

**SUPLEMENT NR 3
Z DNIA 21 WRZEŚNIA 2022 R.
DO MEMORANDUM INFORMACYJNEGO
TRUE GAMES SYNDICATE S.A.**

sporządzone w związku z ofertą publiczną od 1(jeden) do 22 058 577 (dwadzieścia dwa miliony pięćdziesiąt osiem tysięcy pięćset siedemdziesiąt siedem) akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 PLN każda z zachowaniem prawa poboru dla dotychczasowych Akcjonariuszy, opublikowanego w dniu 18 sierpnia 2022 r.

Pojęcia pisane w niniejszym suplemencie wielką literą mają znaczenie nadane im w Memorandum Informacyjnym, zgodnie z rozdziałem „Definicje i objaśnienia skrótów”.

Niniejszy suplement został sporządzony i udostępniony do publicznej wiadomości na podstawie art. 37b ust 6 Ustawy o ofercie w sposób, w jaki do publicznej wiadomości zostało udostępnione Memorandum Informacyjne, na stronach internetowych: <https://truegamesyndicate.pl/oferta-publiczna1/> i Firmy Inwestycyjnej: <https://www.dminc.pl/true-games-syndicate>, w związku z zaistnieniem nowego znaczącego czynnika mogącego wpłynąć na ocenę oferowanych Akcji.

Stosownie do art. 37b ust. 7 Ustawy o ofercie osoby, które złożyły zapis na Akcje przed publikacją niniejszego suplementu mogą wycofać zgodę na nabycie Akcji poprzez złożenie oświadczenie o wycofaniu zgody w terminie dwóch dni roboczych od dnia publikacji niniejszego suplementu, tj. do dnia 23 września 2022 r. włącznie.

Oświadczenie o wycofaniu zgody można złożyć do:

- domu (biura) maklerskiego prowadzącego rachunek papierów wartościowych, na którym zarejestrowane są Prawa Poboru,
- domu (biura) maklerskiego wskazanego przez bank prowadzący rachunek papierów wartościowych, na którym zarejestrowane są Prawa Poboru.

Zmiana nr 1

Do treści Memorandum dodano czynnik ryzyka związany z upadłością lub restrukturyzacją Emitenta

„Ryzyko upadłości lub restrukturyzacji Emitenta

Na podstawie uchwały nr 4 NWZ z dnia 15 lutego 2021 dokonana została m.in. zmiana profilu działalności Emitenta. Na mocy przyjętej uchwały Spółka rozpoczęła działalność w zakresie produkcji gier komputerowych pod firmą True Games Syndicate S.A. z siedzibą w Warszawie.

Emitent zamierza skupić się na produkcji gier o kontrowersyjnej społecznie tematyce. Produkcje True Games Syndicate S.A. osadzone będą m.in. w tematyce przestępczej oraz kryminalnej. Na dzień sporządzenia niniejszego Memorandum Emitent nie dysponuje zasobami umożliwiającymi w pełni prowadzenie działalności we wskazanym obszarze co zostało wskazane w czynniku ryzyka związanym ze zmianą profilu działalności Emitenta i jego sytuacją finansową. Na dzień sporządzenia Memorandum Informacyjnego Spółka nie uzyskuje przychodów ze sprzedaży gier.

Emitent w sprawozdaniu rocznym za rok 2021 wykazał stratę netto w wysokości 461.011,67 PLN, a w sprawozdaniu finansowym za II kw. 2022 roku stratę netto w wysokości 938.672,83 PLN. W 1 połowie

2022 roku Emitent nie generował przychodów ze sprzedaży. Wykazane w sprawozdaniu przychody w wysokości 225.952,06 PLN wynikają ze zmiany stanu produktów, co jest konsekwencją ujęcia przez Emitenta w księgach rachunkowych kosztów poniesionych na produkcję gier.

Dotychczasową działalność Emitent finansował pożyczkami krótkoterminowymi. Na dzień 30.06.2022 r. saldo zobowiązań krótkoterminowych wyniosło 1.288.382,58 PLN, przy czym zobowiązania wobec jednostek powiązanych stanowiły 213.617,94 PLN a wobec pozostałych jednostek 1.074.764,64 PLN, gdzie największą wartość stanowiły kredyty i pożyczki w kwocie 974.100,13 PLN. Terminy spłaty wskazanych pożyczek zostały wydłużone aneksami co zostało szerzej opisane w dziale V pkt. 17 niniejszego Memorandum. Ponadto Spółka korzystała ze wsparcia w postaci „Tarczy Finansowej” PFR. Pozostała do spłaty część subwencji na dzień 30 czerwca 2022 roku wyniosła 18.000,00 PLN.

