



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI GAMIVO S.A.**

za okres 01.01.2025 - 31.12.2025

1. INFORMACJE OGÓLNE

a. Informacje podstawowe o Spółce:

Firma spółki:	GAMIVO S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Szczecin
Adres siedziby / korespondencyjny:	ul. Władysława Łokietka 5/2, 70-254 Szczecin
Telefon:	+48 600 400 805
Adres poczty elektronicznej:	biuro@gamivo.co
Adres strony internetowej:	www.gamivo.co
NIP:	5252729625
REGON:	368773702
KRS:	0000703362 rejestr przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzony przez Sąd Rejonowy Szczecin-Centrum w Szczecinie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Wysokość kap. zakładowego:	174 845,20 PLN
Utworzenie:	Spółka GAMIVO S.A. została założona w 2017 roku pod firmą Hulda S.A. i zarejestrowana w KRS w dniu 16 listopada 2017 roku

Podstawowy przedmiot działalności Spółki

Podstawowym przedmiotem działalności Spółki jest działalność portali internetowych (63.12.Z).

Spółka GAMIVO S.A. została założona w 2017 roku pod firmą Hulda S.A. i zarejestrowana w KRS w dniu 16 listopada 2017 roku, przy czym faktycznie prowadzi działalność operacyjną od 2020 roku i działa w branży gamingowej, skupiając się na segmencie obrotu dóbr cyfrowych, przede wszystkim dystrybuowanych cyfrowo kopiach gier wideo, aktywowanych na zewnętrznych platformach. W dniu 28 października 2020 roku Spółka zakupiła prawa własności intelektualnej (ang. IP – intellectual property) do platformy GAMIVO.com od spółki GAMIVO.com Limited z siedzibą na Wyspie Man. W dniu 28 października 2020 roku Spółka nabyła 100% udziałów w spółce GAMIVO.com Limited z siedzibą w Sliemie na Malcie, która to prowadzi platformę GAMIVO.com. Ponadto w dniu 28 października 2020 roku Spółka nabyła 100% udziałów w spółce Omnigate Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, której działalność koncentruje się na świadczeniu outsourcingu usług (ang. BPO – Business Process Outsourcing) na rzecz GAMIVO.com Limited z siedzibą w Sliemie na Malcie. Tym samym Spółka posiada pełnię praw do własności intelektualnej platformy GAMIVO.com oraz stała się jedynym udziałowcem w spółce odpowiedzialnej za jej prowadzenie (tj. GAMIVO.com Limited z siedzibą w Sliemie na Malcie, który jest licencjobiorcą praw od Spółki), a także jedynym udziałowcem spółki świadczącej usługi outsourcingu pracowników do obsługi platformy (Omnigate Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu).

W grudniu 2023 roku Spółka GAMIVO S.A. dokonała sprzedaży udziałów w spółce GAMIVO.com Limited. Jednocześnie 5 grudnia 2023 r. podpisano aneks nr 2 do łączącej spółki umowy licencyjnej z dnia 29 października 2020 r., zmienionej aneksem nr 1 z dnia 1 stycznia 2021 r., na mocy której GAMIVO S.A. udziela licencji na korzystanie z platformy GAMIVO.com oraz wszystkich aktywów niezbędnych do jej prowadzenia.

Na mocy obowiązującego od dnia 5 grudnia 2023 r. aneksu nr 2 do umowy licencyjnej dokonano podwyższenia ze skutkiem od 1 stycznia 2023 r. opłaty licencyjnej z tytułu udzielonej licencji do licencjonowanych aktywów.

W dniu 20 marca 2024 r. zawarto ze spółką GAMIVO.com Limited z siedzibą w Sliemie na Malcie aneks nr 3 do łączącej spółki umowy licencyjnej z dnia 29 października 2020 r., zmienionej aneksem nr 1 z dnia 1 stycznia 2021 r., aneksem nr 2 z dnia 5 grudnia 2023 r., na mocy której Emitent udziela spółce zależnej licencji na korzystanie z platformy GAMIVO.com oraz wszystkich aktywów niezbędnych do jej prowadzenia.

Aneks nr 3 zapewniło rozszerzenie zakresu usług Emitenta jako Usługodawcy, który zobowiązał się do utrzymania i rozwoju IT platformy, w tym regularnych aktualizacji, wprowadzania nowych funkcjonalności, wsparcia technicznego, usług analityki biznesowej oraz wsparcia w obszarze wdrożeniowym usług płatniczych w zamian za

podwyższenie stawki opłaty licencyjnej. Dodatkowe usługi, niezdefiniowane w umowie, będą rozliczane stawką godzinową.

Zmiana umowy licencyjnej jest realizacją strategii Spółki, przyjętej przez Zarząd w dniu 30 listopada 2023 r., o której Emitent informował raportem bieżącym nr 25/2023.

b. Wykaz jednostek zależnych, współzależnych i stowarzyszonych, których dane objęte są skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym

▪ **Omnigate Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu**

Omnigate Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, adres: ul. Święty Marcin 29/8, 61-806 Poznań, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000794327, posiadająca NIP: 7831800652 oraz REGON: 383100510. Spółka świadczy usługi outsourcingu procesów biznesowych w zakresie obsługi klienta, tj. przetwarzania i realizowania zamówień, przeciwdziałania nadużyciom ze strony użytkowników, rozwiązywania problemów użytkowników związanych z produktami/platformą GAMIVO.com. Spółka posiada 100% udziałów wskazanej spółki i konsoliduje ją metodą pełną. Omnigate Sp. z o.o. prowadzi prace obsługi platformy GAMIVO.com od roku 2019 w ramach świadczonych usług outsourcingu pracowników związanych z zarządzaniem i utrzymaniem ciągłości produktów, rozwiązań IT oraz e-commerce, jak i obsługi sprzedażowej i posprzedażowej klientów platformy GAMIVO.com. Poza świadczeniem usług na rzecz Spółki, Omnigate Sp. z o.o. prowadzi jedynie działalność polegającą na odpłatnym wynajmie sprzętu podwykonawcom, o marginalnym znaczeniu dla wyników finansowych.

2. ODDZIAŁY / ZAKŁADY

Na dzień sprawozdawczy Spółka nie posiada oddziałów.

3. ZARZĄD JEDNOSTKI

Skład osobowy Zarządu Spółki nie uległ zmianie w roku obrotowym działania Spółki.

Zarząd Spółki pełnił obowiązki w następującym składzie:

1. **Mateusz Śmieżewski** – Prezes Zarządu;
2. **Tomasz Lewandowski** – Członek Zarządu;
3. **Bartłomiej Skarbiński** – Członek Zarządu;
4. **Marek Sutryk** – Członek Zarządu.



Mateusz Śmieżewski
Prezes Zarządu



Tomasz Lewandowski
Członek Zarządu



Bartłomiej Skarbiński
Członek Zarządu



Marek Sutryk
Członek Zarządu

4. PROKURENT

W Spółce nie działa prokurent.

5. RADA NADZORCZA

Rada Nadzorcza Spółki pełniła w 2025 roku obowiązki w następującym składzie:

1. **Michał Wrzolek** – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
2. **Wojciech Iwaniuk** – Członek Rady Nadzorczej,
3. **Agnieszka Jeschke** – Członek Rady Nadzorczej,
4. **Łukasz Kornel Kwiatkowski** – Członek Rady Nadzorczej,
5. **Bartosz Lis** – Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień sporządzenia sprawozdania Rada Nadzorcza pełni swoje obowiązki w niezmienionym składzie.

