del sistema di controllo Interno quale strumento di riferimento per la gestione etica degli affari aziendali, nonché elemento effettivo della strategia e dell'organizzazione aziendale. Il Codice Etico è parte integrante sia del Modello di Organizzazione Gestione e Controllo ex D.Lgs. 231/01, sia del sistema di sanzioni previste per la violazione delle norme in esso stabilite. Gamenet ha inoltre istituito un Organismo di Vigilanza che vigila sul funzionamento, l'osservanza e l'aggiornamento del modello adottato per la prevenzione dei reati e del Codice Etico.

Al Codice Etico si ispira il *modus operandi* di tutte le società facenti parte del Gruppo Gamenet, le quali sono tenute ad applicare i principi e i valori in esso contenuti e a farli rispettare nei confronti dei rispettivi interlocutori interni ed esterni. L'osservanza dei principi generali e delle norme di comportamento contenuti nel Codice Etico viene richiesta nei confronti di tutti gli stakeholder del Gruppo e viene considerata parte integrante delle

obbligazioni contrattuali che regolano i rapporti commerciali e/o finanziari di qualsiasi natura. Gamenet favorisce la conoscenza e l'osservanza del Codice Etico fra tutti i propri interlocutori prevedendo specifiche modalità informative in base alle diverse esigenze e responsabilità dei vari stakeholder e, in caso di inosservanza, adeguate sanzioni disciplinari o contrattuali.

GLI ADEMPIMENTI ANTI-CORRUZIONE E ANTI-RICICLAGGIO

Sebbene, nel corso del 2017, non siano stati segnalati incidenti di corruzione all'interno delle società appartenenti al Gruppo, Gamenet riconosce e si impegna a prevenire il rischio di corruzione e riciclaggio legato ai seguenti ambiti di attività:

- la gestione dei flussi finanziari, con particolare riferimento alla gestione delle fatture attive/passive intercompany, alla gestione dei libri contabili e alla predisposizione delle chiusure contabili mensili e del bilancio consolidato;
- l'approvvigionamento;
- i rapporti con le Istituzioni e gli enti Pubblici;
- la selezione e gestione del personale;
- l'organizzazione di eventi e fiere, sponsorizzazioni e pubblicità, omaggi e spese di rappresentanza e ospitalità;
- gli affari societari;
- l'attività commerciale e di business.

Svolgendo attività di gestione dei giochi pubblici, le società appartenenti al Gruppo

Gamenet rientrano tra i soggetti destinatari degli obblighi previsti dal D.Lgs 231/2007 s.m.i., inerente agli adempimenti antiriciclaggio e alla lotta al finanziamento del terrorismo. La compliance normativa in tale ambito, pertanto, è assicurata mediante la definizione di specifiche procedure, tra le quali si annoverano l'attività di identificazione e l'adeguata verifica della clientela, l'attività di registrazione e conservazione dei dati e della documentazione a supporto, e le attività di monitoraggio di presidi e operazioni ritenute sospette, nonché la collaborazione con l'Unità di Informazione Finanziaria e altre autorità competenti. Gamenet è impegnato in una continua sensibilizzazione dei partner rispetto ai temi dell'antiriciclaggio e della lotta al finanziamento del terrorismo, e si impegna a formare ed aggiornare continuamente la propria filiera.

Il Gruppo Gamenet si è dotato anche di una formale Procedura interna AML (*Anti-Money Laundering*), che disciplina in modo articolato l'insieme delle procedure cui i soggetti interessati sono tenuti ad attenersi nell'ambito delle attività di prevenzione e individuazione

di eventuali fenomeni di riciclaggio di denaro illecito. Il documento definisce responsabilità, compiti e procedure per la prevenzione e la gestione del rischio legato all'utilizzo del sistema finanziario a scopo di riciclaggio dei proventi di attività criminose e di finanziamento del terrorismo, nell'ambito delle attività di offerta di gioco, di scommesse su rete fisica e di gioco online. Tale documento, costantemente aggiornato, viene reso disponibile e facilmente accessibile a tutto il personale destinatario della stessa procedura.





L'IMPATTO ECONOMICO

“ Per avere successo nel lungo periodo, un’azienda deve creare valore sia per sé e per i propri azionisti sia per la società in cui opera, apportando benefici concreti e misurabili alle persone, alle comunità e ai territori lungo tutta la filiera del valore. ”

LA PERFORMANCE ECONOMICA



€ 623,6 Mln

Valore economico generato



€ 575,3 Mln

Valore economico distribuito



€ 710,8 Mln

Contributo alla fiscalità



€ 34,1 Mln

Valore distribuito ai dipendenti

Dati finanziari al 31 Dicembre 2017

L'anno finanziario conclusosi a dicembre 2017 ha prodotto risultati economici e finanziari soddisfacenti per il Gruppo Gamenet, con un aumento del volume dei ricavi (+15,3%), del margine operativo lordo (+16,9%) e del patrimonio netto (+4,5%).

Numeri di performance economico-finanziaria (in migliaia di euro)

	2017	2016
Ricavi ed altri proventi	623.636	541.005
EBITDA	82.080	70.206
Utile (perdita) netto	1.152	(3.018)
Patrimonio netto	68.741	65.786
Indebitamento finanziario netto	(153.252)	(158.249)

GENERARE E DISTRIBUIRE VALORE

La valutazione dell'impatto sociale del Gruppo viene anche determinata attraverso la realizzazione di valore, ovvero la capacità di produrre e distribuire ricchezza a favore di tutti gli stakeholder coinvolti nell'attività d'impresa.

Nel 2017 il Gruppo ha realizzato ricavi netti pari a oltre 623 milioni di euro, con una crescita di circa il 15% rispetto al 2016. A fronte di tali ricavi annuali (valore economico generato), il Gruppo Gamenet ha distribuito ai propri stakeholder circa il 92% di tale valore. La distribuzione del valore generato, come raffigurata

di seguito, è frutto della riclassificazione delle voci del conto economico del Bilancio Consolidato di Gruppo e fornisce una rappresentazione della ricchezza prodotta e distribuita ai propri stakeholder.

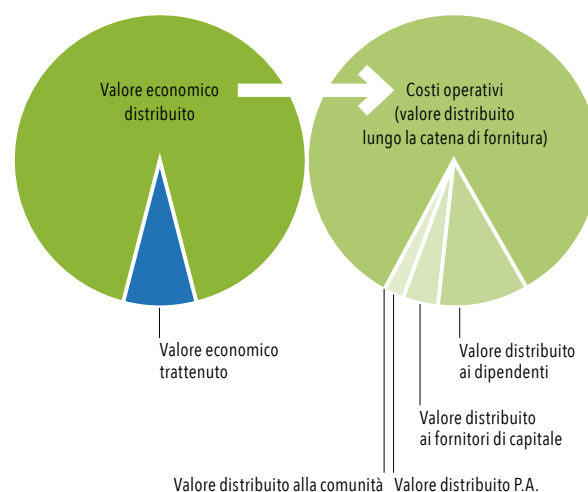
creano occupazione e occasioni di spesa e fanno sì che la ricchezza generata dall'attività di Gamenet si riverberi sull'economia più generale e contribuisca al benessere della collettività.

La distribuzione del Valore Economico generato (in migliaia di Euro)				
	2017		2016	
Valore economico generato	623.636	100,00%	541.005	100,00%
Valore economico distribuito	575.292	92,25%	508.576	94,01%
Costi operativi (valore distribuito lungo la catena di fornitura)	522.337	83,76%	448.962	82,99%
Valore distribuito ai dipendenti	34.048	5,46%	24.742	4,57%
Valore distribuito ai fornitori di capitale	16.805	2,69%	25.743	4,76%
Valore distribuito alla Pubblica Amministrazione	2.060	0,33%	8.947	1,65%
Valore distribuito agli azionisti	-	-	-	-
Valore distribuito alla comunità	42	0,01%	182	0,03%
Valore economico trattenuto	48.344	7,75%	32.429	5,99%

Oltre a quanto riportato nella tabella, il Gruppo Gamenet contribuisce a generare valore per la comunità attraverso il pagamento di imposte specifiche per il settore del gioco che hanno un impatto significativo sul gettito fiscale del Paese (a tal proposito, si veda più avanti il paragrafo "Il contributo fiscale").

Nel corso del 2017 il Gruppo Gamenet ha sostenuto costi di produzione per 514 milioni (+13% rispetto al 2016). Di questi, l'82,4% è stato destinato ai servizi da gestori ed esercenti per la raccolta; il 6,7% a canoni di concessione e sulle licenze per le piattaforme VLT; nel restante 10,7% rientrano erogazioni, tra le altre, a servizi di consulenza fiscale, legale, amministrativa e finanziaria; noleggi e leasing; utenze e spese postali e logistiche; servizi di vigilanza; spese bancarie e per assicurazioni; e spese di pubblicità e marketing. Tali costi per l'impresa rappresentano entrate per i fornitori,

Oltre 34 milioni sono stati destinati alla remunerazione di dipendenti e collaboratori sotto forma di salari, stipendi e altri costi riguardanti il personale e accantonamenti per trattamento di fine rapporto.



Circa 2 milioni sono destinati alla Pubblica Amministrazione per di competenza dell'esercizio. Questa quota non comprende la parte di

raccolta versata all'erario né le tasse di concessione (cfr. paragrafo "Gli impatti sulla fiscalità").

Quasi 17 milioni sono stati destinati alla remunerazione del capitale di credito a fronte di oneri finanziari passivi.

Il valore economico trattenuto è rappresentato dall'utile di esercizio (circa 1,1 milioni di euro) e dagli ammortamenti, accantonamenti e svalutazioni di attività materiali, immateriali e finanziarie.

IL CONTRIBUTO FISCALE

Il gettito fiscale complessivo ordinario derivante dall'intero settore dei giochi pubblici nel 2017 in Italia è stato pari a 13.998 milioni di euro con una flessione tendenziale di 367 milioni di euro (-2,6%) rispetto all'anno precedente⁹.

Il contributo di Gamenet al gettito fiscale deriva dal versamento allo Stato delle imposte sull'attività di raccolta dei giochi, e dal versamento del canone di concessione, entrambi relativi all'attività tipica del Gruppo. A queste si aggiungono le imposte e tasse sul reddito dell'esercizio di competenza e le imposte pagate a livello locale (IMU e altre imposte locali). Complessivamente, nel corso del 2017, il Gruppo Gamenet ha versato all'Erario oltre 710 milioni di euro (+12,6% rispetto al 2016) dei quali oltre 707 per l'esercizio dell'attività di concessionario di giochi pubblici.

Impatto di Gamenet sulla fiscalità (in migliaia di euro)		
	2017	2016
PREU e imposte sul gioco	683.720	604.321
Tassa unica su giochi pubblici	2.907	8.862
Canoni di concessione	20.830	18.033
Totale imposte sul gioco	707.457	631.216
Imposte sul reddito	2.060	8.947
Imposte e tasse locali	1.345	661
Totale	710.862	640.824

⁹ Fonte dati Ministero dell'Economia e delle Finanze: http://www.mef.gov.it/ufficio-stampa/comunicati/2018/comunicato_0039.html





L'IMPATTO SOCIALE

“ Riteniamo che la chiarezza e la semplicità della comunicazione, l'onestà intellettuale e la lealtà nella gestione dei rapporti siano aspetti fondamentali nella creazione di relazioni basate sulla fiducia reciproca con tutti gli stakeholder. Operiamo costantemente per trovare un equilibrio sostenibile tra i nostri obiettivi di business, le necessità dello Stato e le esigenze sociali, assicurando la tutela dei soggetti deboli e dei profili più a rischio.