Na koniec 1 połowy 2022 r. Emitent dysponował środkami pieniężnymi w kwocie 29.495,46 PLN oraz wykazał należności w wysokości 215.302,68 PLN. W związku z powyższym na dzień sporządzenia niniejszego Memorandum Emitent nie dysponuje środkami pozwalającymi na zaspokojenie zobowiązań krótkoterminowych i pokrycie bieżących kosztów operacyjnych.

Istnieje ryzyko, iż Emitent nie będzie uzyskiwał przychodów ze sprzedaży gier w przyszłości, oraz że nie będzie dysponował środkami pieniężnymi wystarczającymi do zaspokojenia potrzeb bieżącej działalności. Taka sytuacja miałaby istotny negatywny wpływ na możliwość kontynuowania działalności przez Emitenta, co może skutkować rozpoczęciem procesu restrukturyzacyjnego lub ogłoszeniem upadłości. Zdolność True Games Syndicate S.A. do samofinansowania w dużej mierze zależy od sukcesu jej pierwszej gry. Premiera „NightClub Manager: Violet Vibe” zaplanowana jest na 1 kw. 2023 roku.”

Zmiana nr 2

Dokonano uzupełnienia treści czynnika ryzyka związanego ze zmianą profilu działalności Emitenta i jego sytuacją finansową oraz czynnika ryzyka związanego z utratą płynności, o analizę rachunku przepływów pieniężnych i sytuacji płynnościowej Spółki. Wprowadzone zmiany wskazano pogrubioną czcionką.

Jest:

„Ryzyko związane ze zmianą profilu działalności Emitenta i jego sytuacją finansową

Dnia 15 lutego 2021 roku aktem notarialnym sporządzonym przed notariuszem Grażyną Płaczek na podstawie uchwały nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia K&K Herbal Poland S.A. z siedzibą w Wieliczce, w sprawie zmiany Statutu Spółki dokonano zmiany firmy przedsiębiorcy, siedziby Spółki oraz przedmiotu prowadzenia działalności. Na mocy przyjętej uchwały Spółka rozpoczęła działalność w zakresie produkcji gier komputerowych pod firmą True Games Syndicate S.A. z siedzibą w Warszawie. Zmiana firmy pod, którą funkcjonuje przedsiębiorstwo zarejestrowana została w Krajowym Rejestrze Sądowym dnia 26 marca 2021 roku.

Zainicjowana przez Emitenta zmiana profilu działalności zakładała stopniowe wygaszanie obecności Spółki w segmencie dystrybucji produktów medycznych na rzecz budowy nowego obszaru działalności. Emitent zamierza skupić się na produkcji gier o kontrowersyjnej społecznie tematyce. Produkcje True Games Syndicate S.A. osadzone będą m.in. w tematyce przestępczej oraz kryminalnej. Z uwagi na istotne zmiany organizacyjne na dzień sporządzenia Memorandum Informacyjnego Emitent nie dysponuje odpowiednim zapleczem kadrowym posiadającym odpowiednie umiejętności w zakresie produkcji gier video. W spółce pozostają skupione jedynie kluczowe kompetencje, które pozwalają na zapewnienie ciągłości prowadzenia biznesu. Proces produkcji gier realizowany jest poprzez wsparcie

zewnętrznych zespołów. Spółka posiada zawarte umowy produkcyjne z Flint Arts sp. z o.o. oraz Pyramid Games S.A. Na dzień sporządzenia Memorandum Informacyjnego Spółka nie uzyskuje przychodów ze sprzedaży gier, a jej przyszły rozwój jest uzależniony od pozyskania odpowiedniego finansowania i zrealizowaniu celów emisyjnych. True Games Syndicate S.A. z emisji akcji serii H zamierza pozyskać do 3,3 mln PLN, które zostaną przeznaczane na finansowanie produkcji gier „NightClub Manager: Violet Vibe” – 540.000,00 PLN, „Prison King” – 590.000,00 PLN, „Crimerunner” – 770.000,00 PLN oraz pokrycie kosztów związanych ze zwiększeniem zespołu w wysokości 1.408.786,55 PLN.