6. WYBRANE DANE FINANSOWE

Spółka w roku 2025 odnotowała dodatni wynik finansowy w wysokości **4 497 043,25 zł** (słownie: cztery miliony czterysta dziewięćdziesiąt siedem tysięcy czterdzieści trzy złote 25/100), gdzie:

Wybrane pozycje z rachunku zysków i strat Emitenta

Wyszczególnienie	2024	2025
	PLN	PLN
Przychody netto ze sprzedaży produktów, tow. i mat.	11 642 754	10 726 300
Pozostałe przychody operacyjne	5	6 928
Przychody finansowe ¹	0	417 860
Suma uzyskanych przychodów	11 642 758	11 151 088
Koszty działalności operacyjnej	5 676 432	6 043 255
Pozostałe koszty operacyjne	12 446	372
Koszty finansowe	138 037	60 472
Suma poniesionych kosztów	5 826 915	6 104 100
Podatek dochodowy	707 348	549 945
Wynik finansowy	5 108 495	4 497 043

Źródło: Emitent

¹ Zgromadzenie Wspólników zależnej od Emitenta spółki Omnigate podjęło uchwałę o podziale zysku wypracowanego w 2024 roku. Na jej mocy wypłacona została dywidenda w wysokości 417.860,21 zł. 100 proc. udziałów w kapitale zakładowym Omnigate posiada Emitent. Tym samym cała wspomniana kwota trafiła do GAMIVO S.A., wpływając na wynik jednostkowy osiągnięty przez Spółkę w 2025 roku.

Wybrane pozycje bilansu Emitenta

Wyszczególnienie	2024	2025
	PLN	PLN
Aktywa trwałe	2 255 880	1 391 465
Aktywa obrotowe	5 701 061	6 168 875
Udziały (akcje) własne	8 000 000	3 499 970
Aktywa/pasywa razem	15 956 941	11 060 310
Kapitał własny	15 721 081	10 938 944
Kapitał podstawowy	186 500	174 845
Należności długoterminowe	0	-
Należność krótkoterminowe	2 576 372	1 897 576
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	3 097 368	4 242 014
Zobowiązania długoterminowe	0	-
Zobowiązania krótkoterminowe	192 100	84 530

Źródło: Emitent

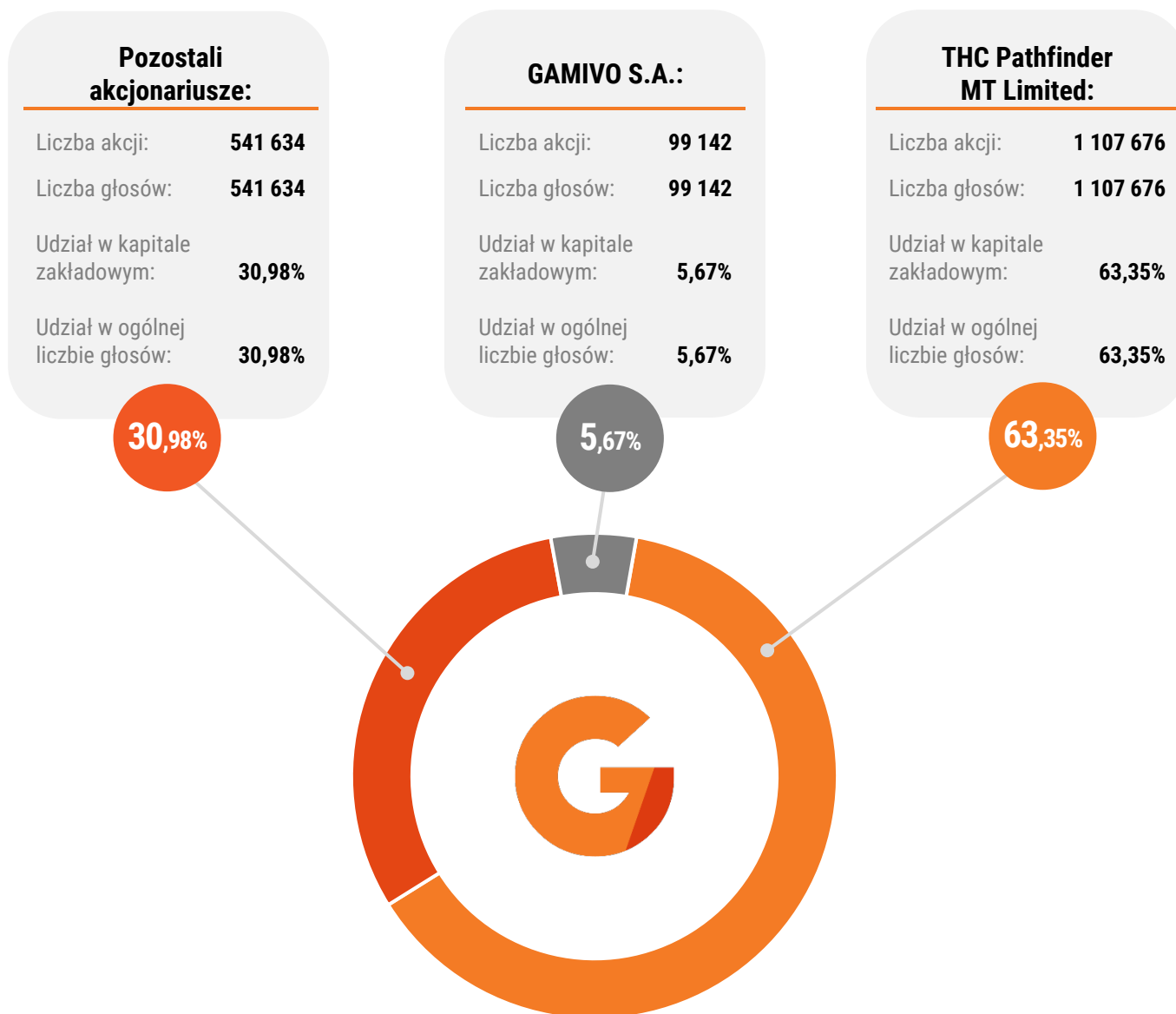
Zarząd GAMIVO S.A. rekomenduje Radzie Nadzorczej oraz Walnemu Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki, aby zysk netto w wysokości **4 497 043,25 zł (słownie: cztery miliony czterysta dziewięćdziesiąt siedem tysięcy czterdzieści trzy złote 25/100)**, wypracowany przez Spółkę w roku obrotowym 2025 w całości **przeznaczyć na wypłatę dywidendy Akcjonariuszom**.

Alternatywnie, zgodnie z praktyką uchwał Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy z lat ubiegłych, Zarząd rekomenduje także możliwość przeznaczenia kwoty **4 497 043,25 zł (słownie: cztery miliony czterysta dziewięćdziesiąt siedem tysięcy czterdzieści trzy złote 25/100)** na kolejny skup akcji własnych.

Ostateczna decyzja dotycząca podziału zysku za rok obrotowy 2025 należy do Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy.