Intendiamo operare nel massimo rispetto della dignità di tutti e con attenzione alle necessità altrui. Riteniamo centrali le esigenze dei nostri partner e dei clienti, il lavoro di ogni collega, a prescindere dal ruolo ricoperto, ed il valore del tempo di ciascuno e consideriamo l'umiltà e l'educazione come base di ogni rapporto. ”

Fonte: i Valori del Gruppo

IL GIOCO RESPONSABILE

Il gioco, inteso come intrattenimento e attività ludica, è un'esperienza che riveste da sempre una particolare importanza nella vita e nell'immaginario delle persone, trasversale a qualsiasi livello di reddito, sociale e culturale, ma che espone il giocatore ad una serie di rischi, legati alla salute della sua persona e alla sicurezza dei propri dati personali. Con l'aumento, negli ultimi anni, della domanda di gioco in Italia, l'attenzione dell'opinione pubblica e le aspettative nei confronti delle autorità regolatorie e degli altri soggetti coinvolti nella filiera verso le tematiche di tutela del giocatore e della comunità si sono accentuate.

Per questo motivo, il Gruppo Gamenet, insieme ai suoi partner commerciali, lavora ogni giorno con serietà e professionalità per promuovere una cultura sana e un approccio responsabile e consapevole al gioco, supportando il gioco legale e garantito dallo Stato e contrapponendosi al gioco illecito, al fine di mantenere salda la fiducia e il rispetto di investitori, stakeholder, istituzioni e giocatori.

Il Gruppo ha sviluppato al proprio interno alcuni principi, che rappresentano delle linee guida per sensibilizzare e responsabilizzare tutto il

IL DECALOGO DEL GIOCO RESPONSABILE

1. Giocare è un divertimento, non un modo per fare soldi;
2. Giocare solo somme compatibili con le proprie possibilità economiche;
3. Giocare per il solo gusto del gioco e nella piena conoscenza delle regole;
4. Giocare non oltre il tempo che ci si è prefissati all'inizio e fare una pausa quando si gioca più a lungo;
5. Se si decide di smettere o di giocare di meno, impegnarsi a farlo;
6. Non giocare per recuperare le perdite e accettare l'esito come costo dell'intrattenimento;
7. Non chiedere prestiti per giocare;
8. Non esagerare con la frequenza di gioco e non rinunciare ad altri svaghi per privilegiare il gioco;
9. Non mentire ad amici e parenti rispetto alle somme che si sono spese per il gioco;
10. Non considerare il gioco come un rimedio per risolvere problemi e preoccupazioni e non giocare sotto l'effetto di alcol e droghe.

personale che, a vario titolo, si occupa dei giocatori, sia direttamente nei luoghi di intrattenimento, sia indirettamente nella progettazione e realizzazione delle piattaforme di gioco. Tali linee guida hanno quali obiettivi primari:

- la protezione dei minori, mediante l'adozione di specifiche misure volte a prevenire il gioco dei minorenni;
- il marketing responsabile, volto a promuovere un modello di gioco caratterizzato da chiarezza ed esaustività delle informazioni, affinché i giocatori possano prendere una scelta

consapevole; e a promuovere, nei luoghi, sui canali e nei formati consentiti dalla legge, il gioco come forma di intrattenimento, escludendo messaggi di incitamento al gioco;

- la prevenzione delle forme di gioco eccessivo.

In linea con questi obiettivi, il Gruppo ha adottato un Programma di Gioco Responsabile, che viene aggiornato periodicamente, diffuso e monitorato attraverso un dialogo continuo con i dipendenti, l'ADM e gli istituti statistici e di ricerca.

IL PROGETTO PUNTO SICURO

Il progetto "Punto Sicuro" è un sistema, attivato tramite una delle società del Gruppo specializzate in retail, finalizzato a prevenire il gioco d'azzardo patologico (GAP), individuare il giocatore a rischio e indirizzarlo alla cura presso centri specializzati, contribuendo a contrastare fenomeni illeciti come riciclaggio, usura e infiltrazioni criminali.

Nel 2017, tre tra le sale da gioco più importanti del Gruppo hanno ottenuto la certificazione Punto Sicuro, marchio che attesta l'attuazione dei principi del "Gioco Sostenibile", ovvero di quel gioco che valorizza gli elementi di intrattenimento controbilanciando il più possibile le esternalità negative. Tali principi, raccolti in un Disciplinare approvato dal Dipartimento di Consultazione Psichiatrica del Policlinico Universitario Gemelli di Roma, si sono infatti dimostrati oggettivamente capaci di prevenire, individuare e contenere il rischio GAP, e vanno dal porre un'attenzione particolare alle fasce d'età più deboli (-21, +65 anni di età), alla realizzazione di una "Carta dei Servizi del Giocatore", alla tenuta di un Registro di Sala in cui annotare tutte le situazioni potenzialmente anomale, fino all'identificazione di quei segnali che consentono il riconoscimento precoce di comportamenti virtualmente a rischio e alla relativa gestione di eventuali situazioni "di crisi". Il processo ha coinvolto tutto il personale presente in sala mentre la certificazione, a seguito di opportune verifiche sia programmate sia a sorpresa, è stata rilasciata da un ente terzo e indipendente.

IL PROGRAMMA GIOCO CONSAPEVOLE

Il Gruppo, tramite la controllata Intralot e in collaborazione con la Società Italiana di Intervento sulle Patologie Compulsive (S.I.I.Pa.C.), ha avviato un articolato programma di comunicazione e sensibilizzazione, denominato "Gioco Consapevole", finalizzato alla diffusione e alla condivisione di un approccio al gioco consapevole e sicuro. Nell'ambito di tale programma è stato attivato un numero verde gratuito a disposizione di tutti i cittadini allo scopo di fornire sostegno professionale ai giocatori con potenziale rischio di dipendenza dal gioco. Tale servizio, dalla fruizione facile e rispettosa dell'anonimato dell'utente, si pone come obiettivo la creazione di uno spazio contenitivo che comunichi accoglienza, empatia, disponibilità e accettazione per coloro che potrebbero assumere comportamenti di gioco problematici. Nel corso del 2017 il numero verde, ha registrato 210 chiamate (in linea con le rilevazioni del 2016) delle quali 85 direttamente da parte dei giocatori e 125 da parte di un familiare preoccupato dalle abitudini di gioco del proprio congiunto. Coloro che manifestano un problema con il proprio comportamento di gioco sono in prevalenza di sesso maschile (73%). In alcune sale del Gruppo, poi, è stato posto in via sperimentale un presidio.

Il Gruppo ha inoltre testato, in via sperimentale in alcune sale della propria rete, la presenza di psicologi a disposizione dei giocatori, che vi si possono rivolgere in forma libera e anonima.

Il marketing responsabile

Il Gruppo Gamenet agisce e pubblicizza la propria attività in rigida conformità al decreto legge Balduzzi (art. 7 del D.Lgs. 158/2012). Tale decreto ha introdotto il divieto di messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro nelle trasmissioni televisive e radiofoniche "generaliste", su riviste e pubblicazioni non specializzate e durante le rappresentazioni teatrali o cinematografiche non vietate ai minori.

Sono anche proibiti messaggi pubblicitari che incitano al gioco o ne esaltano la sua pratica, ovvero che hanno al loro interno dei minori, o che non avvertono del rischio di dipendenza dalla pratica del gioco.

In generale, ogni attività pubblicitaria deve riportare in modo chiaramente visibile la percentuale di probabilità di vincita che il soggetto ha nel singolo gioco, e deve riportare avvertimenti sul rischio di dipendenza dai giochi con vincite in denaro.

Il Gruppo Gamenet ottempera in maniera rigorosa ai requisiti di tale decreto e, pertanto, non ha registrato infrazioni o sanzioni in ambito di informazione e marketing dei propri servizi.

Il Gruppo Gamenet ha inoltre realizzato e diffuso in modo capillare presso tutti i pro-

pri punti vendita materiali informativi sulle corrette pratiche di gioco e sui rischi derivanti dall'eccesso di gioco. Tra questi: locandine e cartoline illustrate con messaggi di promozione del gioco responsabile, contenenti il "Decalogo del Gioco Responsabile" (ved. sopra); locandine sul programma "Gioco Consapevole" recanti il numero verde S.I.I.Pa.C.; guide informative per facilitare l'identificazione di comportamenti problematici e individuare i segnali di un potenziale problema di gioco d'azzardo patologico; locandine con riferimenti e indicazioni dei centri di aiuto presenti nelle vicinanze del punto vendita; locandine informative sulle probabilità di vincita dei vari giochi; cartelli di divieto di ingresso e di gioco per i minori di 18 anni; informative sulla normativa anti-riciclaggio e sul trattamento dei dati personali; regolamenti di gioco per videolotteries, scommesse e virtual games.

È previsto inoltre un test di autovalutazione, a disposizione dei giocatori sia on-line sul sito web del Gruppo, sia presso le sedi fisiche di gioco sul territorio. Tale test permette al cliente di valutare il proprio profilo di giocatore e di prendere consapevolezza della possibilità di rientrare in un profilo di giocatore potenzialmente problematico, rispondendo a domande relative al proprio comportamento di gioco nei dodici mesi precedenti.

TEST DI AUTOVALUTAZIONE: E TU CHE GIOCATORE SEI?				
NEGLI ULTIMI 12 MESI, QUANTO SPESSO...	MAI	QUALCHE VOLTA	MOLTE VOLTE	QUASI SEMPRE
Hai speso per il gioco più di quanto potevi permetterti di perdere?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hai avuto bisogno di giocare di più per provare un sensazione di eccitazione?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sei tornato a giocare con il proposito di recuperare il denaro perso per "rifarti"?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hai chiesto prestiti o hai venduto qualcosa per avere i soldi con cui giocare?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hai avuto la sensazione di avere un problema con il gioco?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Qualcuno ti ha accusato di avere un problema con il gioco, a prescindere dal fatto che tu ritieni che ciò sia vero o meno?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hai mai pensato che il gioco ti ha causato problemi economici o ne ha causato al tuo bilancio familiare?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ti sei sentito/a in colpa per il tuo modo di giocare o per ciò che accade quando giochi?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

LA TUTELA E LA SICUREZZA DEL GIOCO ONLINE

Il Gruppo Gamenet tiene in altissima considerazione la sicurezza e la protezione dei dati e delle transazioni che avvengono sui propri sistemi di gioco online, e pertanto ottempera a rigide leggi in materia di protezione dei dati, in vigore a livello nazionale ed europeo.

Tutte le soluzioni di gioco offerte da Gamenet Group sono accuratamente selezionate per garantire i massimi livelli di affidabilità e sicurezza ai giocatori. Ogni transazione può avvenire solo in presenza di un collegamento in tempo reale con il sistema di Gamenet Group e di Sogei, la struttura informatica del Ministero dell'Economia e delle Finanze, e della conferma dell'accettazione della giocata, a garanzia della validità di ogni giocata accettata e del pagamento dell'eventuale vincita.