Na dzień sporządzenia Memorandum Informacyjnego Emitent nie osiąga przychodów z działalności operacyjnej. Ujawnione w sprawozdaniu finansowym za II kw. 2022 roku przychody w wysokości 225.952,06 PLN wynikają ze zmiany stanu produktów, co jest konsekwencją ujęcia przez emitenta w księgach rachunkowych kosztów poniesionych na produkcję gier. W tym samym okresie wykazane koszty działalności operacyjnej wyniosły 1.054.979,81 PLN. Emitent finansuje działalność poprzez pozyskiwanie kapitału zewnętrznego (pożyczki). Na dzień 30 czerwca 2022 roku Emitent nie wykazał zobowiązań długoterminowych. Na zobowiązania krótkoterminowe składały się zobowiązania wobec jednostek powiązanych w kwocie 213.617,94 PLN. Grupę te stanowiły pożyczki udzielone Emitentowi przez Movie Games S.A. Drugą istotną grupę stanowiły zobowiązania krótkoterminowe wobec pozostałych jednostek w kwocie 1.074.764,64 PLN, gdzie największą wartość stanowiły kredyty i pożyczki w kwocie 974.100,13 PLN. Tą grupę stanowiły udzielone emitentowi pożyczki pochodzące od podmiotów związanych z grupą Movie Games S.A. (Road Studio S.A., Movie Games Mobile S.A., Mateusz Wcześniak) oraz od inwestorów finansowych w ramach zawartej umowy inwestycyjnej. O jej podpisaniu Zarząd Emitenta poinformował w komunikacie bieżącym nr 20/2021. Ponadto Spółka korzystała ze wsparcia w postaci „Tarczy Finansowej” PFR. Pozostała do spłaty część subwencji na dzień 30 czerwca 2022 roku wyniosła 18.000,00 PLN.

Na koniec 1 połowy 2022 r. Emitent dysponował środkami pieniężnymi w kwocie 29.495,46 PLN oraz wykazał należności w wysokości 215.302,68 PLN. W związku z powyższym na dzień sporządzenia niniejszego Memorandum Emitent nie dysponuje środkami pozwalającymi na zaspokojenie zobowiązań krótkoterminowych i pokrycie bieżących kosztów operacyjnych.

W pierwszej połowie 2022 r. Emitent wykazał przepływy netto z działalności operacyjnej na poziomie -425.949,27 PLN, z działalność inwestycyjnej na poziomie 0,00 PLN, z działalność finansowej 261.000,00 PLN oraz przepływy pieniężne netto dla okresu razem na poziomie -164.949,27 PLN.

Rok 2021 Spółka zakończyła ze stanem środków pieniężnych na poziomie 2.843,69 PLN. W okresie od 1.01.2021 r. do 31.12.2021 r., w rachunku przepływów pieniężnych Emitent wykazał przepływy netto z działalności operacyjnej na poziomie -178.051,20 PLN, z działalność inwestycyjnej na poziomie -320.665,00 PLN, z działalność finansowej -14.668,61 PLN oraz przepływy pieniężne netto dla okresu razem na poziomie -513.384,81 PLN.

Rachunek przepływów pieniężnych jest ważnym miernikiem kondycji finansowej jednostki i należy uwzględniać informacje w nim zawarte w szczególności przy analizie zdolności Spółki do regulowania zobowiązań oraz obsługi bieżących wydatków. Jak wskazano powyżej przepływy pieniężne, a w szczególności przepływy z działalności operacyjnej wskazują, iż Emitent na dzień sporządzenia Memorandum, nie generuje środków, które pozwoliłyby na spłatę długu i zaspokojenie wydatków bieżącej działalności.

Zarząd Emitenta szacuje, że pierwsze przychody z gier powinny pojawić się wraz z premierą gry „NightClub Manager: Violet Vibe”. Premiera gry planowana jest na I kw. 2023 roku. W ciągu trzech miesięcy od premiery Spółka zamierza wydać płatny dodatek do gry (wersja 18+). Osiągnięcie przez

Spółkę prognozy rentowności przewidywane jest na około 6 mc od premiery gry „NightClub Manager: Violet Vibe”.

Dokonana przez Spółkę zmiana działalności gospodarczej, przy jednoczesnym braku przychodów implikuje zapotrzebowanie na finansowanie niezbędne do zapewnienia ciągłości prowadzenia biznesu. Pozyskane przez Emitenta środki finansowe pochodzące z emisji akcji serii H mają zabezpieczyć bieżącą działalność związaną z produkcją i finansowaniem gier, aż do uzyskania pełnej sprawności organizacyjnej.