7. AKCJONARIUSZE

Struktura akcji w Spółce na dzień publikacji raportu przedstawia się następująco:



Łącznie:

Liczba akcji: **1 748 452**
 Udział w kapitale zakładowym: **100%**

Liczba głosów: **1 748 452**
 Udział w ogólnej liczbie głosów: **100%**

Źródło: Emitent.

8. ZDARZENIA ISTOTNIE WPLYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ

DYWIDENDA ZE SPÓŁKI ZALEŻNEJ - Zgromadzenie Wspólników zależnej od Emitenta spółki Omnigate podjęło uchwałę o podziale zysku wypracowanego w 2024 roku. Na jej mocy wypłacona została dywidenda w wysokości 417.860,21 zł. 100 proc. udziałów w kapitale zakładowym Omnigate posiada Emitent. Tym samym cała wspomniana kwota trafiła do GAMIVO, S.A., wpływając na wynik jednostkowy osiągnięty przez Spółkę w 2025 roku.

KONTYNUACJA PODZIAŁU ZYSKU - W 2025 roku zakończony został proces podziału zysku wygenerowanego przez Spółkę w 2023 roku. W tym celu 24 marca 2025 roku Emitent zaprosił do składania ofert sprzedaży akcji GAMIVO S.A. Na skup przeznaczono 1,28 mln zł, a został on rozliczony 11 kwietnia ubiegłego roku.

Spółka nabyła bezpośrednio 36.548 akcji stanowiących 1,96 proc. w kapitale zakładowym, co przełożyło się na także 36.548 głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki oraz 1,96 proc. ogólnej liczby głosów. Tym samym Emitent posiadał łącznie 116.548 akcji Spółki (6,25 proc. w kapitale zakładowym i 6,25 proc. ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki). Podobnie jak w przypadku poprzednich skupów Zarząd rekomendował umorzenie nabytych akcji. Wniosek ten został przyjęty.

PODZIAŁ ZYSKU Z 2024 ROKU - Podczas Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy, które odbyło się 22 maja 2025 roku, Zarząd GAMIVO S.A. rekomendował podział zysków wypracowanych w 2024 rok poprzez wypłatę dywidendy lub skup akcji własnych Spółki. Akcjonariusze jako sposób podziału zysków przyjęli skup.

Na cel ten przeznaczono 3,5 mln zł. Zgodnie z decyzją ZWZA 9 czerwca opublikowane zostało zaproszenie do sprzedaży akcji GAMIVO S.A., którego przedmiotem było 99.142 akcji zwykłych na okaziciela serii A, serii B i serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Proponowaną cenę nabycia jednej akcji ustalono na 35 zł. Przyjmowanie ofert trwało od 10 do 23 czerwca. Podczas skupu Spółka nabyła bezpośrednio 99.142 akcji, stanowiących 5,67 proc. w kapitale zakładowym i uprawniających do 99.142 głosów na walnym zgromadzeniu Spółki, co przekłada się na 5,67 proc. ogólnej liczby głosów. Także w tym przypadku Zarząd Spółki rekomendował umorzenie nabytych akcji.

ZMIANA STATUTU SPÓŁKI - W dniu 12 czerwca 2025 r. Sąd Rejonowy Szczecin Centrum wpisał zmianę § 3 ust. 1 statutu Emitenta do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego. Sąd Rejestrowy dokonał wpisu obniżenia kapitału zakładowego Spółki z kwoty 186.500,00 zł do kwoty 174.845,20 zł tj. o kwotę 11.654,80 zł poprzez umorzenie 116.548 akcji własnych GAMIVO S.A.

W związku z powyższym wysokość kapitału zakładowego została obniżona do kwoty 174.845,20 zł i dzieli się na 1.748.452 akcje wszystkich emisji o wartości nominalnej 0,10 zł każda:

- a) 867.757 akcji zwykłych na okaziciela serii A,

- b) 6.469 akcji zwykłych na okaziciela serii B,
- c) 874.226 akcji zwykłych na okaziciela serii C.

Sąd Rejestrowy dokonał także rejestracji w KRS zmiany § 3 ust.1 statutu Spółki, uchwalonej przez Walne Zgromadzenie GAMIVO S.A. uchwałą nr 22 w dniu 22.05.2025 r. Zapis § 3 ust. 1 statutu brzmiał:

„1. Kapitał zakładowy Spółki wynosi 186.500,00 (słownie: sto osiemdziesiąt sześć tysięcy pięćset) złotych i dzieli się na:

- 1) 925.558 (dziewięćset dwadzieścia pięć tysięcy pięćset pięćdziesiąt osiem) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja;*
- 2) 6.942 (sześć tysięcy dziewięćset czterdzieści dwa) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja;*
- 3) 932.500 (dziewięćset trzydzieści dwa tysiące pięćset) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja.”*

§ 3 ust. 1 statutu otrzymał następujące brzmienie:

„1. Kapitał zakładowy Spółki wynosi 174.845,20 zł (słownie: sto siedemdziesiąt cztery tysiące osiemset czterdzieści pięć złotych dwadzieścia groszy) i dzieli się na 1.748.452 (jeden milion siedemset czterdzieści osiem tysięcy czterysta pięćdziesiąt dwie) akcje tj.:

- 1) 867.757 (osiemset sześćdziesiąt siedem tysięcy siedemset pięćdziesiąt siedem) akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja;*
- 2) 6.469 (sześć tysięcy czterysta sześćdziesiąt dziewięć) akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja;*
- 3) 874.226 (osiemset siedemdziesiąt cztery tysiące dwieście dwadzieścia sześć) akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja.”*

AKCJA PENNYPLAY - Gaming charakteryzuje się sezonowością, a lato to czas, w którym tradycyjnie jest najmniej znaczących premier. Aby w tym okresie zaktywizować użytkowników i zwiększyć ich powracalność, Spółka wspólnie z operatorem platformy opracowała i przeprowadziła innowacyjną akcję promocyjną pod nazwą PennyPlay. Dla jej potrzeb przygotowano dedykowaną stronę wewnątrz serwisu GAMIVO.com oraz szereg mechanik. Uruchomiona 14 lipca 2025 r. promocja trwała trzy tygodnie, spotykając się z ogromnym zainteresowaniem użytkowników. W czasie trwania akcji klienci wraz z każdym zakupem na GAMIVO otrzymywali specjalne kupony (bidy) pozwalające wziąć udział w aukcjach, pozwalających na zakup gier i kart podarunkowych w obniżonych cenach. Promocja PennyPlay nie tylko pozwoliła na ożywienie ruchu na stronie, ale była także testem dla używanych w trakcie promocji rozwiązań. Zdobyte dzięki temu informacje są nieocenione podczas planowania przez Spółkę kolejnych przedsięwzięć.

NOWA STRONA PRODUKTOWA - W czerwcu 2025 roku na platformie GAMIVO.com wdrożono nową wersję strony produktowej. Została ona opracowana w oparciu o najlepsze wzorce UX/UI oraz sugestie użytkowników platformy. Szczególnie ważnym elementem tego projektu była przebudowa wersji wyświetlanej na urządzeniach mobilnych tak, aby zakupy przy użyciu telefonów komórkowych były wygodne, przejrzyste i możliwie jak najszybsze. Wprawdzie użytkownicy GAMIVO.com nabywają głównie gry na komputery i konsole, ale samego zakupu coraz częściej dokonują przy użyciu telefonu, dlatego działanie to było zgodne z przyjętym przez Spółkę podejściem mobile first, które jest odpowiedzią na zmianę przyzwyczajeń klientów i obecne trendy w e-commerce.