Ogni accesso alle aree riservate dei siti di

gioco del Gruppo avviene mediante connessione crittografata ed è tracciato dal sistema, che mostra data e ora dell'ultimo login nonché gli accessi alla pagina del proprio estratto conto. Al fine di contrastare l'accesso al gioco, anche online, da parte dei minori di 18 anni, inoltre, l'attivazione del conto di gioco può avvenire solo in seguito alla verifica della coerenza dei dati inseriti in fase di registrazione e alla ricezione del contratto firmato accompagnato da copia del documento di identità.

In accordo con l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, inoltre, il Gruppo Gamenet ha implementato una serie di soluzioni atte a prevenire comportamenti di gioco compulsivo. Tra queste: l'autolimitazione, ad opera del giocatore, dell'importo massimo per ogni singola puntata, per la spesa giornaliera e per la ricarica giornaliera del conto, nonché l'autoesclusione volontaria dall'attività di gioco, che può essere temporanea o definitiva.

Fermi restando gli impegni di conformità normativa alle leggi che limitano la capacità del Gruppo di raccogliere e utilizzare le informazioni personali riguardanti i clienti finali e i potenziali clienti finali, incluso l'utilizzo a scopi di marketing di tali informazioni, il Gruppo rimane esposto al rischio che i dati personali e sensibili dei clienti finali e dei partner (ivi inclusi nomi, indirizzi, età, estremi bancari e lo storico di scommesse e giocate) possano essere indebitamente sottratti, persi o divulgati o elaborati in violazione della normativa in materia di protezione dei dati personali. Qualora il Gruppo, o qualsiasi fornitore terzo di servizi al quale lo stesso si affida, non trasmettesse le informazioni sui clienti finali in modalità sicura, o qualora avesse luogo la divulgazione di dati personali dei clienti finali, il Gruppo potrebbe incorrere in responsabilità e sanzioni ai sensi delle leggi in materia di protezione dei dati personali. Tali inadempienze potrebbero inoltre causare un danno reputazionale al Gruppo, e dunque scoraggiare i nuovi clienti finali dall'avvalersi dei servizi del Gruppo.

Variazioni al regime UE in materia di protezione dei dati personali potrebbero altresì avere un impatto sull'attività del Gruppo. A partire dal 25 maggio 2018, infatti, con l'applicazione del Regolamento (UE) 2016/679 del 27 aprile 2016 (il "Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati" o "RGPD"), saranno modificati sia il numero che la natura - maggiormente restrittiva - degli obblighi che il Gruppo deve rispettare relativamente alla raccolta e all'elaborazione dei dati personali. Il RGPD prevede, in particolare:

- sanzioni massime applicabili più elevate, fino all'importo maggiore tra Euro 20 milioni o il 4% del fatturato globale annuale per ciascuna violazione, a fronte delle sanzioni, inferiori a Euro 1 milione, previste dall'attuale regolamentazione;

- requisiti più onerosi per il consenso: quest'ultimo dovrà sempre essere espresso, a differenza dell'attuale regolamentazione in virtù della quale il consenso implicito è talvolta ritenuto sufficiente;
- diritti rafforzati, ivi incluso il "diritto all'oblio", che prevede, in alcune circostanze, la cancellazione permanente dei dati personali di un utente.

Nel corso del 2017 non si segnalano reclami o segnalazioni relative alla privacy dei clienti o alla perdita di informazioni.

A partire dal 2015, Intralot Italia, società del Gruppo Gamenet, ha inoltre ottenuto la certificazione ISO27001 per il proprio Sistema di Gestione della Sicurezza delle Informazioni (ISMS). Tale certificazione è, al 2017, attiva esclusivamente per Intralot Italia, che registra il flusso maggiore di accessi per il gioco online. Il Gruppo non ha espresso al momento l'intenzione di estendere la certificazione ad altre società del proprio perimetro.

IL PERSONALE



593
Persone



39
Età media



38%
Donne



62%
Uomini

Il Gruppo Gamenet crede fermamente nell'importanza del gioco di squadra - in cui tutti condividono gli obiettivi da raggiungere, hanno consapevolezza del proprio ruolo, sanno con chi interagire e a chi trasmettere il risultato del proprio lavoro - e ritiene che il proprio successo sia dovuto in massima parte all'impegno e alla professionalità delle persone che ne fanno parte. Sono le persone, infatti, la vera leva competitiva del Gruppo, ed è nella loro competenza e nella loro capacità di crescere che si gioca la possibilità per la Società di reagire alle trasformazioni del mercato e di elevare costantemente la qualità del servizio fornito.

Il Gruppo è infatti convinto che saper ricono-

scere e accrescere le potenzialità dei propri collaboratori, attraverso percorsi lavorativi che prevedano specifici programmi di valorizzazione e qualificazione, sia condizione necessaria per affermarsi e rimanere competitivi. Per questo, le politiche di gestione del personale sono tese alla creazione di un ambiente lavorativo in cui il singolo individuo possa esprimere al meglio il proprio potenziale e sentirsi pienamente motivato a contribuire al raggiungimento degli obiettivi strategici del Gruppo.

L'ingresso di personale all'interno del Gruppo Gamenet viene programmato in funzione delle necessità del Gruppo e il processo di *recruiting* segue le linee guida ed i principi espli-

citati all'interno del Codice Etico aziendale ai fini di garantire parità di trattamento sulla base delle capacità individuali dei candidati, di evitare favoritismi e agevolazioni di ogni sorta, e ispirando la propria scelta esclusivamente a criteri di professionalità e competenza.

I neo-assunti vengono ascoltati e guidati nella fase di inserimento sia dal personale dell'Ufficio Risorse Umane che dai colleghi, attraverso un percorso di inserimento volto a favorire la loro completa integrazione in azienda, lo svi-

luppo di una conoscenza inter funzionale del business e un'identità aziendale comune, oltre che l'acquisizione della consapevolezza del proprio ruolo nell'organizzazione.

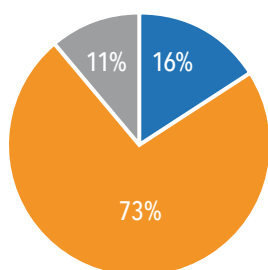
La composizione del personale

Il Gruppo Gamenet conta su un team di 593 dipendenti, la cui età media è di 39 anni e dei quali 503 sono assunti con un contratto a tempo indeterminato e 557 con un contratto full-time.

La composizione del personale del Gruppo Gamenet			
	Uomini	Donne	Totale
Dirigenti	22	4	26
Quadri	42	14	56
Impiegati	226	174	400
Operai	77	34	111
Totale personale per genere	366	227	593
Composizione percentuale per genere	62%	38%	100%
Con contratto a tempo indeterminato	313	190	503
Con contratto a termine o temporaneo	49	41	90
Con contratto full-time	350	207	557
Con contratto part-time	10	26	36

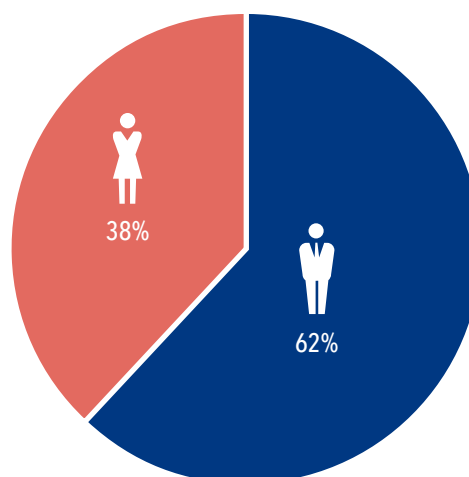
L'età dei dipendenti del Gruppo Gamenet			
	Uomo	Donna	Totale
<= 29 anni	53	42	95
30 - 50 anni	258	173	431
Over 50	49	18	67

ETÀ DEL PERSONALE



■ <= 29 anni ■ 30-50 anni ■ > 50 anni

DIVERSITY DEL PERSONALE



■ Uomini ■ Donne

Nel corso del 2017 le società appartenenti al Gruppo Gamenet hanno assunto 219 persone, delle quali 130 uomini e 89 donne. Fra i neo assunti, 169 hanno un'età compresa tra i 30 e i 50 anni, e 34 hanno meno di 30 anni.

Nello stesso anno si è registrato un totale di 173 uscite, delle quali 102 uomini e 71 donne.

I dipendenti assunti nel 2017 (in valore assoluto) per fascia di età			
	Uomini	Donne	Totale
<= 29 anni	14	20	34
30-50 anni	102	67	169
Over 50	14	2	16
Totale	130	89	219

I dipendenti usciti nel 2017 (in valore assoluto) per fascia di età			
	Uomini	Donne	Totale
<= 29 anni	3	12	15
30-50 anni	88	55	141
Over 50	11	4	15
Totale	102	71	173

Tasso di turnover ⁴ in entrata per fascia di età			
	Uomini	Donne	Totale
<= 29 anni	26%	48%	36%
30-50 anni	40%	39%	39%
Over 50	29%	11%	24%

Tasso di turnover ⁴ in uscita per fascia di età			
	Uomini	Donne	Totale
<= 29 anni	6%	29%	16%
30-50 anni	34%	32%	33%
Over 50	22%	22%	22%

⁴ Nelle tabelle viene riportato il tasso di turnover, vale a dire il rapporto tra la somma di nuovi ingressi e uscite nell'anno di riferimento e il numero medio di dipendenti presenti alla fine dell'anno di rendicontazione.

La formazione

La formazione del personale e lo sviluppo di profili altamente qualificati e specializzati rappresenta una delle fondamentali chiavi strategiche per garantire il successo del Gruppo.

Per tale motivo, in aggiunta ai corsi di aggiornamento e formazione per il personale interno, il Gruppo Gamenet promuove e organizza corsi di formazione specifici per il mercato del gaming in collaborazione con le più importanti realtà del settore. Tra i programmi proposti vi sono corsi per l'apertura e la gestione di gaming hall VLT, corsi incentrati sulla gestione del cash desk e dei terminali di sala, rivolti al personale delle sale e ai partner commerciali del Gruppo, nonché corsi rivolti al personale tecnico dedicati all'installazione e alla manutenzione degli apparecchi videolottery. Esercenti e gestori delle sale hanno inoltre a disposizione un'offerta di soluzioni formative su molteplici tematiche:

- formazione di start-up di tipo generale su tutti i prodotti, sul player di gioco, sulla gestione del business e sulla contabilità (della durata di 8/16 ore);
- formazione di refresh su prodotti di gioco specifici, come ad esempio le scommesse ippiche o le VLT;
- corsi in materia di antiriciclaggio, svolti anche in modalità e-learning, funzionali alla corretta gestione del pagamento delle vincite delle VLT e delle scommesse;
- corsi di aggiornamento specifici sulle tematiche del gioco responsabile e del contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico, con particolare riferimento all'ottenimento della certificazione "Punto Sicuro".

Nel 2017 il Gruppo ha erogato più di 1.000 ore di formazione, per una media di 2,2 ore di formazione pro-capite.

Ore totali di formazione erogata per categoria di dipendenti			
	Uomini	Donne	Totale
Dirigenti	144	16	160
Quadri	26	0	26
Impiegati	449	453	902
Operai	123	79	202
Totale	742	547	1.289

Ore medie di formazione pro-capite per categoria di dipendenti			
	Uomini	Donne	Totale
Dirigenti	7	4	6,2
Quadri	0,6	0	0,5
Impiegati	2	2,6	2,3
Operai	1,6	2,3	1,8
Totale	2	2,4	2,2

La salute e la sicurezza sul luogo di lavoro

Come esplicitato all'interno del Codice Etico del Gruppo e in linea con le disposizioni vigenti, con particolare riferimento al D.Lgs. 81/2008, il Gruppo Gamenet si impegna a tutelare la salute dei lavoratori, predisponendo ogni necessaria misura alla garanzia della assoluta conformità dei luoghi di lavoro (compresi i locali della Società aperti al pubblico) ai più elevati standard in materia di sicurezza e igiene. Il Gruppo, inoltre, si adopera per diffondere e consolidare la cultura della sicurezza a tutela della salute dei propri dipendenti, sviluppando, come riportato nel Codice Etico "la consapevolezza dei rischi e promuovendo comportamenti responsabili da parte di tutti i dipendenti e/o collaboratori".