Na dzień sporządzenia Memorandum Informacyjnego True Games Syndicate S.A. nie uzyskuje stabilnych przychodów z działalności w sektorze gamedev. Pierwsze efekty zmiany przedmiotu działalności pozostają odsunięte w czasie, co powoduje zwiększoną niepewność, co do efektów przeprowadzonej transformacji modelu biznesowego. Spółka posiada zobowiązania, które będą wymagały spłaty, ponadto sukces przeprowadzanej emisji, a zatem możliwość pozyskania odpowiedniego finansowania również charakteryzuje się niepewnością, na którą uwagę powinni zwrócić potencjalni inwestorzy. Emitent w latach 2009 – 2022 kilkakrotnie dokonywał zmiany profilu działalności, z czym również inwestor może mieć do czynienia w przyszłości w przypadku gdy rozpoczęta działalność w sektorze gamedev nie przyniesie oczekiwanych rezultatów. Zarząd Spółki wskazuje, że ryzyko związane ze zmianą profilu działalności minimalizowane jest poprzez obecność w akcjonariacie Movie Games S.A. (główny akcjonariusz). Intencją akcjonariusza jest wsparcie True Games Syndicate S.A. zarówno na poziomie organizacyjnym, jak również finansowym.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

True Games Syndicate S.A. w jednostkowym raporcie kwartalnym za II kw. 2022 roku wykazała wartość przychodów ze sprzedaży w wysokości 225 952,06 PLN (1 IV – 30 VI 2022 r.) oraz koszty działalności operacyjnej w wysokości 1.054.979,81 PLN (1 IV – 30 VI 2022 r.). Strata netto wykazana przez Spółkę na dzień 30 czerwca 2022 roku wyniosła 938.672,83. PLN. Wykazana strata obejmowała okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 r. W II kwartale 2022 roku Spółka wykazała stratę netto w wysokości 840.649,66 PLN. Przychody Emitenta osiągnięte za okres od 1 kwietnia do 30 czerwca 2022 roku wynikają ze zmiany stanu zapasów i rozliczenia kosztów związanych z produkcją gry „NightClub Manager: Violet Vibe”, „Project Castle (obecnie „Prison King”) oraz „District”(obecnie „Crimerunner”). Ujęte w sprawozdaniu finansowym przychody ze sprzedaży nie mają charakteru gotówkowego, a jedynie wynikają ze sposobu rozpoznania prac nad produkcją gier.

Na koniec 1 połowy 2022 r. Emitent dysponował środkami pieniężnymi w kwocie 29.495,46 PLN oraz wykazał należności w wysokości 215.302,68 PLN. W związku z powyższym na dzień sporządzenia niniejszego Memorandum Emitent nie dysponuje środkami pozwalającymi na zaspokojenie zobowiązań krótkoterminowych i pokrycie bieżących kosztów operacyjnych.

W pierwszej połowie 2022 r. Emitent wykazał przepływy netto z działalności operacyjnej na poziomie -425.949,27 PLN, z działalność inwestycyjnej na poziomie 0,00 PLN, z działalność finansowej 261.000,00 PLN oraz przepływy pieniężne netto dla okresu razem na poziomie -164.949,27 PLN.

Rok 2021 Spółka zakończyła ze stanem środków pieniężnych na poziomie 2.843,69 PLN. W okresie od 1.01.2021 r. do 31.12.2021 r., w rachunku przepływów pieniężnych Emitent wykazał przepływy netto z działalności operacyjnej na poziomie -178.051,20 PLN, z działalność inwestycyjnej na poziomie -320.665,00 PLN, z działalność finansowej -14.668,61 PLN oraz przepływy pieniężne netto dla okresu razem na poziomie -513.384,81 PLN.

Rachunek przepływów pieniężnych jest ważnym miernikiem kondycji finansowej jednostki i należy uwzględniać informacje w nim zawarte w szczególności przy analizie zdolności Spółki do regulowania

zobowiązań oraz obsługi bieżących wydatków. Jak wskazano powyżej przepływy pieniężne, a w szczególności przepływy z działalności operacyjnej wskazują, iż Emitent na dzień sporządzenia Memorandum, nie generuje środków, które pozwoliłyby na spłatę długu (który został opisany w dalszej części czynnika ryzyka) i zaspokojenie wydatków bieżącej działalności.

W takiej sytuacji należy identyfikować istotne ryzyko związane z możliwością utraty płynności finansowej. Strata operacyjna ujawniona za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2022 roku wyniosła 930.799,31 PLN, i była o 110,83 % wyższa od straty operacyjnej wykazanej za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2021 roku, która wyniosła 441.492,41 PLN.

