



**Veikkauksen** vuosikertomus 2002

# SISÄLLYSLUETTELO

Veikkaus lyhyesti	1
Toimitusjohtajan katsaus	2
Asiamiehet ja verkkopelaaminen	5
Unelmatehdas, Jussi Isotalo	7
Veikkauksen pelit	9
Keno – välittömästi menestystarina, Kaj Nyqvist	13
Tuotekehitys ja tutkimus	15
Kansainvälistä kumppanuutta, Risto Rautee	17
Veikkausvoittovarot	19
Uutisvuosi 2002	20
Hyvä maine siivittää menestykseen, Ilkka Juva	23
Hallintoperiaatteet	25
Hallinto	26
Tilinpäätös 2002	
Hallituksen toimintakertomus	32
Tuloslaskelma	34
Tase	35
Rahoituslaskelma	36
Liitetiedot	37
Tilintarkastuskertomus	43

Veikkauksen toiminnasta kertova vuosikertomus ja henkilöstöä kuvaava henkilöstökertomus antavat kattavan kuvan Veikkauksen vuodesta 2002. Vuosikertomus on saatavissa myös englanninkielisenä tiivistelmänä sekä sähköisenä internetistä osoitteesta [www.veikkaus.fi/yritys/](http://www.veikkaus.fi/yritys/) suomen-, ruotsin- ja englanninkielisinä. Kertomuksia voi tilata Veikkauksen viestintäosastolta puhelin (09) 852 6228 tai sähköpostitse [tiedotus@veikkaus.fi](mailto:tiedotus@veikkaus.fi)

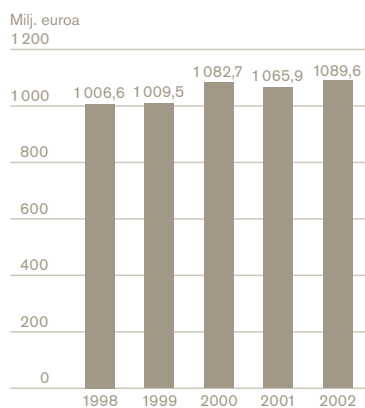
# VEIKKAUS LYHYESTI

## Veikkauksen tehtävä on:

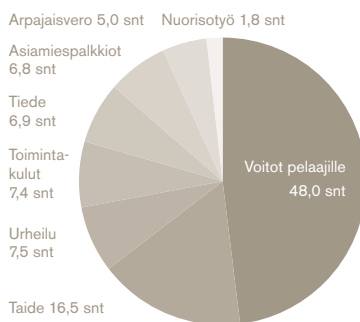
- Tuottaa rahapelejä järjestämällä varoja suomalaisen kulttuurin – taiteen, urheilun, tieteen ja nuorisotyön tarpeisiin.
- Tarjota suomalainen ja sosiaalisia haittoja minimoiva sekä asiakkaan kannalta turvallinen väylä pelaamiseen.

Avainluvut	2002	2001	
	Milj. euroa	Milj. euroa	Muutos-%
Liikevaihto	1 089,6	1 065,9	+2,2
Myyntikate	413,7	410,2	+0,9
Liikevoitto	347,5	349,2	-0,5
Tulos ennen tp-siirtoja	354,0	355,2	-0,3
Tulos	357,2	377,0	-5,2
	31.12.2002	31.12.2001	
Henkilöstön määrä	347	349	
Myyntipaikkojen määrä	3 916	3 972	
OnNet-pelaajien määrä	244 419	169 715	

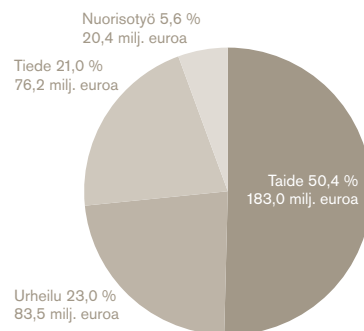
Liikevaihdon kehitys 1998–2002



Veikkauseuron jakautuminen 2002



Veikkausvoittovarojen jako 2002







## TOIMITUSJOHTAJAN KATSAUS

Kaikkien aikojen myyntiennätys oli Veikkaukselle vuonna 2002 hieno saavutus: 1 089,6 milj. euroa! Edellisuuteen kasvua oli 2,2%. Kasvutavoite oli kuitenkin yli 5%, josta siis jäätiin selvästi. Ennätys olisi voinut olla parempikin, jopa tavoitteen tasoinen, mutta euron omaksuminen pelimarkkinoilla osoittautui ennakoitua vaikeammaksi. Kaikissa euroon siirtyneissä maissa peliyhtiöiden myynti varsinkin alkuvuodesta kärsi pahasti.