Nel corso del 2017 non sono stati registrati infortuni mortali né casi di malattia professionale all'interno del Gruppo.

La tabella di seguito riepiloga le principali performance del Gruppo riguardo la tutela della salute e sicurezza dei dipendenti.

La salute e la sicurezza in Gamenet			
	Uomini	Donne	Totale
Numero totale di infortuni registrati ⁵	8	1	9
Injury Rate - Tasso di infortuni ⁶	2,68	0,62	1,95
Giornate perse	265	5	270
Lost Day Rate - Tasso di gravità degli infortuni ⁷	88,93	3,08	58,64
Giornate perse per assenza	2.133	3239,5	5.372,5
Absenteeism Rate - Tasso di assenteismo ⁸	2,4%	6,0%	3,7%

Il welfare aziendale

Il Gruppo Gamenet considera l'applicazione di una politica di welfare, a beneficio sia del personale full-time che part-time, un importante elemento valoriale e strategico. Allineandosi con il quadro normativo previsto dalla contrattazione collettiva nazionale e del Gruppo, il welfare aziendale prevede soluzioni e opportunità di flessibilità, quali permessi, congedi, orario flessibile in ingresso e uscita, contratti di lavoro part-time, e agevolazioni integrative. Tra queste:

- permessi retribuiti per visite mediche presso strutture pubbliche, di durata pari ad un massimo di 4 ore in un giorno;

⁵ Data la natura dei servizi offerti dal Gruppo, gli infortuni registrati non presentano particolari caratteristiche e sono di lieve entità.

⁶ Il calcolo del tasso di infortuni è stato calcolato dividendo il numero degli infortuni registrati per le ore lavorate nel periodo di riferimento, e moltiplicando il totale per 200000.

⁷ Il tasso di gravità degli infortuni è stato calcolato dividendo il numero totale di giornate perse per infortunio per il numero totale di ore lavorate nel periodo di riferimento, e moltiplicando il risultato per 200000.

⁸ Il tasso di assenteismo è stato calcolato dividendo il numero di giornate per assenza (attribuibili ad incapacità di qualsiasi tipo, e quindi a malattie, professionali e non, infortuni e assenze non giustificate/non retribuite) per il numero di giorni lavorabili nel periodo di riferimento.

- parcheggi "Rosa" riservati alle dipendenti future mamme, totalmente gratuiti, con l'obiettivo di facilitarne la mobilità e rendere più agevole il raggiungimento del posto di lavoro durante il periodo della gravidanza;
- assicurazione integrativa per infortuni professionali, riservato ai dipendenti che effettuano attività di consegna di incasso non armati su tutto il territorio nazionale;
- congedo parentale per i papà, che consente loro di rimanere a casa per 3 giorni dalla nascita di un figlio.

Con lo scopo di avvicinare le famiglie dei dipendenti al contesto aziendale, inoltre, nel 2017 la politica di welfare aziendale del Gruppo ha previsto la realizzazione di un evento a tema natalizio pensato a misura di bambino: un pomeriggio di attività ludiche e intrattenimento, aperto a tutti i dipendenti e ai propri figli e compagni, al termine del quale Babbo Natale in persona ha consegnato un regalo ad ogni bambino. In occasione dell'evento, ogni partecipante ha portato con sé un proprio regalo, da donare nell'ambito del progetto "Come a Casa" promosso dalla Fondazione Telethon: un progetto di accoglienza per i bambini e le famiglie che arrivano in Italia presso l'Istituto San Raffaele Telethon di Milano per sottoporsi al trattamento di una terapia genica.

Tra le iniziative di welfare avviate nel 2017 e programmate per il 2018 rientra poi il progetto per la realizzazione di una biblioteca aziendale arricchita attraverso le donazioni di case editrici indipendenti. Si tratta di un progetto innovativo che instaura un rapporto diretto con realtà editoriali indipendenti attive sul territorio locale, creando così un benefico rapporto di sinergia tra il mondo culturale e quello aziendale.

"La Miglior Pagella"

Il Gruppo Gamenet ritiene la formazione uno strumento fondamentale per creare concrete opportunità per il futuro delle nuove generazioni. Premiare l'impegno e incentivare a fare sempre meglio, nella vita come a scuola e, in futuro, nel mondo del lavoro, permette ai giovani di acquisire maggiore consapevolezza del proprio ruolo, contribuendo a migliorare il loro percorso formativo e a sviluppare la loro autostima.

È in questo ambito che si colloca "La Miglior Pagella", progetto fortemente voluto dal Gruppo e indirizzato a tutti i figli dei dipendenti iscritti ai corsi di studio di scuole elementari, medie e superiori.

Nel 2017, il Gruppo ha assegnato 17 borse di studio del valore di 500,00 euro cadauna agli studenti che hanno conseguito la più alta media di voti rispetto a quella dei partecipanti inseriti nel medesimo corso di studi.

Il progetto è stato lanciato per la prima volta nel 2013: in 5 anni, dal 2013 al 2017 sono state erogate complessivamente 58 borse di studio ad altrettanti studenti, per un valore complessivo di 29 mila euro.

Le pari opportunità

Coerentemente con quanto stabilito dal proprio Codice Etico, Gamenet Group si impegna ad assicurare uguaglianza di trattamento e delle opportunità per ciascun collaboratore. La Società si adopera per il superamento di ogni sorta di discriminazione, corruzione, sfruttamento del lavoro minorile o forzato e, più in generale, per la promozione della dignità, salute, libertà e uguaglianza dei lavoratori, nel rispetto della Dichiarazione Universale delle Nazioni Unite, delle Convenzioni fondamentali dell'International Labour Organization e delle Linee Guida dell'OCSE.

Nell'anno rendicontato, il peso della quota femminile sul totale dell'organico è rimasto pressoché costante rispetto all'esercizio precedente. Il 76% delle donne facenti parte dell'organico del Gruppo hanno una qualifica da impiegata. Le donne con incarichi di dirigenza sono 4 su un totale di 11 prime linee.

Da un punto di vista retributivo, le differenze maggiori tra lo stipendio delle donne e quello degli uomini si registrano tra i dirigenti del Gruppo mentre nelle altre categorie professionali tali differenze sono minori.

Rapporto retributivo donna/uomo per categoria professionale	
	2017
Dirigenti	85%
Quadri	94%
Impiegati	90%
Operai	88%

Il calcolo di tale rapporto retributivo per genere dei dipendenti del Gruppo è stato effettuato sulla base della media aritmetica degli stipendi delle singole società del Gruppo. In tal modo è stato mitigato l'effetto distorsivo delle differenze retributive tra le diverse società del Gruppo e l'eventuale presenza/assenza di uomini o donne in alcuni ruoli di certe società del Gruppo.

Con riferimento ai congedi parentali, come previsto dal CCNL e dalla normativa nazionale, tutto il personale che usufruisce del congedo parentale rientra in organico al termine del periodo di congedo; eventuali dimissioni hanno carattere volontario. Il tasso di rientro nelle aziende del Gruppo dopo il congedo, pertanto, è pari al 100%. Nel corso del 2017 solo due dipendenti, assunte presso Billions Italia S.r.l., hanno usufruito del congedo parentale e hanno entrambe ripreso il lavoro alla fine del periodo concesso.

La comunicazione interna

La comunicazione interna, intesa dal Gruppo come strumento di responsabilizzazione e motivazione, si avvale di comuni strumenti di lavoro quali la posta elettronica e di ulteriori canali tra i quali:

LA INTRANET AZIENDALE

La intranet aziendale riveste un ruolo strategico nella diffusione della cultura aziendale improntata su principi di trasparenza, condivisione e tempestività. Persegue fini di coerenza fra le attività svolte e gli obiettivi istituzionali e organizzativi, di crescita della professionalità e di collaborazione fra i dipendenti, di organizzazione più efficace, di miglioramento del clima aziendale. Accedendo alla piattaforma ciascun dipendente ha la possibilità di scaricare materiali di lavoro e strumenti professionali, consultare la rubrica aziendale, le foto degli eventi e informarsi sulle ultime news dell'azienda e di settore. La intranet è una piattaforma in continua evoluzione per sua stessa natura e uno strumento di fondamentale importanza per assicurare la collaborazione, la condivisione dei processi e la tempestività dei flussi comunicativi interni al Gruppo. Per questo, nel 2017 è stato dato avvio ad un ampio e strutturato lavoro di riprogettazione e restyling grafico e funzionale della intranet aziendale, mirato ad ampliarne ulteriormente l'utilità e la fruizione e ad implementare nuove e utili funzionalità.

LE BACHECHE

Nate per rispondere in maniera concreta all'esigenza di migliorare l'equilibrio fra la vita privata e quella lavorativa, le bacheche rappresentano uno strumento "aperto" e una fonte di informazioni immediatamente accessibile, in grado di accogliere direttamente i suggerimenti dei dipendenti e segnalazioni sui temi più diversi.

La Gaming Cup

Il Gruppo Gamenet partecipa ogni anno alla Gaming Cup, il torneo di calcio a 8 tra operatori del settore del gioco, con una propria squadra composta da giocatori provenienti dalle diverse società del Gruppo.

Nell'edizione 2017 della Gaming Cup, la squadra Gamenet è arrivata alle semifinali, conseguendo per il secondo anno consecutivo il maggior numero di premi individuali del torneo, tra cui il premio "fair play" e i titoli di capocannoniere, miglior attaccante, miglior allenatore e miglior portiere.

LA QUALITÀ DEL SERVIZIO

La centralità del cliente

Per la specificità del settore in cui opera e per la varietà dei prodotti e dei servizi offerti, il Gruppo Gamenet si rivolge ad una variegata platea di clienti, che rappresentano il fulcro attorno sul quale è imperniata tutta l'attività del Gruppo. La definizione delle strategie aziendali è pertanto incentrata sul costante e costruttivo dialogo con la clientela nonché sull'ascolto delle richieste provenienti da essa, ed è volta alla ricerca e allo sviluppo di prodotti, servizi e soluzioni tecnologiche che possano rispondere adeguatamente e con prontezza ad ogni esigenza di mercato, mantenendo sempre un elevato livello di qualità, trasparenza e sicurezza, nel più rigoroso rispetto delle regole e delle normative vigenti.

Oltre ai giocatori finali - ovvero i clienti delle sale da gioco e delle sale scommesse, degli apparecchi da intrattenimento AWP e VLT, i giocatori online - tra i clienti del Gruppo vi è un'estesa e diversificata rete di partner commerciali. Tra questi, vi sono le società di noleggio e gestione di apparecchi da intrattenimento AWP - contrattualizzate dal Gruppo per distribuire, installare e gestire la raccolta degli apparecchi - e i titolari degli esercizi pubblici in cui tali apparecchi sono installati.