Spółka obserwowała pozytywny wpływ zmian na osiągnięte wyniki. Przede wszystkim więcej użytkowników odwiedzających stronę produktów finalnie dokonywało zakupu. Konwersja ta w III kwartale 2025 roku. w porównaniu do okresu poprzedzającego polepszyła się o niemal 9 proc., natomiast w przypadku urządzeń mobilnych wzrost wyniósł aż 17,6 proc. Dane te są najlepszym dowodem na skuteczność prowadzonych zmian oraz pokazują, że Spółka skutecznie dostosowuje swoją platformę zakupową do wymagań rynku i oczekiwań klientów.

ZAKUPY BEZ LOGOWANIA - Niezwykle istotnym projektem prowadzonym przez Spółkę w 2025 roku było umożliwienie klientom dokonywania zakupów bez konieczności logowania się i posiadania konta na platformie. Metoda zakupu jako gość wyraźnie zmniejsza liczbę kroków pomiędzy decyzją o transakcji a jej sfinalizowaniem. Odpowiada więc na jedno z podstawowych oczekiwań dzisiejszych klientów, którzy bardzo cenią sobie szybkość i prostotę procesu zakupowego. Rozwiązanie to jest także korzystne z punktu widzenia sprzedających, ponieważ zmniejsza ryzyko, że klient zmieni zdanie i porzuci koszyk.

Nowa funkcjonalność od samego początku zyskała olbrzymią popularność wśród klientów. Od momentu jej wprowadzenia ponad połowa dokonywanych na platformie GAMIVO.com zakupów detalicznych była robiona przez klientów niezalogowanych. Pokazuje to, że użytkownicy potrzebowali właśnie takiego rozwiązania i Spółka skutecznie wyszła naprzeciw ich oczekiwaniom.

ZAPOBIEGANIE NADUŻYCIOM - GAMIVO S.A. wprowadza i rozwija narzędzia pozwalające na zapewnienie bezpieczeństwa wszystkim stronom transakcji odbywających się na platformie GAMIVO.com. Spółka nieustannie monitoruje kwestie związane z cyberbezpieczeństwem i wprowadza nowe rozwiązania, żeby zagwarantować najwyższy możliwy stopień ochrony w tym względzie.

Prace nad zwiększaniem bezpieczeństwa prowadzono także w 2025 roku. Wprowadzone zostały między innymi dodatkowe opcje, blokowanie wybranych metod płatności, co pozwala jeszcze skuteczniej przeciwdziałać potencjalnym próbom oszustw oraz nadużyć.

ROZWÓJ KATEGORII DOŁADOWAŃ - Kategoria doładowań do gier (Top-Up), która pozwoliła GAMIVO skierować ofertę swojej platformy także do graczy mobilnych, cieszy się coraz większą popularnością wśród użytkowników, przyciągając do serwisu GAMIVO.com zupełnie nową grupę klientów. Dlatego w 2025 roku systematycznie

rozwijano ofertę produktową oraz wprowadzano nowe funkcjonalności przeznaczone zarówno dla kupujących, jak i dostawców. Ci ostatni zyskali między innymi możliwość wyłączania swoich ofert w wybranych godzinach. Rozwiązanie to pozwala choćby uniknąć problemów w sytuacji, gdy dwie strony transakcji przebywają w różnych strefach czasowych. Zmieniono także sposób wyświetlania ofert, by zwiększyć konkurencyjność. Inną nowością był dodatkowy kanał komunikacji na linii użytkownik – dostawca.

Spółka od czasu wprowadzenia kategorii doładowań do gier dokłada wszelkich starań, by w pełni wykorzystać jej potencjał. Dlatego też wspólnie z licencjobiorcą oraz dostawcami opracowywane są nowe rozwiązania. O ich skuteczności świadczy fakt, że popularność doładowań na platformie GAMIVO.com nieustannie rośnie i staje się coraz istotniejszym źródłem zysku.

WPROWADZENIE AI W OBSŁUDZE KLIENTA - Wśród podstawowych założeń GAMIVO jest korzystanie z najnowocześniejszych technologii. Dlatego Spółka dokładnie przeanalizowała możliwość wdrożenia rozwiązań opartych na AI i zdecydowała o użyciu ich przez Zespół Wsparcia. W 2025 roku rozpoczęto więc trening modelu językowego oraz inne działania, dzięki którym AI jeszcze przed końcem ubiegłego roku zaczęło pomagać w udzielaniu pomocy części klientów. Zakres tematów, których rozwiązanie powierzono sztucznej inteligencji, stopniowo rozszerzano.

AI generuje odpowiedzi natychmiastowo, co jest niezwykle korzystne zarówno z punktu widzenia klienta, jak i Spółki. Sprawia bowiem, że pomimo dynamicznie rosnącej liczby użytkowników, czas potrzebny do rozwiązania problemów nie tylko nie wzrasta, ale został zredukowany bez konieczności zwiększania zatrudnienia.

ROZSZERZENIE METOD PŁATNOŚCI - W trosce o komfort użytkowników platformy GAMIVO.com Spółka cyklicznie wdraża nowe metody płatności. Dzięki temu klienci mogą realizować transakcje w najwygodniejszy dla siebie sposób, co pozytywnie wpływa na ich przywiązanie do serwisu i zadowolenie z procesu zakupowego. W 2025 roku szeroka gama sposobów płatności już dostępnych na GAMIVO.com została powiększona o Paysafecard. Ta bazująca na systemie sprzedaży przedpłaconej metoda płatności dedykowana jest przede wszystkim osobom robiącym zakupy online. Idealnie wpisuje się więc w profil użytkownika platformy GAMIVO.com.

Potwierdza to popularność nowej metody płatności, która od momentu wdrożenia jest chętnie wybierana szczególnie przez klientów z Niemiec.

ZMIANY W SPRZEDAŻY HURTOWEJ - Obok oferty skierowanej do klienta indywidualnego platforma GAMIVO.com posiada także opcję zakupów hurtowych przeznaczoną dla przedsiębiorców i umożliwiającą obrót dużą liczbą produktów. Segment ten jest ważną gałęzią serwisu i w 2025 roku poświęcono wiele uwagi jego przebudowie nakierowanej na maksymalne uproszczenie procesu transakcyjnego oraz wprowadzeniu zgłaszanych przez użytkowników rozwiązań. Upraszczenie zakupów hurtowych na platformie GAMIVO.com to istotny krok w kierunku

pozyskiwania nowych użytkowników oraz zachęcenie obecnych do zwiększenia liczby transakcji, które przekładają się także na generowane zyski.

Aby zwiększyć wolumen transakcji opracowano i wprowadzono także zupełnie nową funkcjonalność, czyli zakupy na żądanie (On-Demand). Dzięki niej sprzedający zyskali większą elastyczność oraz płynność obrotu swoimi produktami. Spółka liczy, że dzięki takim działaniom wzrośnie aktywność oraz liczba użytkowników korzystających ze sprzedaży hurtowej na platformie, co powinno przynieść wymierne efekty w 2026 roku.