Ennätykseen kuitenkin lopulta yltäneen myyntivauhdin taustalla oli mielenkiintoista kehitystä. Huhtikuussa lanseerattu uusi päivittäispeli Keno oli todellinen kassamagneetti. Aloitussyökin

noin 1,4 milj. euron myynnistä peli kasvoi kasvamistaan vuoden loppuun 3,5 milj. euron tasolle. Samalla Kenosta tuli Veikkauksen toiseksi suosituin tuote, heti Loton jälkeen. Lottopelien myynti oli melko vakaata. Vaikeampaa oli taitopeleissä ja raaputusarvoissa. Kummassakin tuoteperheessä myynti jäi selvästi alle edellisuoden tason (taitopelit -10,9%, arvat -10,2%).

Pelimarkkinoilla tapahtuu muutosta, se on selvää. Valtaosa muutoksesta tulee asiakaskäyttötymisen myötä. Tarve Kenon tyyppiselle päivittäispelille oli tiedossa, mutta sen voimakkuus oli silti jossain määrin yllätys. Taitopeleistä opittu päivärtymi soveltuu osalle kuluttajista myös onnenpeleissä aivan nappiin. Pelimarkkinoiden muutokseen vaikuttaa toisaalta teknologian kehitys, joka mahdollistaa paitsi uudenlaisen tuotekehityksen myös tosiasiaassa vallitsevan kilpailutilanteen. Toistaiseksi kilpailu on realisoitunut taitopeleissä, joissa Veikkaus kuitenkin on pitänyt varsin hyvin pintansa jatkuvan tuotekehityksen ansiosta.

Menestys pelimarkkinoilla on jatkossa entistäkin kovemman työn takana. Perinteiset Veikkauksen myynnin kivijalat ovat vahvat, mutta yksin niiden varaan ei tulevaisuuden menestystä voi jättää. Kuluttajien tarpeiden ja mielenkiinnon sirpaloituminen pakottaa luomaan myynnille ja markkinoinnille uusia muotoja ja keinoja. Vastaavasti tuote- ja teknologiakehitykseen on panostettava oleellisesti aikaisempaa enemmän ja määrätietoisemmin. Näin vuoden 2002 aikana Veikkauksessa tehtiinkin.

Keväällä käynnistettiin jakelu 2005 -kehitysohjelma, jonka tuloksena hahmotetaan Veikkauksen tuotteiden jakeluteknologian tavoitetilä sekä valitaan kehitystie. Sekä investointina että teknologiaratkaisuna kyseessä on merkitykseltään oleellinen valinta.

Uusien teknologioiden käyttöönotto ja hyödyntäminen pelitoiminnassa on edellyttänyt samanaikaisesti kehitysprojekteja monella rintamalla. Pelitarjonnassa internetin kautta Veikkaus on ollut edelläkävijä maailmassa. Viime vuonna Veikkaus oli edelleen Suomessa koko sähköisen kuluttajakaupan selkeä ykkönen 56,5 milj. euron nettimyynnillään. Muita tärkeitä projekteja ovat olleet valmistautuminen mobiiliyhteyksien uudenlaiseen hyödyntämiseen ja digitaalisen television pelimahdollisuuksien avaamiseen.

Kyse ei kaiken kaikkiaan tietenkään ole vain teknisistä ratkaisuista, vaan myös pelimaailmassa täysin uusista tuotekon-

septeista, joissa ajanvietteen, pelirytmien ja rahan kiertonopeuden optimointi sekä toisaalta kannattavuuden, turvallisuustekijöiden ja eettisten näkemysten huomioonottaminen vaatii perusteellista analyysiä, testausta ja harkintaa. Ilman tätä kehitystyötä uhkana on, että mahdollisuudet jäävät käyttämättä ja että markkinat jätetään muiden myllättäväksi.

Kun tuotekehityksen ulottuvuudet lisääntyvät ja monipuoliset, onnistumisen yhtenä edellytyksenä toimivat kumppanuudet. Veikkaus on vuoden 2002 aikana aktiivisesti hakeutunut luomaan ja solmimaan kumppanuusohjelmia, jotka tähtäävät kustannustehokkaaseen ja konkreettisia tuloksia tuovaan yhteistyöhön.

Yhteistyö kansallisten rahapeliyhtiöiden kesken on nopeasti muuttanut luonnettaan. Kehittämiskysymykset ja ongelmat ovat globalisoituneet hetkessä. Yhteistyössä haetaan nyt kustannustehokasta tuote- ja teknologiakehitystä, henkilöstön monipuolistuvaa osaamista sekä yhteisiä järjestelmällisiä vaihtamistapoja kansallisen rahapeli-toiminnan edellytysten ylläpitämiseksi ja parantamiseksi. Kansainvälinen ulottuvuus on alalle elintärkeä, sillä huolimattomalla ylikansallisella päätöksenteolla saatetaan aiheuttaa kansallisella tasolla valtavia taloudellisia ja sosiaalisia haittoja. Kansainvälisessä vaikuttamisessa kansallisten rahapeliyhtiöiden tulee toimia tiiviissä yhteistyössä edunsaajien, virkakoneiston ja politiikan edustajien kanssa.