Na dzień 30 czerwca 2022 roku Spółka posiadała środki pieniężne w kasie i na rachunkach w wysokości 29.495,46 PLN oraz należności krótkoterminowe w kwocie 215.302,68 PLN. Wartość aktywów obrotowych wykazanych w sprawozdaniu finansowym za II kw. 2022 roku wyniosła 1.266.637,66 PLN. Na aktywa obrotowe składały się przede wszystkim zapasy w wysokości 1.021.743.38 PLN, pozostałą część stanowiły należności krótkoterminowe, w których największy udział miały należności z tytułu z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych świadczeń w wysokości 136.057,77 PLN. Na ujawnione przez Emitenta aktywa obrotowe składały się również inwestycje krótkoterminowe oraz krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe. Wykazana wartość inwestycji krótkoterminowych w całości składała się ze środków pieniężnych w kasie i na rachunkach w wysokości 29.495,46 PLN. wartość krótkoterminowych rozliczeń międzyokresowych na koniec II kw. 2022 r. wyniosła 96,14 PLN.

Na dzień 30 czerwca 2022 roku True Games Syndicate S.A. nie wykazywała zobowiązań długoterminowych, a krótkoterminowe wyniosły 1.288.382,58 PLN. Na zobowiązania krótkoterminowe składały się zobowiązania wobec jednostek powiązanych w kwocie 213.617,94 PLN. Grupę tę stanowiły pożyczki udzielone Emitentowi przez Movie Games S.A. Drugą istotną grupę stanowiły zobowiązania krótkoterminowe wobec pozostałych jednostek w kwocie 1.074.764,64 PLN, gdzie największą wartość stanowiły kredyty i pożyczki w kwocie 974.100,13 PLN. Tą grupę stanowiły udzielone emitentowi pożyczki pochodzące od podmiotów związanych z grupą Movie Games S.A. (Road Studio S.A., Movie Games Mobile S.A., Mateusz Wcześniak) oraz od inwestorów finansowych w ramach zawartej umowy inwestycyjnej. O jej podpisaniu Zarząd Emitenta poinformował w komunikacie bieżącym nr 20/2021. Ponadto Spółka korzystała ze wsparcia w postaci „Tarczy Finansowej” PFR. Pozostała do spłaty część subwencji na dzień 30 czerwca 2022 roku wyniosła 18.000,00 PLN.

Na dzień 30 czerwca 2022 roku wskaźnik płynności bieżącej (ang. current ratio) liczony jako stosunek aktywów bieżących do zobowiązań bieżących wyniósł 0,9831. Wartość aktywów obrotowych wykazanych na koniec II kw. 2022 roku wzrosła o 182,56% w porównaniu do analogicznego okresu w roku poprzednim. Wykazana w sprawozdaniu finansowym na koniec II kw. 2022 roku wartość zobowiązań krótkoterminowych również uległa zwiększeniu o 6 311,53% w porównaniu do 30 czerwca 2021 roku. W przypadku pogorszenia sytuacji finansowej Emitent może odczuwać trudności związane z obsługą bieżących zobowiązań. **Istnieje ryzyko, iż Emitent nie będzie uzyskiwał przychodów ze sprzedaży gier w przyszłości, oraz że nie będzie dysponował środkami pieniężnymi wystarczającymi do zaspokojenia potrzeb bieżącej działalności. Taka sytuacja miałaby istotny negatywny wpływ na możliwość kontynuowania działalności przez Emitenta, co może skutkować rozpoczęciem procesu restrukturyzacyjnego lub ogłoszeniem upadłości.** Na dzień sporządzenia Memorandum Informacyjnego jednostkowy raport za II kw. 2022 roku nie podlegał badaniu niezależnego biegłego rewidenta.

Na dzień sporządzenia Memorandum Informacyjnego Spółka posiada zarejestrowane w Krajowym Rejestrze Sądowym następujące serie akcji: A,B,C,D,E,F oraz G. Istnieje zatem uzasadnione prawdopodobieństwo, że pomimo zmiany przedmiotu działalności, na segment gamedev, zainicjowanej w 2021 roku, z uwagi na brak stabilnych przychodów i potrzeby kapitałowe Spółki Emitent będzie kontynuował proces emisji akcji jako źródło pozyskania kapitału. Nadmierna emisja akcji może doprowadzić do istotnych zmian w strukturze akcjonariatu, czego konsekwencją może być utrudnione podejmowanie uchwał przez Zgromadzenie Akcjonariuszy, a więc rzeczywiste sprawowanie kontroli nad Spółką. Ponadto brak środków finansowych może przyczynić się do utraty płynności finansowej przez Emitenta, a w konsekwencji spowodować upadłość bądź niewypłacalność przedsiębiorstwa.”