AKCJE BRANDINGOWE - Dążąc do zwiększenia rozpoznawalności marki GAMIVO, przeprowadzono szereg akcji marketingowych, w których Spółka współpracowała z operatorem platformy oraz firmami zewnętrznymi reprezentującymi bardzo różne branże. Warto w tym miejscu wymienić choćby cieszące się dużą renomą sklepy z elektroniką użytkową Komputronik oraz X-kom.de, platformę e-learningową Janets, przeznaczoną dla graczy przeglądarkę internetową Opera GX, serwis z audiobookami i e-bookami BookBeat, organizatora koncertów Visual Productions, zajmująca się cyberbezpieczeństwem firmę Surfshark, popularną sieć sklepów Żabka, producenta skarpet Many Mornings oraz InPost, a więc firmę tworzącą najpopularniejszą sieć automatów paczkowych.

Tak szeroka i różnorodna gama partnerów biznesowych pozwala na dotarcie do wielu grup potencjalnych klientów i wzrost świadomości marki zarówno wśród graczy i osób zainteresowanych technologią, jak i potencjalnych klientów poszukujących innych produktów. Akcje przeprowadzane z firmami o wyrobionej renomie zwiększają także wiarygodność Emitenta w oczach użytkowników oraz otwierają perspektywę nowych kooperacji.

ROZPOCZĘCIE PRAC NAD GEO (GENERATIVE ENGINE OPTIMIZATION) - Rosnąca popularność LLM (Large Language Model), czyli modeli językowych generujących odpowiedzi na zapytania użytkowników sprawiła, że udział Google w rynku po raz pierwszy od 2010 roku spadł poniżej 90 proc. Najpopularniejszy z modeli, czyli ChatGPT odpowiada na ponad 5,5 miliarda zapytań miesięcznie. To wciąż znacząco mniej niż Google, ale tendencja jest bardzo wyraźna, więc obecność w odpowiedziach udzielanych przez AI staje się dla firm równie istotna jak tradycyjne pozycjonowanie w wyszukiwarkach.

GAMIVO – jako spółka technologiczna – z uwagą śledzi te zmiany i ich wpływ na zachowanie klientów. W związku ze wzrostem znaczenia modeli AI jako źródła poleceń, w 2025 roku rozpoczęto działania zmierzające do zwiększenia obecności marki GAMIVO w wynikach generowanych przez AI. W tym celu wdrożono szereg rozwiązań nastawionych na zwiększenie obecności Spółki w źródłach wykorzystywanych przez najpopularniejsze modele AI oraz zwiększenie liczby wzmianek. Wprowadzono także zmiany ułatwiające LLM-om przeszukiwanie serwisu GAMIVO.com. Przeprowadzono również testy dostępnych na rynku narzędzi pozwalających na śledzenie widoczności marki w AI. Emitent będzie kontynuował działania związane z GEO, aby budować rozpoznawalność marki oraz w pełni wykorzystać ten nowy sposób pozyskania klientów.

9. KREDYTY, POŻYCZKI, PORĘCZENIA, GWARANCJE

Spółka nie udzieliła gwarancji ani poręczeń.

Spółka nie udzieliła ani nie zaciągnęła pożyczek.

Spółka nie emitowała obligacji.

10. OPIS RYZYK I ZAGROŻEŃ

Zarząd ponosi odpowiedzialność za ustanowienie i nadzór nad zarządzaniem ryzykiem przez Spółkę, w tym identyfikację i analizę ryzyk, na które Spółka jest narażona, określenie odpowiednich ich limitów i kontroli, jak też monitorowanie ryzyka i stopnia dopasowania do limitów. Zasady i procedury zarządzania ryzykiem podlegają regularnym przeglądom w celu uwzględnienia zmiany warunków rynkowych i zmian w działalności Spółki.

Działalność Spółki narażona jest na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak np. wybuch epidemii. Na przykład pandemia koronawirusa (SARS-CoV-2) wywarła negatywny wpływ na światową gospodarkę, zaburzając funkcjonowanie globalnych łańcuchów dostaw. Zarząd Spółki wprowadził wówczas efektywny model pracy zdalnej, dzięki czemu stany zagrożenia epidemicznego nie powinny mieć wpływu na realizację bieżących prac Spółki i Grupy.

Charakter prowadzonej przez Spółkę działalności gospodarczej nie wiąże się z ryzykiem uzależnienia od dostawców. Należności na rzecz Spółki są co do zasady należnościami krótkoterminowymi. Spółka nie przewiduje trudności w egzekwowaniu należności na swoją rzecz.

KURS EURO – W 2025 roku na rynku walutowym utrzymywała się podwyższona zmienność kursu euro względem złotówki, w tym okresowe osłabienie waluty wspólnotowej. Taka sytuacja miała wpływ na warunki funkcjonowania przedsiębiorstw prowadzących transakcje międzynarodowe. W przypadku spółek, które – podobnie jak Emitent – znaczną część przychodów generują w euro, wahania kursowe wpływały na wartość przychodów po ich przeliczeniu na złotówki. Dodatkowo, zmienność kursu euro oddziaływała na wycenę aktywów i pasywów Spółki denominowanych w tej walucie, co mogło mieć wpływ na ogólną strukturę bilansu. Zarząd GAMIVO na bieżąco monitorował sytuację na rynku walutowym oraz podejmował działania w zakresie zarządzania finansami, mające na celu ograniczenie potencjalnych negatywnych skutków wahań kursowych.

NIEKORZYSTNE PROCESY GOSPODARCZE – Emitent działa na styku branży e-commerce oraz gamingu, który pozostaje głównym obszarem działalności operatora platformy GAMIVO.com. W 2025 roku globalne otoczenie

makroekonomiczne nadal charakteryzowało się podwyższoną niepewnością, umiarkowanym tempem wzrostu gospodarczego w wybranych regionach oraz utrzymującą się presją kosztową.

Pomimo stopniowego wygaszania presji inflacyjnej w części gospodarek, konsumenci w dalszym ciągu wykazywali ostrożność w zakresie wydatków, w szczególności na dobra niebędące produktami pierwszej potrzeby, w tym wydatki związane z rozrywką i hobby. Zjawisko to wpływało na dynamikę wzrostu całego sektora handlu detalicznego oraz e-commerce.

Jednocześnie należy podkreślić, że rynek e-commerce utrzymuje długoterminowy trend wzrostowy, wspierany przez rosnącą digitalizację handlu, rozwój płatności online oraz zmianę nawyków konsumenckich. Choć dynamika wzrostu nie powróciła do poziomów obserwowanych w okresie pandemii, sektor pozostaje istotnym kanałem sprzedaży w wielu krajach.

Model biznesowy Emitenta, oparty na skalowalnej platformie technologicznej oraz współpracy z niezależnym operatorem, pozwala na elastyczne dostosowanie do zmiennych warunków rynkowych. W ocenie Zarządu poprawa koniunktury gospodarczej oraz wzrost konsumpcji prywatnej mogą w kolejnych okresach pozytywnie przełożyć się na poziom obrotów generowanych na platformie.