Il Gruppo contribuisce alla crescita imprenditoriale dei propri partner commerciali, una rete estesa e diversificata cui viene assicurata un'assistenza tecnica e commerciale diffusa ed efficiente, capace di rispondere in tempo reale alle complessità e alle sfide tecniche e organizzative. Per supportare i propri partner commerciali nel loro lavoro e per semplificare

la gestione quotidiana delle attività, il Gruppo ha inoltre sviluppato un apposito pacchetto di applicativi software denominato "Net Suite".

La NET SUITE

NET ACCESS	L'area riservata del sito istituzionale del Gruppo Gamenet, che offre ai partner tutti gli strumenti utili alla gestione da remoto degli apparecchi da intrattenimento.
NET VIEW	Strumento che permette la realizzazione di report statistici di ogni tipo.
NET MOBILE MANAGER	Applicazione mobile che consente la consultazione dei dati presenti sul gestionale del concessionario, con particolare attenzione alla presentazione di eventi statistici, andamenti di business, geolocalizzazione del proprio parco apparecchi e molto altro ancora.
NET CASH	Il gestionale rivolto ai gestori di apparecchi da gioco, che automatizza e facilita i processi di raccolta e contabilizzazione degli incassi.
NET FIELD	L'app che consente di gestire le proprie sale da mobile.

Gli ambienti di gioco

Alla garanzia di un servizio di qualità e di un'esperienza di gioco complessivamente piacevole per il cliente contribuisce anche l'ambiente di gioco creato all'interno delle sale e dei punti vendita del Gruppo Gamenet, presenti in tutto il territorio nazionale e contraddistinti da diversi format distributivi e brand distintivi⁹.

La scelta delle aree dove localizzare le sale viene effettuata dopo un'attenta analisi del contesto socio-urbano del quartiere, con valutazioni sulla sicurezza e la vicinanza a luoghi sensibili e in collaborazione con rappresentanti delle istituzioni locali. L'attenzione al cliente unita alla professionalità del personale, che segue periodicamente percorsi di aggiornamento relativi alla gestione di problematiche legate all'eccesso di gioco, all'antiriciclaggio, sull'uscita di nuovi prodotti o su aggiornamenti delle piattaforme di gioco, consentono esperienze positive di gioco e di intrattenimento.

⁹ Per un approfondimento sui format e i brand distributivi della rete del Gruppo, si veda il capitolo "Retail e Street Operations".

La rete di vendita

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 raccolta complessiva 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 canale di vendita online riguarda principalmente il sito di gioco Intralot, che conta su un'offerta completa e innovativa di gioco online, veicolata attraverso i servizi web e mobile con app dedicate per smartphone e tablet. Tra i prodotti disponibili, oltre alle scommesse, il poker, i casinò games, il bingo, gli skill games e le tradizionali Lotterie.

Il Sistema di Qualità e le certificazioni

Il Gruppo ritiene che la vera misura della qualità del servizio offerto sia legata alla soddisfazione dei propri clienti finali, compatibilmente con l'efficienza e la sostenibilità aziendale. Per questo, il Gruppo ha progettato e implementato un Sistema di Gestione per la Qualità (SGQ) per il perseguimento del soddisfacimento delle necessità delle parti interessate; del miglioramento continuo delle prestazioni; e del mantenimento della conformità alle normative del settore.

Sin dalla sua istituzione, il Gruppo Gamenet ha intrapreso un percorso di Qualità, ottenendo e confermando negli anni la certificazione ai fini dei requisiti UNI ISO 9001. Come riportato nella Politica per la Qualità, il Sistema di Gestione rappresenta una garanzia:

- Verso il Cliente finale:
 - in termini di completezza del Servizio, in modo che risponda pienamente ai loro desideri;
 - in termini di legalità del Servizio, operando in conformità di quanto previsto dalla concessione;
 - in termini di affidabilità del Servizio, coinvolgendo i Partner della filiera nelle attività aziendali, e considerandoli parte attiva per il raggiungimento degli obiettivi prefissati.
- Verso il Personale:
 - sviluppando una cultura orientata alla Qualità ed al miglioramento continuo;
 - mantenendo un elevato livello di motivazione, responsabilizzazione e coinvolgimento;
 - assicurando la formazione necessaria allo sviluppo professionale.
- Verso la Direzione:
 - sviluppando, implementando e migliorando un sistema di controllo dei processi, orientato alla prevenzione dei rischi ed alla gestione degli stessi;
 - pianificando le strategie aziendali nell'ottica della soddisfazione del Cliente finale.

La Politica per la Qualità, periodicamente revisionata e resa disponibile a tutto il personale nella intranet aziendale e nelle bacheche, è quindi pienamente aderente alla visione aziendale in tema di qualità, che prevede un impegno completo su tutti i segmenti del servizio. Attualmente il Gruppo certifica i seguenti ambiti di gioco:

- la "Realizzazione e la conduzione della rete per la gestione telematica del gioco lecito

mediante apparecchi da intrattenimento e divertimento nonché le attività e le funzioni connesse" in capo a Gamenet SpA che detiene la concessione;

- l'"Erogazione e gestione dei giochi con vincita in denaro, distribuiti sia a distanza che attraverso i punti vendita, nonché dei processi produttivi e di gestione aziendale" in capo a Intralot e Gamenet Scommesse;
- certificazione ISO 27001 per il proprio Sistema di Gestione della Sicurezza delle Informazioni (ISMS), in capo a Intralot Italia, società del Gruppo Gamenet.

I FORNITORI

Elemento fondante delle attività del Gruppo Gamenet sono i consolidati rapporti commerciali con numerosi partner e fornitori. La catena di produzione di valore del Gruppo, infatti, conta sulla collaborazione con molteplici attori nel settore del gaming, tra i quali:

- sviluppatori di piattaforme di gioco e altro software;
- produttori e provider di terminali e altro hardware;
- fornitori di materiali da gioco;
- fornitori di servizi logistici;
- fornitori di servizi legali, fiscali amministrativi e finanziari;
- partner nel settore della pubblicità, del marketing e delle ricerche di mercato;
- servizi di assistenza tecnica;
- agenzie di noleggio e leasing auto;
- concessionari e gestori di sale e punti vendita.

In virtù del proprio sistema di controllo della qualità, il processo di identificazione e selezione dei propri partner commerciali da parte di Gamenet passa per una fase di valutazione sulla base di criteri di correttezza, equità e trasparenza. Il Gruppo,

infatti, ambisce ad includere nel proprio network commerciale solo partner che rispettino elevati standard di affidabilità. A tal scopo, all'interno di tutte le società del Gruppo si è proceduto ad adottare una comune scheda di qualificazione dei fornitori, al fine di verificare la rispondenza dei potenziali fornitori ai requisiti del Gruppo e l'eventuale possesso di certificazioni in materia di sicurezza, ambiente e rispetto dei diritti dei lavoratori, quali ISO 9001, SA8000, OHSAS18001, ISO 27001, ISO14001 e ISO50001. A tutti i partner commerciali, inoltre, è richiesta l'adesione e il rispetto dei principi e delle norme di condotta stabiliti dal Codice Etico del Gruppo, in aggiunta agli specifici termini contrattuali.

LA COMUNITÀ

Al fine di mantenere un rapporto di fiducia con i propri stakeholder, il Gruppo si impegna a contribuire attivamente alla promozione della qualità della vita, allo sviluppo socio-economico delle comunità in cui opera e alla formazione di capitale umano e capacità locali, svolgendo allo stesso tempo le proprie attività di business secondo modalità compatibili con una corretta pratica commerciale e sviluppo economico.

Il sostegno alla comunità assume, per il

Gruppo Gamenet, tre modalità: la promozione di un'attività di comunicazione trasparente e di costante dialogo con le comunità e le autorità regolatorie locali in merito alle tematiche di loro maggior interesse; la messa a disposizione dell'expertise dei propri manager e dipendenti per la formazione e/o collaborazione con enti formativi all'organizzazione di programmi formativi; e la partecipazione a convegni, associazioni, o campagne di sensibilizzazione e raccolta fondi a scopi benefici.

L'AQUILA RUGBY CLUB E IL PROGETTO "FORMIAMO IL FUTURO"

Nel 2017, il Gruppo Gamenet si è attivato a sostegno del progetto "FormiAmo il Futuro" promosso dall'Aquila Rugby Club, storico club rugbistico abruzzese fondato nel 1936 a L'Aquila e 5 volte campione d'Italia, conosciuto ed apprezzato a livello nazionale e internazionale per il proprio fair play e il particolare "modo di interpretare il rugby" che contraddistingue tutti i propri atleti, dirigenti e sostenitori.

Il progetto, portato avanti anche nel 2018 e realizzato in collaborazione con l'Università degli Studi dell'Aquila, ha dato vita ad un percorso di vita didattica, sportiva e culturale tesa a formare i giovani atleti e renderli protagonisti anche al di fuori del terreno di gioco, dando, in parallelo, la possibilità agli studenti universitari di svolgere tirocini formativi presso il club. Il tutto, contestualmente legato ad un piano di riqualificazione sociale del territorio che vede il club quale incubatore di risorse capaci di portare interesse verso la città dell'Aquila, a livello scolastico/universitario, lavorativo e turistico.

Grazie a questo progetto, lo sport in generale, e il rugby in particolare, sono vettori capaci di rappresentare al meglio le dinamiche valoriali e attitudinali richieste in campo sociale, scolastico e lavorativo.

TELETHON

Proseguendo l'impegno dimostrato negli anni precedenti, anche nel 2017 il Gruppo è stato al fianco di Telethon e ha partecipato attivamente alle sue iniziative di sensibilizzazione e raccolta fondi per aiutare la ricerca scientifica a sviluppare cure e terapie efficaci contro le malattie genetiche. Tra le campagne Telethon sostenute dal Gruppo, attraverso donazioni e con il coinvolgimento dei suoi punti vendita, dei suoi portali di gioco on line e dei canali social, la "Walk of life" e l'annuale campagna "Il gioco fa rotta sulla ricerca", che dal 2005 ha permesso di raccogliere quasi 6 milioni di Euro da destinare alla ricerca scientifica grazie al coinvolgimento e alla solidarietà del Gruppo Gamenet e di tutte le più importanti realtà operanti nel settore del gioco pubblico legale.

Le iniziative in collaborazione con enti di formazione

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CASSINO – MASTER I° LIVELLO

Il Gruppo Gamenet ha sostenuto il Master di I livello in "Economia e Management delle Gaming Company. Profili giuridici, economico-aziendali e sociali" organizzato dal Dipartimento di Economia e Giurisprudenza dell'Università degli Studi di Cassino e Lazio Meridionale. Il Master ha lo scopo di formare figure professionali in grado di rispondere in maniera tempestiva alla dinamicità che caratterizza il settore delle Concessionarie del gioco pubblico. I partecipanti al corso sviluppano approfondite competenze tecniche su tematiche di natura contabile, economico-finanziaria, fiscale e contrattuale. Gamenet ha partecipato all'iniziativa offrendo la collaborazione per docenze di alcuni dei suoi manager competenti sui moduli previsti dal corso di studi.

GEMA BUSINESS SCHOOL

La direzione HR di Gamenet ha collaborato alla realizzazione del Master in "Gestione e Management" organizzato da GEMA Business School di Roma, offrendo ai partecipanti la possibilità di approfondire le dinamiche e la gestione di una realtà imprenditoriale operante nel settore dei giochi. Gli studenti

partecipanti sono stati impegnati nella realizzazione di un progetto didattico reale, focalizzato su tematiche che coniugano esigenze di studio e ricerca con quelle della gestione aziendale. Nella pianificazione delle diverse attività, Gamenet ha svolto una funzione di coordinamento e supervisione attraverso una figura di trainer, e guidato i corsisti nella ricerca attiva di informazioni.

