



[立即發布]

## 澳瑪娛樂於七月的轉碼數達 4 佰億港元

\* \* \* \* \*

(香港，二零零八年八月三日)－澳瑪娛樂控股有限公司(HK: 0959)(「澳瑪娛樂」或「公司」)今日公布由公司持有80%間接權益之澳瑪國際有限公司(「澳瑪國際」)所帶來之轉碼數(定義見下文)，於二零零八年七月錄得4佰億港元(未經審核)，較二零零八年六月的轉碼數3佰6拾億港元按月大幅上升了11%。

澳瑪娛樂行政總裁陳應達先生表示：「自公司於二零零七年十二月中實施新的業務模式以來，澳瑪娛樂一直佔據澳門貴賓廳市場每月轉碼數約20%，我們相信公司有能維持這市場佔有率。雖然六月份廣東省旅客前往澳門的簽證限制繼續影響來自較低檔次的貴賓之中介服務的轉碼數，然而七月的轉碼數正好反映澳瑪娛樂有足夠的高檔次貴賓，令轉碼數回復理想水平。再者，這亦充分顯示出我們與廳主關係穩健的優勢，儘管有些同業提高佣金比率，但公司仍然能夠錄得強勁的按月升幅。」

「雖然政府規限增加賭桌數量成爲公司增長最大之限制，但我們仍有信心能保持每月轉碼數於4佰至5佰億港元的水平。而我們策略夥伴的新娛樂場將於二零零九年開幕，有望可消除有關增加賭桌數量限制對我們的影響。透過爲廳主作服務平台及提供資本的獨特中介綜合業務模式，公司可從娛樂場按我們產生的轉碼數，獲得介乎10至15基點的利潤作爲佣金收益。基於這個優秀的業務模式，澳瑪娛樂得以每月持續錄得領先市場的轉碼數，並每月帶來約4仟萬港元的EBITDA。」

「此外，預料將佣金限制於1.25%(按產生的轉碼數)的政策實施後，貴賓廳市場的競爭將著重於娛樂場的設施質素及向中介推廣者提供之資本。我們相信此政策之實施將會穩定市場，而澳瑪娛樂營運於世界一流設施的貴賓廳，並可持續不存在風險的向中介推廣者提供資本，因此我們相信佣金限制將有利加強澳瑪娛樂的優勢。」

於二零零七年底，澳瑪娛樂透過澳瑪國際有別於澳門其他廳主的業務模式經營博彩宣傳業務。澳瑪國際不會直接與疊碼及／或賭客直接交易，而是綜合廳主的業務，並向他們支付轉碼數的0.9%至1.21%爲佣金。

### 轉碼數的定義

娛樂場利用貴賓廳轉碼數計算貴賓廳業務交易數量，同時可反映賭客所下注碼總數。賭客以「泥碼」下注，娛樂場則以「現金碼」支付獎金。「泥碼」乃專為貴賓客而設，以便娛樂場計算應付予廳主的佣金。中介人佣金乃根據每名賭客所購入的「泥碼」總數支付，因此，中介人需不時促使賭客將「現金碼」「轉」為「泥碼」作進一步下注，以從中收取佣金，「貴賓廳轉碼數」之名亦由此而來。

若賭客欲停止下注，則可隨時透過廳主將「泥碼」轉回現金。澳門博彩監察協調局(澳門博彩監管委員會)亦透過利用轉碼(而非現金碼)下注的方式區別貴賓廳賭枱收益及中場賭枱收益。

— 完 —

### 關於澳瑪娛樂控股有限公司 (股份編號：959)

澳瑪娛樂控股有限公司(「澳瑪娛樂」)於香港聯合交易所主板掛牌上市，主要在澳門從事博彩及娛樂業務。澳瑪娛樂透過其持有 49.9%權益的希臘神話(澳門)娛樂集團股份有限公司經營娛樂場業務，並於最近透過其間接持有 80%權益的澳瑪國際有限公司(「澳瑪國際」)進軍澳門的博彩中介綜合業務，預期博彩中介綜合業務將成為公司的主要收益來源。

### 關於澳瑪國際有限公司 (「澳瑪國際」)

澳瑪國際是一間博彩中介公司，從事綜合廳主(「合作者」)的中介業務及專介有關業務至澳門的娛樂場，並按該等娛樂場之貴賓泥碼轉碼收取佣金，繼而將 0.9% - 1.21%的佣金支付予其合作者。

### 投資及新聞垂詢

#### **澳瑪娛樂控股有限公司**

王嘉慧

投資者關係 – 副總裁

電話：+ 853 8299 3959

電郵：[angelawong@amaxhldg.com](mailto:angelawong@amaxhldg.com)

或

#### **Jaffoni & Collins Incorporated**

Richard Land, Dave Jacoby

電話：+ 212 835 8500

電郵：[amax@jcir.com](mailto:amax@jcir.com)

#### **縱橫財經公關顧問有限公司**

吳燕霞

電話：+ 852 2864 4812

電郵：[mandy.go@sprg.com.hk](mailto:mandy.go@sprg.com.hk)

吳庭欣

電話：+ 852 2864 4855

電郵：[angela.ng@sprg.com.hk](mailto:angela.ng@sprg.com.hk)

梁穎文

電話：+ 852 2864 4857

電郵：[katrina.leung@sprg.com.hk](mailto:katrina.leung@sprg.com.hk)

傳真：+ 852 2804 2789