Podobne tendencje widoczne były w 2025 roku na rynku gier wideo. Choć sektor ten w ujęciu długoterminowym utrzymuje trend wzrostowy, w analizowanym okresie sprzedaż była pod presją przesunięć harmonogramów wydawniczych przez kluczowych producentów. Opóźnienia premier oraz brak niektórych zapowiedzianych wysokobudżetowych tytułów przełożyły się na niższą aktywność zakupową części użytkowników, co miało wpływ na dynamikę obrotów w całym segmencie.

Należy jednak podkreślić, że model działalności operatora platformy Gamivo.com oparty na szerokiej ofercie cyfrowych produktów gamingowych oraz globalnym zasięgu, pozwala na częściową dywersyfikację wpływu słabszych okresów premierowych. W ocenie Zarządu powrót do bardziej intensywnego kalendarza wydawniczego w kolejnych okresach może pozytywnie wpłynąć na wolumen transakcji generowanych na platformie, a tym samym na wyniki Emitenta.

WOJNA W UKRAINIE – Na ten moment izolacja Rosji oraz Białorusi, a także sytuacja w Ukrainie pozostały bez większego wpływu na działalność samej platformy, dla której najważniejsze rynki to Europa Zachodnia oraz Stany Zjednoczone. Niemniej nie można całkowicie wykluczyć ryzyka, że trwająca od 2022 roku wojna wywołana rosyjską agresją może wpłynąć na wyniki Spółki, szczególnie w przypadku przedłużania się konfliktu, jego eskalacji lub rozlania.

Na dzień sprawozdawczy nie występują inne przewidywane ryzyka mogące mieć wpływ na prowadzoną działalność, w szczególności brak jest ryzyka utraty płynności finansowej czy zakłóceń przepływów środków pieniężnych.

Z uwagi na dobre wyniki finansowe oraz wysoki kapitał obrotowy netto Spółki i jej Grupy Kapitałowej, opisane wyżej okoliczności nie stanowią zagrożenia dla Spółki i poszczególnych jednostek należących do Grupy Kapitałowej.

11. OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

Spółka prowadziła w roku 2025 prace badawcze związane z rozwojem platformy e-commerce i nie prowadziła prac rozwojowych w rozumieniu ustawy o rachunkowości.

12. CELE SPÓŁKI

W ocenie Zarządu stały wzrost zainteresowania rynkiem e-commerce i oferowanymi w jego ramach usługami, jak i możliwościami jakie wiążą się ze świadczeniem usług drogą elektroniczną, powodował będzie w latach kolejnych wzrost przychodów Spółki. W ramach dalszego rozwoju, Spółka planuje zwiększyć swoją rentowność poprzez optymalizację procesów biznesowych, skuteczną strategię marketingową, a także poprzez rozszerzenie działalności na nowych rynkach nawiązując współpracę z partnerami handlowymi.

PENNYPLAY 2.0. - Przeprowadzona w 2025 roku akcja promocyjna pod hasłem PennyPlay cieszyła się dużym zainteresowaniem i była bardzo wysoko oceniana przez klientów. Dlatego Spółka planuje zrealizować jej kolejną odsłonę. Aby maksymalnie wykorzystać stwarzane przez promocję możliwości, zostanie ona rozszerzona o opcję bezpośredniej monetyzacji niektórych związanych z nią elementów.

Dzięki temu nowa akcja, wykorzystująca sprawdzony już mechanizm, nie tylko zachęci użytkowników do częstszego odwiedzania platformy i pomoże wyróżnić się na tle konkurencji, ale także może bezpośrednio wpłynąć na zwiększenie zysków. W przypadku sukcesu promocji Emitent rozważy uczynienie z PennyPlay integralnej części serwisu.

POZYCJONOWANIE W LLM - W 2026 roku Spółka będzie kontynuować prace związane ze zwiększaniem obecności marki GAMIVO w wynikach generowanych przez sztuczną inteligencję. W tym celu poszerzony zostanie wachlarz sposobów badania widoczności marki, a także wpływu AI na generowane zyski. GEO jest bardzo młodą dziedziną, więc Spółka będzie dbać o to, aby jej pracownicy zdobywali jak najszersze kompetencje w tej materii tak, aby wyrastać na jednego z rynkowych liderów tego segmentu.

Jednocześnie, aby najlepiej wykorzystać możliwości stwarzane przez pozycjonowanie w odpowiedziach AI, Spółka rozważy współpracę z firmami wyspecjalizowanymi w GEO. Zakres takiego partnerstwa będzie jednak ściśle zależeć od oferowanych usług oraz realnej perspektywy osiągnięcia wyników, które nie byłyby możliwe przy korzystaniu wyłącznie z zasobów i wiedzy zespołów funkcjonujących wewnątrz Spółki.

OBECNOŚĆ NA RYNKU NARZEDZI AI - Sztuczna inteligencja pozostaje jedną z najszybciej rozwijających się i wzbudzających największe zainteresowanie technologii. Otwiera to nowe możliwości, które GAMIVO dostrzega i będzie starało się wykorzystać. Dlatego do szeregu prowadzonych już działań związanych z AI Spółka planuje dołączyć kolejne.

Już w I kwartale prowadzone będą prace nad narzędziem przeznaczonym dla użytkowników indywidualnych, którzy cenią sobie pracę z modelami językowymi. Szczegóły wspomnianego projektu nie mogą być ujawnione na obecnym etapie. Natomiast Spółka może zdradzić, iż widzi tu szansę na dywersyfikację działalności oraz dotarcie do nowych grup użytkowników. Projekt ten pomoże także budować renomę GAMIVO jako innowacyjnej spółki technologicznej.

USPRAWNIENIE OBSŁUGI KLIENTA - Obsługa klienta jest kluczową kwestią dla każdego podmiotu działającego w branży e-commerce. Spółka przykłada do tego obszaru szczególną wagę, gdyż bezpośrednio przykłada się on do zadowolenia klientów, ich przywiązania do marki oraz powracalność i częstotliwość korzystania z platformy. Prowadzone w 2025 roku działania mające na celu usprawnienie obsługi klienta przez rozwiązania oparte na sztucznej inteligencji przynoszą pożądane rezultaty, więc będą kontynuowane.

Stosowany dotychczas chatbot, który pozwalał na automatyzację rozwiązywania problemów części klientów, zostanie zastąpiony przez sztuczną inteligencję. Oprócz zapewnienia szybszego i łatwiejszego odpowiadania na pytania użytkowników, co powinno wprost przełożyć się na wzrost ich zadowolenia, zmiana ta przyczyni się do obniżenia kosztów związanych z działalnością Zespołu Wsparcia.

PODNOSENIE KOMFORTU UŻYTKOWNIKÓW - GAMIVO nieustannie dąży do sprawienia, aby platforma Spółki była jak najprzyjaźniejsza dla użytkowników. Dlatego na 2026 rok zaplanowano szereg działań nastawionych na zwiększanie komfortu klientów. Przeprowadzony zostanie między innymi redesign strony głównej, co zwiększy jej przejrzystość i uczyni poruszanie się po niej jeszcze bardziej intuicyjnym.

Położony zostanie ponadto nacisk na opiekę pozakupową klientów. W tym celu panel użytkownika zostanie przebudowany tak, aby zarządzanie zamówieniami było łatwiejsze. Dbałość o kwestię UX/UI pokazuje, że GAMIVO stara się rozwijać platformę na wielu płaszczyznach i działać zarówno w kierunku pozyskania nowych klientów, jak i podnoszenia komfortu obecnych tak, aby zwiększać ich przywiązanie do platformy.