BUSINESS HR COMMUNITY

Il Gruppo Gamenet fa inoltre parte della più importante Business HR Community italiana, mettendo a disposizione proprie figure professionali nell'ambito delle Risorse Umane per offrire un orientamento attitudinale ai giovani in cerca di occupazione.

Il sostegno alle popolazioni vittime del terremoto del centro italia

A partire dal 2016 e con continuità nel corso del 2017, inoltre, il Gruppo Gamenet si è mobilitato con continuità a sostegno delle popolazioni vittime del terremoto che ha colpito il Centro Italia nel 2016, partecipando ad una serie di iniziative quali:

- l'attivazione, presso la sede di Corso d'Italia, della fornitura di acqua Nerea, i cui stabili-

menti hanno sede presso Castelsantangelo sul Nera, a sostegno dell'economia delle zone colpite;

- la ricostruzione della Casa di Riposo del Comune di Castelsantangelo sul Nera, in provincia di Macerata;
- la ricostruzione, nel comune di Amatrice, del parco giochi per bambini "Don Giovanni Minozzi", inaugurato a maggio 2018 e completamente restaurato grazie al contributo del Gruppo Gamenet e di altre aziende del settore del gioco.¹⁰

La collaborazione con le istituzioni e le associazioni di categoria

Il Gruppo Gamenet opera nel costante dialogo con istituzioni e autorità, in particolare con l'ADM, le amministrazioni centrali e locali, le questure e le forze dell'ordine.

¹⁰ Cfr. di seguito.

L'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) è l'organo istituzionale preposto alla regolazione del settore dei giochi pubblici in Italia, a presidio della legalità e della responsabilità del gioco; esso sovrintende all'organizzazione e all'esercizio di tutti i giochi, cura la gestione amministrativa delle concessioni, controlla la correttezza e la regolarità delle entrate erariali, predispone direttive e norme regolatrici, cura le procedure delle nuove concessioni attraverso l'istruzione e la gestione di apposite gare ad evidenza pubblica.¹¹

L'azione costante di regolazione e controllo svolta da ADM si pone gli obiettivi primari di assicurare una sempre maggiore tutela degli utenti, un contesto ampiamente monitorato e un ambiente tecnologicamente avanzato. Il Gruppo Gamenet impiega risorse e inve-

¹¹ Per un approfondimento sul ruolo e le funzioni dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM), si veda il capitolo "Lo scenario all'interno del quale il Gruppo opera".

IL GIOCO E L'ARTE PER RITORNARE A VIVERE: LA RINASCITA DEL PARCO GIOCHI DI AMATRICE

Il 12 maggio 2018, il parco giochi di Amatrice "Don Giovanni Minozzi", distrutto dal terremoto che ha colpito il Centro Italia nel 2016, è stato finalmente restituito alla comunità, completamente ricostruito grazie al contributo del Gruppo Gamenet e di altre aziende del settore del gioco.

La riapertura del parco costituisce un importante segnale di speranza per la comunità locale, e testimonia l'impegno con cui, fin dal 2016, il Gruppo Gamenet si è mobilitato a sostegno dei luoghi e delle popolazioni coinvolte nel terremoto. Il piccolo comune dell'alto Lazio torna così ad avere un proprio spazio condiviso e aperto a tutti, in cui giovani e meno giovani possono ritrovarsi e assaporare un barlume di serenità. La ricostruzione ha permesso inoltre di dare un volto completamente nuovo al parco, che si presenta ora come un luogo di aggregazione sociale e culturale, in cui i percorsi attrezzati e i nuovi giochi per bambini e ragazzi sono valorizzati da importanti installazioni artistiche, appositamente realizzate per rimanere patrimonio artistico del Comune.

Il parco, che si trova vicino alla sede provvisoria del Municipio e dove nel corso dell'emergenza sisma era stato stabilito il centro operativo, va ad aggiungersi ad altri beni pubblici che stanno lentamente venendo restituiti alla cittadinanza, come il campo da calcio comunale o il palazzetto dello sport: un piccolo passo in avanti nel percorso di rinascita di Amatrice, cui il Gruppo Gamenet è orgoglioso di aver partecipato.

stimenti per rispondere in modo rigoroso e tempestivo all'evoluzione della normativa e ritiene proprio dovere fornire la collaborazione necessaria a garantire ai consumatori un'offerta professionale, sicura e di qualità. Nello stesso tempo, si adopera per ottenere dai propri partner commerciali, dipendenti e interlocutori comportamenti in linea con le direttive emanate e improntati a trasparenza e correttezza.

Il Gruppo aderisce inoltre ad ACADI (Associazione Concessionari Apparecchi da Intrattenimento), una delle principali associazioni di categoria italiane senza scopo di lucro,

affermatasi nel tempo quale interlocutore diretto dell'ente regolatore italiano e delle istituzioni in generale. ACADI promuove iniziative e interventi in ambito normativo, tecnico e di comunicazione a favore del settore. È inoltre particolarmente attiva nella lotta al gioco patologico e nella promozione di un gioco sano e responsabile.

ACADI, a sua volta, fa parte di Confindustria Sistemi Innovativi e Tecnologici, federazione di settore di Confindustria che opera con la finalità di garantire la centralità delle imprese e del lavoro quale motore per lo sviluppo economico, tecnologico e sociale del Paese.

IL PIANO DI SVILUPPO ADM 2017

Nell'ambito del Piano di Sviluppo 2017, il Gruppo Gamenet, in collaborazione con altre aziende del settore, ha avviato un ampio e articolato progetto di ricerca dal titolo "Analisi comparata e multidisciplinare del mercato legale, illegale e delle misure di prevenzione dei fenomeni di dipendenza degli apparecchi da intrattenimento".

Il progetto si è posto l'obiettivo generale di arricchire ulteriormente l'articolato e diversificato patrimonio informativo già a disposizione dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli sui temi del gioco legale, del gioco illegale e della prevenzione dei fenomeni di dipendenza, con particolare riferimento al gioco attraverso apparecchi da intrattenimento, e ha raccolto i contributi di prestigiosi istituti di ricerca e gruppi professionali. Tra le attività realizzate all'interno del progetto rientrano:

- l'organizzazione di un convegno in collaborazione con The European House - Ambrosetti, che ha coinvolto l'ADM, altre aziende del settore, partner del Forum Ambrosetti, esponenti della politica e docenti di atenei italiani, e che ha prodotto uno studio di inquadramento a livello strategico del settore del gioco in Italia, fotografando lo stato attuale e offrendo linee guida e scenari per futuri sviluppi del settore del gioco;
- la realizzazione, in collaborazione con l'Università LUISS "Guido Carli", di uno studio sul dimensionamento del gioco legale, basato su un metodo composito che associa il metodo statistico-economico (in parte sviluppato dall'Università Cattolica di Milano) con l'approccio indiretto di tipo MIMIC (multiple indicators, multiple causes) utilizzato per la stima del gioco sommerso;
- la realizzazione, insieme ad esperti specializzati nel settore del gioco, di un'analisi comparativa a livello internazionale delle misure di prevenzione del fenomeno del gioco patologico, al fine di individuare le best practices adottate a livello mondiale in tema di politiche di gioco;
- la realizzazione, ad opera dell'Istituto di ricerca Eumetra, di un'indagine di mercato quali-quantitativa sul potenziale impatto derivante dall'adozione di nuove misure di gioco responsabile.





L'IMPATTO AMBIENTALE



Operando nel settore del gaming e offrendo servizi prevalentemente supportati da tecnologie informatiche, il Gruppo Gamenet non presenta criticità rilevanti dal punto di vista dell'impatto ambientale delle proprie attività. Di conseguenza, il Gruppo non ha istituito una funzione deputata all'elaborazione di procedure e politiche specifiche in materia ambientale, né relativi strumenti di controllo, ma agisce in conformità ai principi enunciati in merito all'interno del Codice Etico aziendale, anche tenendo in considerazione l'approccio precauzionale come definito all'interno del principio 15 della Dichiarazione di Rio sull'Ambiente e lo Sviluppo.

Il Gruppo è tuttavia consapevole della significatività del rispetto dell'ambiente nell'ottica di una strategia di business all'avanguardia e annovera tale tematica nella propria analisi di materialità. Per questo motivo, il Gruppo si impegna non solo a rispettare le leggi vigenti in materia, ma va oltre le richieste della normativa ambientale individuando le attività di business con gli impatti più significativi sia diretti che indiretti sull'ambiente, e impegnandosi nel loro monitoraggio e nella messa a punto di strumenti e procedure di riduzione.

Tra le attività identificate, quelle con il maggior impatto ambientale sono i consumi energetici e le emissioni prodotte dall'utilizzo del parco auto aziendale. In tali ambiti, il Gruppo ha adottato le migliori prassi e tecnologie volte al risparmio sui consumi energetici e alla salvaguardia e protezione dell'ambiente.

I CONSUMI ENERGETICI

Il Gruppo registra e rendiconta le seguenti tipologie di consumi:

- Energia elettrica per gli uffici e le sale;
- Gasolio per l'autotrazione del parco auto;
- Gas metano per il riscaldamento (ove utilizzato).

Consumi energetici Gruppo Gamenet 2017 ¹²	GJ
Energia elettrica	43.087,9
Gas	3.609,3
Gasolio	9.888,33

¹² La tabella mostra i consumi energetici, calcolati in GJ, riferibili alle sale e agli uffici del Gruppo nel periodo di rendicontazione del Bilancio.

LE EMISSIONI

Il Gruppo registra e rendiconta le emissioni di gas effetto serra generate mediante le proprie attività aziendali. Le emissioni dirette (Scopo 1) sono legate ai consumi di gasolio per le auto aziendali e di gas metano utilizzato per i riscaldamenti di sale e uffici.

Le emissioni indirette (Scopo 2) sono invece legate ai consumi di energia elettrica presso sale e uffici, e sono calcolate sulla base dei consumi comunicati dai fornitori di elettricità.

La seguente tabella riporta i valori delle emissioni del Gruppo registrati nel corso del 2017, espressi in tonnellate di CO₂ equivalenti, e calcolati a partire da:

- la stima dei consumi di gasolio sulla base delle schede carburante interne (riportati in GJ e moltiplicati per il fattore di emissione 73,578 t CO₂ eq / TJ dall'inventario nazionale UNFCCC delle emissioni di CO₂);
- i consumi di gas naturale fatturati dai fornitori (riportati in GJ e moltiplicati per il fattore di emissione 55,837 t CO₂ eq / TJ dall'inventario nazionale UNFCCC delle emissioni di CO₂);

- i consumi di energia elettrica comunicati dai fornitori (moltiplicati per il fattore di emissione 375 g CO₂ eq / kWh, inserito nel database Terna.

Emissioni Gruppo Gamenet 2017 (in tCO ₂ eq)	
Emissioni dirette (scopo 1)	929,10
- Gas	201,53
- Gasolio	727,56
Emissioni indirette (scopo 2)	4.488,33

I RIFIUTI

Data la natura della propria attività, le sale e gli uffici del Gruppo Gamenet producono esclusivamente rifiuti di tipo urbano, smaltiti pertanto dal servizio pubblico.

