

MAJANDUSAASTA ARUANNE

aruandeaasta algus: 01.01.2023

aruandeaasta lõpp: 31.12.2023

ärinimi: Mängutäht OÜ

registrikood: 14603618

postiaadress: Tartu maakond, Tartu linn, Tartu linn, Tihase tn 34-4

postisihthnumber: 50416

e-posti aadress: info@playstar.ee

Sisukord

Tegevusaruanne	3
Raamatupidamise aastaaruanne	4
Bilanss	4
Raamatupidamise aastaaruande lisad	5
Lisa 1 Arvestuspõhimõtted	5
Aruande allkirjad	6

Tegevusaruanne

Osühingu Mängutäht tegevus aruandeaastal puudus

Osaühingu juhatus on kaheliikmeline ja juhatuse liikmete tasude maksmist aruandeperioodil ei toimunud.

Raamatupidamise aastaaruanne

Bilanss

(eurodes)

	31.12.2023	31.12.2022
Varad		
Käibevarad		
Raha	1 249	1 249
Nõuded ja ettemaksed	1 271	1 271
Kokku käibevarad	2 520	2 520
Kokku varad	2 520	2 520
Kohustised ja omakapital		
Omakapital		
Osakapital nimiväärtuses	2 500	2 500
Eelmiste perioodide jaotamata kasum (kahjum)	20	20
Kokku omakapital	2 520	2 520
Kokku kohustised ja omakapital	2 520	2 520

Raamatupidamise aastaaruande lisad

Lisa 1 Arvestuspõhimõtted

Üldine informatsioon

Osaühingu raamatupidamise aastaaruanne on koostatud kooskõlas Eesti hea raamatupidamistavaga.

Eesti hea raamatupidamistava tugineb rahvusvaheliselt tunnustatud arvestuspõhimõtetele (IFRS) ning selle põhinõuded on kehtestatud Eesti Vabariigi raamatupidamise seaduses, mida täiendavad Eesti Vabariigi Raamatupidamise Toimkonna poolt välja antud juhendid.

Raamatupidamise aastaaruanne on koostatud lähtudes soetusmaksumuse printsiibist.

Mitmed finantsnäitajad tuginevad juhtkonna hinnangutele, sh. nõuete ja varude allahindluse summade hindamine. Juhtkonna hinnangud on tehtud juhtkonna parima teadmise kohaselt.

Raamatupidamishinnangute muutuste mõju kajastatakse muutuse toimumise perioodi kasumiaruandes.

Kasumiaruandes on ärikulud liigendatud lähtudes kulude olemusest.

Raamatupidamise aastaaruanne on koostatud Eurodes.

Raha

Raha ja raha ekvivalentidena kajastatakse kassas olevat sularaha ja arvelduskontode jääke.

Nõuded ja ettemaksed

Nõuded ostjate vastu, viitlaekumised ning muud lühi- ja pikaajalised nõuded ja ettemaksed kajastatakse korrigeeritud soetusmaksumuses. Igal bilansipäeval hinnatakse, kas esineb tunnuseid nende finantsvarade väärtuse languse osas. Juhul, kui selliseid tunnuseid esineb, hinnatakse korrigeeritud soetusmaksumuses kajastatavad finantsvarad alla nendest eeldatavasti tulevikus laekuvate maksete nüüdiseväärtuseni.

Tulud

Tulu kaupade, teenuste müügist kajastatakse siis, kui olulised omandiga seonduvad riskid ja hüved on läinud üle ostjale ning müügitulu ja tehinguga seotud kulutusi on võimalik usaldusväärselt mõõta. Intressitulu kajastatakse tekkepõhiselt.

Tulu teenuse müügist kajastatakse teenuse osutamise järel, või juhul kui teenus osutatakse pikema ajaperioodi jooksul, lähtudes valmidusastme meetodist.

Kulud

Kasumiaruandes on ärikulud liigendatud lähtudes kulude olemusest.

Kulude arvestust peetakse tekkepõhiselt tulenevalt kululiigi olemusest vastavalt esitatud kuludokumentidele. Lisaks eeltoodule liigendatakse kulud funktsioonide alusel.

Seotud osapooled

Seotud osapoolteks on:

- juhtkonna võtmeisikud ning nende lähedased sugulased;
- eespool loetletud isikute poolt kontrollitavad ettevõtted.

Olulise mõju olemasolu eeldatakse, kui isikul on rohkem kui 20% hääleõigust.

Aruande digitaalallkirjad

Aruande lõpetamise kuupäev on: 25.06.2024

Mängutäht OÜ (registrikood: 14603618) 01.01.2023 - 31.12.2023 majandusaasta aruande andmete õigsust on elektrooniliselt kinnitanud:

Allkirjastaja nimi	Allkirjastaja roll	Allkirja andmise aeg
MARKO SEPP	Juhatuse liige	27.06.2024

Aruande osanike koosoleku kinnitamise staatus

Osanike koosoleku poolt kinnitatud

Kasumi jaotamise ettepanek

(eurodes)

	31.12.2023
Eelmiste perioodide jaotamata kasum (kahjum)	20
Kokku	20
Jaotamine	
Eelmiste perioodide jaotamata kasum (kahjum) peale jaotamist (katmist)	20
Kokku	20

Kasumi jaotamise otsus

(eurodes)

	31.12.2023
Eelmiste perioodide jaotamata kasum (kahjum)	20
Kokku	20
Jaotamine	
Eelmiste perioodide jaotamata kasum (kahjum) peale jaotamist (katmist)	20
Kokku	20