ROZBUDOWA KATEGORII DOŁADOWAŃ - Kategoria Top-Up, która była sukcesywnie rozwijana w 2025 roku, pozostanie wysoko na liście priorytetów Spółki także w roku 2026. W planach jest przede wszystkim zwiększenie

portfolio produktowego, co automatycznie przełoży się na uatrakcyjnienie oferty oraz zwiększenie grona potencjalnych klientów.

Równocześnie Spółka będzie działała w kierunku zwiększenia konkurencyjności oraz zadowolenia klientów. W tym celu nawiązane zostaną współprace dystrybucyjne oraz wdrożone będą rozwiązania technologiczne, co przełoży się na możliwość znacznego skrócenia czasu dostarczenia klientom produktów oraz dalsze obniżanie cen, które są kluczową kwestią podczas podejmowania decyzji zakupowych. Emitent żywi przekonanie, że takie dwutorowe działanie pozwoli w pełni wykorzystać ogromny potencjał kategorii doładowań.

PROMOCJA MARKI - GAMIVO S.A. będzie w dalszym ciągu budować pozycję swojej marki i jej rozpoznawalność wśród potencjalnych klientów na całym świecie. Istotnym działaniem w tym kierunku będzie wspomniane już pozycjonowanie w odpowiedziach generowanych przez sztuczną inteligencję. Równocześnie Spółka dalej będzie wspomagać operatora platformy, służąc swoimi kontaktami i renomą podczas poszukiwania partnerów biznesowych oraz zasobami i doświadczeniem niezbędnym zarówno na poziomie projektowania, jak i realizacji projektów.

Z doświadczenia Spółki wynika, że współprace z dużymi i uznanymi partnerami znacznie przyczyniają się do wzrostu świadomości marki. Działania takie są szczególnie skuteczne, jeśli towarzyszą im oryginalne rozwiązania. Dlatego GAMIVO w 2026 roku będzie w dalszym ciągu rozwijać sieć partnerstw biznesowych z reprezentantami wielu różnych branż, także niepowiązanych bezpośrednio z handlem elektronicznym oraz gamingiem, co pozwoli docierać do nowych osób i przyczyni się do kontynuacji dynamicznego rozwoju bazy klientów.

13. PROGNOZOWANE ZMIANY W STRUKTURZE KAPITAŁOWEJ SPÓŁKI

Na dzień sprawozdawczy nie przewiduje się dokonywania zmian w strukturze kapitałowej Spółki.

14. INFORMACJE DOTYCZĄCE NABYCIA AKCJI WŁASNYCH

Przy okazji prezentacji wyników finansowych osiągniętych przez Emitenta w 2024 roku Zarząd GAMIVO zadeklarował, że będzie rekomendował wypłatę dywidendy. Ostatecznie podczas ZWZA, które odbyło się 22 maja 2025 roku, Akcjonariusze zdecydowali, by także tym razem przeprowadzić skup akcji własnych.

Zgodnie z tym postanowieniem rozpoczęto skup poprzez publikację zaproszenia do składania ofert sprzedaży akcji GAMIVO. Na cel ten przeznaczono 3,5 mln zł. Zgodnie z decyzją ZWZA 9 czerwca 2025 roku opublikowane zostało zaproszenie do sprzedaży akcji GAMIVO S.A., którego przedmiotem było 99.142 akcji zwykłych na okaziciela serii A, serii B i serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Proponowaną cenę nabycia jednej akcji ustalono na 35 zł. Przyjmowanie ofert trwało od 10 do 23 czerwca 2025 roku. Podczas skupu Spółka nabyła bezpośrednio 99.142 akcji, stanowiących 5,67 proc. w kapitale zakładowym i uprawniających do 99.142 głosów na walnym zgromadzeniu Spółki, co przekłada się na 5,67 proc. ogólnej liczby głosów. Zarząd GAMIVO S.A. będzie rekomendować umorzenie skupionych w ten sposób akcji własnych.

15. INSTRUMENTY FINANSOWE

Spółka nie posiada instrumentów finansowych, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.

PORTFEL	CHARAKTERYSTYKA (ILOŚĆ)	WARTOŚĆ BILANSOWA	WARUNKI I TERMINY WPLYWAJĄCE NA PRZYSZŁE PRZEPŁYWY PIENIĘŻNE
Środki pieniężne	Środki pieniężne na rachunkach bankowych	4 242 013,94	-

16. STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

W 2025 r. Spółka stosowała zasady ładu korporacyjnego zawarte w Załączniku do Uchwały Nr 1404/2023 Zarządu Giełdy z dnia 18 grudnia 2023 r. „Dobre praktyki spółek notowanych na NewConnect 2024”.

W dniu 12 kwietnia 2024 r. raportem bieżącym EBI nr 8/2024 Spółka opublikowała oświadczenie w przedmiocie przestrzegania zasad ładu korporacyjnego zawartych w ww. dokumencie w zakresie wskazanym poniżej. W trakcie roku obrotowego 2025 poniżej określone zasady nie uległy zmianie.

LP.	TREŚĆ ZASADY	STOSOWANIE ZASADY TAK / NIE	KOMENTARZ SPÓŁKI
1. Oprócz realizowania obowiązków informacyjnych określonych we właściwych przepisach prawa i regulacjach alternatywnego systemu obrotu spółka zamieszcza na swojej stronie internetowej, w czytelnej formie i wyodrębnionym miejscu, oraz niezwłocznie aktualizuje:			
	1.1. podstawowe informacje o spółce, opis jej działalności, a także informację na temat posiadanych spółek zależnych i przedmiocie ich działalności;	TAK	
	1.2. krótki opis modelu biznesowego oraz przyjętej strategii biznesowej, z uwzględnieniem zawartych w strategii obszarów z zakresu ESG;	TAK	Wyjaśnienie: z uwagi na rozmiar Spółki nie są opracowane i wdrożone zasady ESG, czego Spółka nie wyklucza w przyszłości.
	1.3. datę wprowadzenia akcji spółki do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect (datę debiutu) oraz wszystkie wcześniejsze nazwy spółki, jeżeli od daty debiutu firma spółki uległa zmianie;	TAK	
	1.4. skład zarządu i rady nadzorczej spółki oraz życiorysy zawodowe osób wchodzących w skład tych organów;	TAK	
	1.5. informacje o spełnianiu przez każdego z członków rady nadzorczej kryteriów niezależności, o których mowa w pkt 3, w tym o rzeczywistych i istotnych powiązaniach z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki;	TAK	
	1.6. dokumenty korporacyjne spółki;	TAK	
	1.7. udostępniane interesariuszom materiały informacyjne na temat spółki, przyjętej strategii i jej realizacji;	TAK	
	1.8. wybrane dane finansowe i opublikowane prognozy;	TAK	Wyjaśnienie: Spółka nie ma aktualnych prognoz ani w najbliższej przyszłości nie planuje sporządzenia prognoz finansowych. W przypadku gdy Emitent przyjmie prognozy, zostaną one opublikowane zgodnie z obowiązującymi przepisami i zamieszczone na stronie www Spółki.