In linea con la propria volontà di intensificare il proprio impegno nella tutela e nel rispetto all'ambiente, tuttavia, Gamenet ha elaborato un progetto, di realizzazione nel 2018, volto a valorizzare la raccolta differenziata dei rifiuti prodotti, che si focalizzerà sulla comunicazione di comportamenti sostenibili e di *best practice* per massimizzare la cura e la sensibilità dei dipendenti rispetto alle tematiche ambientali.

LE ATTIVITÀ DI EFFICIENTAMENTO

L'impegno di Gamenet in materia di efficientamento energetico si è tradotto, nel 2017, nel proseguimento di quanto realizzato nel corso del 2016, vale a dire:

- l'installazione di magnetotermici differenziali sui quadri elettrici e la verifica della messa a terra trimestrale al fine di ridurre le dispersioni interne;
- la riduzione dei costi attraverso il rifasamento dei motocondensanti e la reinstallazione su tragitto minore dei conduttori (incidenza carichi capacitivi);
- la chiusura della sede di Roma in Corso d'Italia durante il weekend;
- il cut-off automatico dell'impianto di illuminazione, areazione e condizionamento a fine turni;
- il rivestimento del lato sud dell'edificio con pellicole anti-UVA, ai fini di una riduzione del calore degli ambienti interni;
- la graduale sostituzione dell'illuminazione a neon e incandescenza con illuminazione a led, maggiormente sostenibile da un punto di vista ambientale e dei consumi;
- la chiusura notturna della sede.

Il parco auto aziendale

La mobilità dei dipendenti nell'ambito delle attività aziendali ha impatti rilevanti e molteplici sull'ambiente: emissioni, rumore, utilizzo di combustibili fossili. Per questo motivo, in linea con il proprio impegno in materia, il Gruppo ha provveduto, a partire dal 2016, al rinnovo parziale del parco autovetture con modelli a minore impatto ambientale.



NOTA METODOLOGICA

Il Bilancio di Sostenibilità è lo strumento attraverso il quale il Gruppo Gamenet persegue l'impegno di rendicontare non solo gli impatti economici e finanziari della propria attività di impresa, ma anche quelli sociali e ambientali derivanti dal riconoscimento, da parte del Gruppo, della propria responsabilità sociale, relativamente in particolar modo al gioco responsabile e alla compliance con la normativa di settore.

Il Bilancio di Sostenibilità viene redatto con cadenza annuale e il periodo di riferimento del documento qui presentato è l'esercizio 2017 (01/01/2017 - 31/12/2017).

Il Bilancio di Sostenibilità consolida le informazioni dell'intero Gruppo, pertanto il perimetro di reporting coincide con quello del Bilancio Consolidato al 31 dicembre 2017 disponibile sul sito www.gamenetgroup.it.

Il documento è stato redatto con l'intento di fornire informazioni che siano affidabili, complete, bilanciate, accurate, comprensibili e comparabili, così come richiesto dagli standard di rendicontazione adottati: GRI Sustain-

ability Reporting Standards. Il Gruppo Gamenet ha deciso di predisporre il documento in conformità all'opzione "core" di rendicontazione.

Nel 2016, il Gruppo aveva già predisposto un Bilancio di Sostenibilità redatto ispirandosi alle Linee Guida di reporting (Sustainability Reporting Guidelines) del Global Reporting Initiative versione G4, senza aderire però ad alcuna opzione di rendicontazione. Nel corso del 2017, il Gruppo ha intrapreso un importante lavoro di ampliamento del perimetro di rendicontazione rispetto al documento precedente (che aveva un perimetro di rendicontazione differente) e di transizione agli Standard; in considerazione di tali aspetti, non sono disponibili dati per il biennio 2016 e 2015 come termine di paragone. Così come descritto nel paragrafo "i temi materiali per Gamenet", i contenuti del documento sono stati definiti attraverso un'analisi specifica di materialità, del contesto di sostenibilità all'interno del settore in cui il Gruppo opera e in considerazione dei principi di inclusività degli stakeholder e completezza delle informazioni.

Il contenuto del report si basa sul processo di coinvolgimento della struttura interna per cui le fonti dei dati, dove non espressamente specificato, provengono dalle strutture interne all'azienda. Il Bilancio di Sostenibilità 2017 è inoltre sottoposto a revisione esterna volontaria da parte di PricewaterhouseCoopers (PwC).

Il Bilancio di Sostenibilità è pubblicato sia in italiano che in inglese ed è disponibile sul sito del Gruppo in formato solo digitale, allo scopo di contenere l'impatto ambientale del Gruppo Gamenet e limitare il consumo di carta.

Informazioni aggiuntive sui contenuti del presente Bilancio possono essere richieste a: ufficiostampa@gamenetgroup.it

GRI CONTENT INDEX

GRI Standard	Disclosure	Paragrafo di riferimento e note	Omissioni
General Disclosure			
GRI 102: General Disclosures	102-1 Name of the organization	<i>Chi Siamo</i>	-
	102-2 Activities, brands, products, and services	<i>Le attività di business</i>	-
	102-3 Location of headquarters	Corso d'Italia 6, Roma - Italia	-
	102-4 Location of operations	Il Gruppo opera in Italia	-
	102-5 Ownership and legal form	<i>Chi Siamo</i>	-
	102-6 Markets served	<i>Le attività di business</i>	-
	102-7 Scale of the organization	<i>Chi Siamo, Il personale</i>	-
	102-8 Information on employees and other workers	<i>La composizione del personale</i>	-
	102-9 Supply chain	<i>I fornitori</i>	-
	102-10 Significant changes to the organization and its supply chain	<i>Chi Siamo</i>	-
	102-11 Precautionary Principle or approach	<i>L'impatto ambientale</i>	-
	102-12 External initiatives	<i>Le associazioni di categoria e la collaborazione con le istituzioni, Il gioco responsabile</i>	-
	102-13 Membership of associations	<i>Le associazioni di categoria e la collaborazione con le istituzioni</i>	-
	102-14 Statement from senior decision-maker	<i>Lettera dell'Amministratore Delegato</i>	-
	102-16 Values, principles, standards, and norms of behavior	<i>Mission, Valori, Vision</i>	-
	102-18 Governance structure	<i>La Struttura del Gruppo</i>	-
	102-40 List of stakeholder groups	<i>Gli stakeholder</i>	-
	102-41 Collective bargaining agreements	Il 100% dei dipendenti è assunto con Contratti Collettivi	-
	102-42 Identifying and selecting stakeholders	<i>Gli stakeholder</i>	-
	102-43 Approach to stakeholder engagement	<i>Gli stakeholder</i>	-
	102-44 Key topics and concerns raised	<i>Gli stakeholder</i>	-
	102-45 Entities included in the consolidated financial statements	<i>Nota metodologica, I temi materiali per gli stakeholder</i>	-
	102-46 Defining report content and topic Boundaries	<i>Nota metodologica, I temi materiali per gli stakeholder</i>	-
	102-47 List of material topics	<i>Nota metodologica, I temi materiali per gli stakeholder</i>	-
	102-48 Restatements of information	<i>Nota metodologica</i>	-
	102-49 Changes in reporting	<i>Nota metodologica</i>	-
	102-50 Reporting period	<i>Nota metodologica</i>	-
102-51 Date of most recent report	<i>Nota metodologica</i>	-	
102-52 Reporting cycle	<i>Nota metodologica</i>	-	
102-53 Contact point for questions regarding the report	<i>Nota metodologica</i>	-	
102-54 Claims of reporting in accordance with the GRI Standards	<i>Nota metodologica</i>	-	
102-55 GRI content index	<i>GRI Content Index</i>	-	

Material Topics	Disclosure	Paragrafo di riferimento e note	Omissioni
Economic Performance (Performance economica)			
GRI 103: Management approach	103-1 Explanation of the material topic and its Boundary	<i>I temi materiali per il Gruppo Gamenet</i>	-
	103-2 The management approach and its components	<i>L'impatto economico</i>	-
	103-3 Evaluation of the management approach	<i>L'impatto economico</i>	-
GRI 201: Economic Performances	201-1 Direct economic value generated and distributed	<i>L'impatto economico</i>	-
Anti-corruption (Compliance)			
GRI 103: Management approach	103-1 Explanation of the material topic and its Boundary	<i>I temi materiali per il Gruppo Gamenet</i>	-
	103-2 The management approach and its components	<i>Adempimenti anti-corruzione e anti-riciclaggio</i>	-
	103-3 Evaluation of the management approach	<i>Adempimenti anti-corruzione e anti-riciclaggio</i>	-
GRI 205: Anti-corruption	205-3 Confirmed incidents of corruption and actions taken	<i>Nel corso del 2017 non sono stati segnalati incidenti di corruzione nelle società del Gruppo</i>	-
Energy (Impatti ambientali)			
GRI 103: Management approach	103-1 Explanation of the material topic and its Boundary	<i>I temi materiali per il Gruppo Gamenet</i>	-
	103-2 The management approach and its components	<i>I consumi energetici</i>	-
	103-3 Evaluation of the management approach	<i>I consumi energetici</i>	-
GRI 302: Energy	302-1 Energy consumption within the organization	<i>I consumi energetici</i>	-
Emissions (Impatti ambientali)			
GRI 103: Management approach	103-1 Explanation of the material topic and its Boundary	<i>I temi materiali per il Gruppo Gamenet</i>	-
	103-2 The management approach and its components	<i>Le emissioni</i>	-
	103-3 Evaluation of the management approach	<i>Le emissioni</i>	-
GRI 305: Emissions	305-1 Direct (Scope 1) GHG emissions	<i>Le emissioni</i>	-
	305-2 Energy indirect (Scope 2) GHG emissions	<i>Le emissioni</i>	-
Employment (Tutela e sviluppo del personale)			
GRI 103: Management approach	103-1 Explanation of the material topic and its Boundary	<i>I temi materiali per il Gruppo Gamenet</i>	-
	103-2 The management approach and its components	<i>Il personale</i>	-
	103-3 Evaluation of the management approach	<i>Il personale</i>	-
GRI 401: Employment	401-1 New employee hires and employee turnover	<i>La composizione del personale</i>	-
	401-2 Benefits provided to full-time employees that are not provided to temporary or part-time employees	<i>Il welfare aziendale</i>	-
	401-3 Parental leave	<i>Il welfare aziendale</i>	-
Occupational Health & Safety (Tutela e sviluppo del personale)			
GRI 103: Management approach	103-1 Explanation of the material topic and its Boundary	<i>I temi materiali per il Gruppo Gamenet</i>	-
	103-2 The management approach and its components	<i>Il personale</i>	-
	103-3 Evaluation of the management approach	<i>Il personale</i>	-