Zmiana nr 3

W dziale V pkt 13.5. Analiza finansowa wyników True Games Syndicate S.A. dodano akapit podsumowujący przedstawione w nim najistotniejsze informacje.

Jest:

„W 2021 roku Emitent podjął decyzję o zmianie profilu działalności i rozpoczął działalność w branży gamedev. Na dzień sporządzenia Memorandum Emitent nie dysponuje zasobami pozwalającymi prowadzenie pełnej działalności we wskazanym obszarze. W szczególności Emitent nie dysponuje środkami finansowymi, które umożliwią mu pokrycie wydatków związanych z produkcją gier jak również zaspokojenie zobowiązań krótkoterminowych, którymi finansował dotychczasowy rozwój działalności w nowym obszarze. Na dzień 30.06.2022 r. Emitent dysponował środkami pieniężnymi w kwocie 29.495,46 PLN oraz wykazał należności w wysokości 215.302,68 PLN, przy saldzie zobowiązań krótkoterminowych w wysokości 1.288.382,58 PLN.

Na dzień sporządzenia Memorandum Informacyjnego Spółka nie uzyskuje przychodów ze sprzedaży gier. Wykazane w sprawozdaniu za 1 pół 2022 r. przychody w wysokości 225.952,06 PLN wynikają ze zmiany stanu produktów, co jest konsekwencją ujęcia przez Emitenta w księgach rachunkowych kosztów poniesionych na produkcję gier. Emitent w sprawozdaniu rocznym za rok 2021 wykazał stratę netto w wysokości 461.011,67 PLN, a w sprawozdaniu finansowym za II kw. 2022 roku stratę netto w wysokości 938.672,83 PLN.

Przyszła sytuacja finansowa Emitenta zależy od wyniku przeprowadzanej emisji akcji serii H na podstawie niniejszego Memorandum oraz od sukcesu pierwszej gry gry Emitenta - „NightClub Manager: Violet Vibe” – której premiera zaplanowana jest na 1 kw. 2023 roku.”

Zmiana nr 4

Do treści Memorandum dodano czynnik ryzyka związany z odmową wprowadzenia akcji serii H Spółki do Alternatywnego Systemu Obrotu

Jest:

„**Ryzyko związane z odmową wprowadzenia akcji serii H Spółki do Alternatywnego Systemu Obrotu**
Po przeprowadzeniu Oferty Publicznej, Spółka zamierza ubiegać się o wprowadzenie wszystkich akcji serii H do obrotu na rynku NewConnect.

Wprowadzenie akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. odbywa się na wniosek ich emitenta. Zgodnie z § 5 ust. 1 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, organizator ASO może podjąć uchwałę o odmowie wprowadzenia do obrotu instrumentów finansowych objętych wnioskiem. Zmaterializowanie się wskazanego ryzyka może spowodować opóźnienie lub całkowite przerwanie procesu wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu.

Wyrażając sprzeciw wobec wprowadzeniu do obrotu w alternatywnym systemie instrumentów finansowych objętych wnioskiem Emitenta, organizator ASO zobowiązany jest uzasadnić swoją decyzję i niezwłocznie przekazać Emitentowi kopię stosownej uchwały wraz z uzasadnieniem. Emitent, w terminie dziesięciu dni roboczych, od daty przekazania kopii uchwały, może złożyć na piśmie wniosek o ponowne rozpatrzenie sprawy. Wniosek ten powinien być niezwłocznie, nie później jednak niż w terminie 30 dni roboczych od dnia jego złożenia, rozpatrzony przez organizatora ASO po uprzednim zasięgnięciu opinii Rady Giełdy. W przypadku, gdy konieczne jest uzyskanie dodatkowych informacji, oświadczeń lub dokumentów, bieg terminu do rozpatrzenia tego wniosku rozpoczyna się od dnia przekazania wymaganych informacji. Jeżeli organizator Alternatywnego Systemu uzna, że wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy zasługuje w całości na uwzględnienie, może uchylić lub zmienić zaskarżoną uchwałę, bez zasięgnięcia opinii Rady Giełdy. W związku z powyższym Emitent nie może precyzyjnie określić i zagwarantować terminów wprowadzenia akcji do obrotu w alternatywnym systemie obrotu.”