1.9. aktualną strukturę akcjonariatu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce;	TAK	
1.10. dokumenty informacyjne spółki, prospekty wraz z suplementami oraz inne dokumenty będące podstawą oferty publicznej akcji lub wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu;	TAK	
1.11. raporty bieżące i okresowe opublikowane przez spółkę w ciągu ostatnich 5 lat;	TAK	
1.12. kalendarium publikacji raportów finansowych, publicznie dostępnych spotkań z inwestorami, analitykami i mediami oraz innych wydarzeń istotnych z punktu widzenia inwestorów;	TAK	
1.13. sekcję pytań zadawanych spółce zarówno przez akcjonariuszy, jak i osoby niebędące akcjonariuszami, wraz z odpowiedziami udzielonymi przez spółkę;	TAK	
1.14. informację na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy;	TAK	
1.15. opublikowane w ostatnim raporcie rocznym oświadczenie o stosowaniu przez spółkę zasad ładu korporacyjnego zawartych w niniejszym dokumencie;	TAK	
1.16. dane kontaktowe do osób odpowiedzialnych w spółce za komunikację z inwestorami, ze wskazaniem dedykowanego adresu e-mail lub numeru telefonu.	TAK	
2. Zakres aktywności zawodowej osób wchodzących w skład zarządu lub rady nadzorczej powinien zapewnić sprawne i wydajne zarządzanie spółką oraz sprawowanie efektywnego nadzoru w zakresie realizacji celów strategicznych i osiągniętych wyników.	TAK	Wyjaśnienie: Członkowie Zarządu to osoby związane ze Spółką od wielu lat posiadające szeroką wiedzę w zakresie wiedzy technologicznej z obszaru IT/e-commerce i kwalifikacje konieczne na sprawowanych stanowiskach.
3. Co najmniej dwóch członków rady nadzorczej powinno spełniać kryteria niezależności wymienione w ustawie z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym, a także wykazywać się brakiem rzeczywistych i istotnych powiązań z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce.	NIE	Wyjaśnienie: Obecnie kryterium niezależności spełnia 1 członek RN. Spółka stara się zachęcać, aby kryteria niezależności spełniało co najmniej dwóch członków RN, jednak decyzja o wyborze członków RN leży w gestii akcjonariuszy. Spółka przywiązuje wagę do tego, by członkowie jej rady nadzorczej kierowali się niezależnością własnych opinii oraz działali w interesie Spółki.
4. Członek zarządu lub rady nadzorczej powinien unikać podejmowania aktywności zawodowej lub pozazawodowej, która mogłaby prowadzić do powstawania konfliktu interesów lub wpływać negatywnie na jego reputację jako członka organu spółki. O zaistniałym konflikcie interesów lub możliwości jego powstania członek zarządu lub rady nadzorczej niezwłocznie informuje pozostałych członków właściwego organu spółki oraz nie bierze udziału w dyskusji i głosowaniu nad uchwałą w sprawie, w której w stosunku do jego osoby może wystąpić konflikt interesów.	TAK	Wyjaśnienie: Pełnienie funkcji w zarządzie Spółki stanowi główny obszar aktywności zawodowej członka zarządu. Wprowadzone są mechanizmy zapobiegające konfliktom interesów.

5. Spółka zapewnia rozwiązania w zakresie kontroli wewnętrznej, zarządzania ryzykiem, w tym ryzykiem dotyczącym sporządzania sprawozdań finansowych, oraz w zakresie nadzoru zgodności działalności z prawem, a także funkcję audytu wewnętrznego. Rozwiązania przyjęte przez spółkę w tym zakresie powinny być dostosowane do wielkości spółki oraz rodzaju i skali prowadzonej działalności, jak również do poziomu ryzyka związanego z jej prowadzeniem.	TAK	Wyjaśnienie: Stosowane rozwiązania kontroli wewnętrznej i zarządzania ryzykiem uwzględniają wielkość Spółki. Czynności z tego zakresu wykonywane są przez osoby powołane do organów zarządzających i nadzorczych Spółki, wspierające się zewnętrznymi doradcami i audytorami zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
6. Rada nadzorcza w ramach przysługujących jej uprawnień monitoruje proces sporządzania sprawozdań finansowych. W tym celu rada nadzorcza co najmniej zapoznaje się z harmonogramem prac koniecznych dla sporządzenia sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami i omawia ten harmonogram z zarządem spółki, a także utrzymuje komunikację z biegłym rewidentem wybranym do badania sprawozdania finansowego.	TAK	
7. Rada nadzorcza zapoznaje się z porządkiem obrad walnego zgromadzenia oraz opiniuje materiały, które mają być przedstawione przez spółkę walnemu zgromadzeniu.	TAK	
8. Zarząd spółki, zwołując walne zgromadzenie, dokonuje wyboru terminu, miejsca i formy walnego zgromadzenia tak, by umożliwić udział w obradach jak największej liczbie akcjonariuszy.	TAK	
9. W przypadku otrzymania przez zarząd informacji o zwołaniu walnego zgromadzenia na podstawie art. 399 § 2-4 Kodeksu spółek handlowych zarząd niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku zwołania walnego zgromadzenia na podstawie upoważnienia wydanego przez sąd rejestrowy zgodnie z art. 400 § 3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	
10. Członkowie zarządu i rady nadzorczej uczestniczą w obradach walnego zgromadzenia, w miejscu obrad lub za pośrednictwem środków dwustronnej komunikacji elektronicznej w czasie rzeczywistym, w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznych odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	
11. Żaden akcjonariusz nie powinien być uprzywilejowany w stosunku do pozostałych akcjonariuszy w zakresie transakcji zawieranych przez spółkę z akcjonariuszami lub podmiotami z nimi powiązanymi.	TAK	
12. Przed zawarciem przez spółkę istotnej umowy z akcjonariuszem posiadającym co najmniej 5% ogólnej liczby głosów w spółce lub podmiotem z nim powiązanym zarząd zwraca się do rady nadzorczej o wyrażenie zgody na taką transakcję. Rada nadzorcza przed wyrażeniem zgody dokonuje oceny wpływu takiej transakcji na interes spółki, zwracając uwagę, aby interesy różnych grup akcjonariuszy nie przeważały nad interesem spółki. Powyższemu obowiązkowi nie podlegają transakcje typowe i zawierane na warunkach rynkowych w ramach prowadzonej działalności operacyjnej przez spółkę z podmiotami wchodzącymi w skład grupy kapitałowej spółki, które są objęte konsolidacją. W przypadku gdy decyzję w sprawie zawarcia przez spółkę istotnej umowy z podmiotem powiązanym podejmuje walne zgromadzenie, przed podjęciem takiej decyzji spółka zapewnia	TAK	

wszystkim akcjonariuszom dostęp do informacji niezbędnych do dokonania oceny wpływu tej transakcji na interes spółki.

13. W przypadku zgłoszenia przez inwestora żądania udzielenia informacji na temat spółki, spółka udziela odpowiedzi nie później niż w terminie 14 dni.

TAK

14. W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.

TAK

Zarząd GAMIVO S.A.:

Mateusz Śmieżewski
Prezes Zarządu

Tomasz Lewandowski
Członek Zarządu

Bartłomiej Skarbiński
Członek Zarządu

Marek Sutryk
Członek Zarządu

Szczecin, dnia 12 marca 2026 r.