Material Topics	Disclosure	Paragrafo di riferimento e note	Omissioni
GRI 403: Occupational Health & Safety	403-2 Types of injury and rates of injury, occupational diseases, lost days, and absenteeism, and number of work-related fatalities	La salute e la sicurezza sul luogo di lavoro	-
Training and education (Tutela e sviluppo del personale)			
GRI 103: Management approach	103-1 Explanation of the material topic and its Boundary	<i>I temi materiali per il Gruppo Gamenet</i>	-
	103-2 The management approach and its components	<i>Il personale</i>	-
	103-3 Evaluation of the management approach	<i>Il personale</i>	-
GRI 404: Training and education	404-1 Average hours of training per year per employee	<i>La formazione</i>	-
	404-2 Programs for upgrading employee skills and transition assistance programs	<i>La formazione</i>	-
Diversity and Equal Opportunity (Tutela e sviluppo del personale)			
GRI 103: Management approach	103-1 Explanation of the material topic and its Boundary	<i>I temi materiali per il Gruppo Gamenet</i>	-
	103-2 The management approach and its components	<i>Il personale</i>	-
	103-3 Evaluation of the management approach	<i>Il personale</i>	-
GRI 405: Diversity and Equal Opportunity	405-1 Diversity of governance bodies and employees	<i>Consiglio di amministrazione, La composizione del personale</i>	-
	405-2 Ratio of basic salary and remuneration of women to men	<i>Le pari opportunità</i>	-
Marketing and labeling (Tutela del giocatore; Promozione del gioco legale e responsabile; Qualità del servizio offerto)			
GRI 103: Management approach	103-1 Explanation of the material topic and its Boundary	<i>I temi materiali per il Gruppo Gamenet</i>	-
	103-2 The management approach and its components	<i>Il gioco responsabile, La tutela e la sicurezza del gioco online, La qualità del servizio</i>	-
	103-3 Evaluation of the management approach	<i>Il gioco responsabile, La tutela e la sicurezza del gioco online, La qualità del servizio</i>	-
GRI 417: Marketing and labeling	417-1 Requirements for product and service information and labeling	<i>Il Gioco responsabile</i>	-
	417-2 Incidents of non-compliance concerning product and service information and labeling	<i>Nel corso del 2017 non sono state segnalate infrazioni o sanzioni in tale ambito</i>	-
	417-3 Incidents of non-compliance concerning marketing communications	<i>Nel corso del 2017 non sono state segnalate infrazioni o sanzioni in tale ambito</i>	-
Customer privacy (Tutela del giocatore; Promozione del gioco legale e responsabile; Qualità del servizio offerto)			
GRI 103: Management approach	103-1 Explanation of the material topic and its Boundary	<i>I temi materiali per il Gruppo Gamenet</i>	-
	103-2 The management approach and its components	<i>Il gioco responsabile, La tutela e la sicurezza del gioco online, La qualità del servizio</i>	-
	103-3 Evaluation of the management approach	<i>Il gioco responsabile, La tutela e la sicurezza del gioco online, La qualità del servizio</i>	-

Material Topics	Disclosure	Paragrafo di riferimento e note	Omissioni
GRI 418: Marketing and labeling	418-1 Substantiated complaints concerning breaches of customer privacy and losses of customer data	<i>La tutela e la sicurezza del gioco online</i>	-
Socio Economic Compliance (Tutela del giocatore; Promozione del gioco legale e responsabile; Qualità del servizio offerto; Compliance)			
GRI 103: Management approach	103-1 Explanation of the material topic and its Boundary	<i>I temi materiali per il Gruppo Gamenet</i>	-
	103-2 The management approach and its components	<i>Il gioco responsabile, La tutela e la sicurezza del gioco online, La qualità del servizio</i>	-
	103-3 Evaluation of the management approach	<i>Il gioco responsabile, La tutela e la sicurezza del gioco online, La qualità del servizio</i>	-
GRI 419: Socio Economic Compliance	419-1 Non-compliance with laws and regulations in the social and economic area	<i>Nel corso del 2017 non si segnalano infrazioni alle normative o a regolamenti in ambito sociale e/o economico</i>	-
Sostegno alla comunità			
GRI 103: Management approach	103-1 Explanation of the material topic and its Boundary	<i>I temi materiali per il Gruppo Gamenet</i>	-
	103-2 The management approach and its components	<i>La comunità</i>	-
	103-3 Evaluation of the management approach	<i>La comunità</i>	-



**RELAZIONE INDIPENDENTE SULLA REVISIONE LIMITATA
DEL BILANCIO DI SOSTENIBILITÀ 2017**

GAMENET GROUP SPA



Relazione indipendente sulla revisione limitata del Bilancio di Sostenibilità 2017

Al Consiglio di Amministrazione della Gamenet Group SpA

Abbiamo svolto un esame limitato (*limited assurance engagement*) del Bilancio di Sostenibilità (di seguito il "Bilancio") della Gamenet Group SpA e sue controllate (di seguito il "Gruppo Gamenet") per l'esercizio chiuso al 31 dicembre 2017.

Responsabilità degli Amministratori per il Bilancio

Gli Amministratori sono responsabili per la redazione del Bilancio in conformità ai Sustainability Reporting Standards pubblicati nel 2016 dal GRI - *Global Reporting Initiative* (di seguito "GRI Standards"), indicati nel paragrafo "Nota metodologica" del Bilancio, e per quella parte del controllo interno che essi ritengono necessaria al fine di consentire la redazione di un bilancio di sostenibilità che non contenga errori significativi, anche dovuti a frodi o a comportamenti o eventi non intenzionali. Gli Amministratori sono altresì responsabili per la definizione degli obiettivi della Società in relazione alla performance di sostenibilità e alla rendicontazione dei risultati conseguiti, nonché per l'identificazione degli *stakeholder* e degli aspetti significativi da rendicontare.

Responsabilità del revisore

È nostra la responsabilità della redazione della presente relazione sulla base delle procedure svolte. Il nostro lavoro è stato svolto secondo i criteri indicati nel principio *International Standard on Assurance Engagements 3000 (Revised) - Assurance Engagements other than Audits or Reviews of Historical Financial Information (ISAE 3000)*, emanato dallo IAASB (*International Auditing and Assurance Standards Board*) per gli incarichi che consistono in un esame limitato. Tale principio richiede il rispetto dei principi etici applicabili, compresi quelli in materia di indipendenza, nonché la pianificazione e lo svolgimento del nostro lavoro al fine di acquisire una sicurezza limitata che il Bilancio non contenga errori significativi. Tali procedure hanno compreso colloqui, prevalentemente con il personale della Società responsabile per la predisposizione delle informazioni presentate nel Bilancio, analisi di documenti, ricalcoli ed altre procedure volte all'acquisizione di evidenze ritenute utili.

La nostra società applica l'*International Standard on Quality Control 1 (ISQC (Italia) 1)* e, di conseguenza, mantiene un sistema complessivo di controllo qualità che include direttive e procedure documentate sulla conformità ai principi etici, ai principi professionali e alle disposizioni di legge e dei regolamenti applicabili.

PricewaterhouseCoopers Advisory SpA

Sede legale: Milano 20149 Via Monte Rosa 91 Tel. 02667201 Fax 0266720501 Cap. Soc. Euro 7.700.000,00 i.v. - C.F. e P.IVA e Iscrizione al Reg. Imp. Milano n° 03230150967 - Altri Uffici: Bari 70122 Via Abate Gimma 72 Tel. 0805640311 Fax 0805640349 - Bologna 40126 Via Angelo Finelli 8 Tel. 0516186211 - Cagliari 09125 Viale Diaz 29 Tel. 0706848774 - Firenze 50121 Viale Gramsci 15 Tel. 0552482811 Fax 0552482899 - Genova 16121 Piazza Piccapietra 9 Tel. 01029041 - Napoli 80121 Via dei Mille 16 Tel. 08136181 - Padova 35138 Via Vicenza 4 Tel. 049873431 Fax 0498734399 - Palermo 90141 Via Marchese Ugo 60 Tel. 0916256313 Fax 0917829221 - Parma 43121 Viale Tanara 20/A Tel. 0521275911 Fax 0521 781844 - Roma 00154 Largo Fochetti 28 Tel. 06570831 Fax 06570832536 - Torino 10122 Corso Palestro 10 Tel. 0115773211 Fax 0115773299 - Treviso 31100 Viale Felissent 90 Tel. 0422315711 Fax 0422315798 - Trieste 34125 Via Cesare Battisti 18 Tel. 0403480781 Fax 040364737 - Verona 37135 Via Francia 21/C Tel. 0458263001

Società soggetta all'attività di direzione e coordinamento della PricewaterhouseCoopers Italia Srl
www.pwc.com/it



Le procedure svolte hanno riguardato il rispetto dei principi per la definizione del contenuto e della qualità del Bilancio, nei quali si articolano i *GRI Standards*, e sono riepilogate di seguito:

- comparazione tra i dati e le informazioni di carattere economico-finanziario riportati nel Bilancio e i dati e le informazioni inclusi nel bilancio consolidato del Gruppo Gamenet al 31 dicembre 2017, sul quale abbiamo emesso la relazione ai sensi dell' articolo 14 del D.Lgs. 27 gennaio 2010, n° 39, in data 30 marzo 2018;
- analisi, tramite interviste, del sistema di governo e del processo di gestione dei temi connessi allo sviluppo sostenibile inerenti la strategia e l'operatività del Gruppo Gamenet;
- analisi del processo di definizione degli aspetti significativi rendicontati nel Bilancio, con riferimento alle modalità di identificazione, in termini di loro priorità, per le diverse categorie di *stakeholder* e alla validazione interna delle risultanze del processo;
- analisi delle modalità di funzionamento dei processi che sottendono alla generazione, rilevazione e gestione dei dati quantitativi inclusi nel Bilancio. In particolare, abbiamo svolto:
 - ✓ interviste e discussioni con il personale della Direzione di Gamenet Group SpA, al fine di raccogliere informazioni circa il sistema informativo, contabile e di reporting in essere per la predisposizione del Bilancio, nonché circa i processi che supportano la raccolta, l'aggregazione, l'elaborazione e la trasmissione dei dati e delle informazioni alla funzione responsabile della predisposizione del Bilancio;
 - ✓ analisi a campione della documentazione di supporto alla predisposizione del Bilancio, al fine di ottenere evidenza dei processi in atto, della loro adeguatezza per il corretto trattamento dei dati e delle informazioni in relazione agli obiettivi descritti nel Bilancio;
- analisi della conformità e della coerenza interna delle informazioni qualitative riportate nel Bilancio rispetto alle linee guida identificate nel paragrafo "Responsabilità degli Amministratori per il Bilancio" della presente relazione;
- ottenimento della lettera di attestazione, sottoscritta dal legale rappresentante della Gamenet Group SpA, sulla conformità del Bilancio alle linee guida indicate nel paragrafo "Responsabilità degli Amministratori per il Bilancio", nonché sull'attendibilità e completezza delle informazioni e dei dati in esso contenuti.

Il nostro esame ha comportato un'estensione di lavoro inferiore a quello da svolgere per un esame completo secondo l'*ISAE 3000 (reasonable assurance engagement)* e, conseguentemente, non ci consente di avere la sicurezza di essere venuti a conoscenza di tutti i fatti e le circostanze significativi che potrebbero essere identificati con lo svolgimento di tale esame.



Conclusione

Sulla base del lavoro svolto, non sono pervenuti alla nostra attenzione elementi che ci facciano ritenere che il Bilancio di Sostenibilità del Gruppo Gamenet al 31 dicembre 2017 non sia stato redatto, in tutti gli aspetti significativi, in conformità ai Sustainability Reporting Standards definiti nel 2016 dal GRI - *Global Reporting Initiative*, come descritto nel paragrafo "Nota metodologica" del Bilancio.

Altri aspetti

Il Bilancio di Sostenibilità per l'esercizio chiuso il 31 dicembre 2016, i cui dati sono presentati a fini comparativi, non è stato da noi esaminato.

Roma, 02 agosto 2018

PricewaterhouseCoopers Advisory SpA


Paolo Bersani
(Partner)

Insieme
si vince

Gruppo
Gamenet

www.gamenetgroup.it