Veikkauksen organisaatio oli pysynyt rakenteeltaan suhteellisen staattisena jo pitkään. Keväällä 2002 organisaatorakenne muutettiin vastaamaan todellista toiminnallista tilannetta ja kehittämisen tarpeita. Rakenteellisesti muutokset olivat varsin järeitä, kokonaisia toimintoja sijoitettiin uusilla tavoilla mahdollisimman saumattoman toimintatavan aikaansaamiseksi. Organisaatio jaettiin peliliiketoimintoihin, tuotantotoimintoihin, kehitystoimintoihin sekä tuki- ja palvelutoimintoihin. Organisaation saumattomuutta on kehitetty rakenteen uudistamisen jälkeenkin ja erityisesti monivaihteiseksi ja laajaksi paisuneen tuotekehitysprosessin hiomisella on ollut erityismerkitys.

Yhdestä osasta Veikkauksen organisaatiossa luovuttiin kokonaan. Yhtiö myi Veikkaaja-lehden Sanoma Osakeyhtiölle. Kehittyvässä rahapeliympäristössä Veikkaajan kehittäminen pelien ja asiakkaiden tarpeiden mukaisesti olisi edellyttänyt merkittävää lisäpanosta. Nykyisen omistajan kautta lehti saa luontevalla tavalla, Veikkauksen pelitoimintaakin tukevat, kehitysmahdollisuudet, joita Veikkaus yksinoikeusyhtiönä ei olisi voinut tarjota. Veikkaajan merkitys sekä taitopelien myynnin että suomalaisen urheilujournalismin kannalta on ollut vaikuttava, mistä kiitos lehden tekijöille.

Rahapeli-toiminta on muutamassa vuodessa muuttunut enemmän kuin edellisen viiden vuosikymmenen aikana. Toimintaympäristön muutos näyttäytyy Veikkauksen kannalta myös suurena mahdollisuutena. Veikkauksen strategia teknologisesti edelläkävijyydestä on osoittautunut tuottoisaksi. Kyky hyödyntää markkinoiden muutosten mahdollisuuksia on tällä hetkellä entistäkin tärkeämpi. Veikkauksella on sekä syy että usko siihen, että yhtiö menestyy näissä tavoitteissaan hyvin.

Rahapelimarkkinoiden muuttumisen seurauksiin kuuluu vielä pari oleellista näkökulmaa. Ensinnäkin pelitoiminnan rytmi kiihtyy, teknologia mahdollistaa pian nopearytmiset pelituotteet, joita Veikkauksessa valmistellaan jo täyttä hääkää. Näissä peleissä raha kiertää nopeasti ja yksittäisen pelitapahtuman palautusprosentti asiakkaalle on korkeampi kuin perinteisissä tuotteissa. Pelirytmien nopeutuminen on selkeä kansainvälinen trendi ja sen seurauksena myynnin tuotto – prosenteissa laskettuna – on aikaisempaa pienempi. Mutta ratkaisevia ovatkin eurot!

Toiseksi tuote- ja teknologiakehityksen sekä turvallisuustason ylläpidon kustannukset kasvavat mutkikkaassa toimintaympäristössä väistämättä. Kolmanneksi tuotteiden menestyksellinen markkinointi vaatii rohkeita panostuksia. Veikkauksen tärkeä tehtävä on tuoton kannalta optimaalisella tavalla ymmärtää kehitystrendejä ja hallita muutosta. Rahapelien maailmassa onnistunut ja oikea-aikainen panostus tuotekehitykseen ja markkinointiin tuottaa kasvavan määrän varoja yhteiseen hyvään.

Yhteiskunnan kokonaisedun kannalta tulee mainita vielä yksi asia. Edellä kuvaamani kehitys luo rahapeleille mahdollisuuksia, joissa on kuluttajan kannalta myös riskejä. Tarkoitin ongelmapeelaamista, jonka vaikutuksia ei tule sivuuttaa. Suomalaisessa rahapeli-toiminnassa on tässä suhteessa hyvät riskienhallintamenetelmät. Veikkauksessa käydään pysyvästi keskustelua pelitoiminnan mahdollisista haittavaikutuksista. Eettinen harkinta on osa arkipäivää eikä mainoslause. Tässäkin suhteessa kansallinen rahapeli-toiminta on ylivoimaisesti paras järjestelmä.

Veikkaus luovutti opetusministeriölle yhteensä 355,6 milj. euroa. Valtion talousarvion veikkausvaratavoitteesta jäätin noin 40 milj. euroa. Vuonna 2001 Veikkauksen vararahastot käytännössä tyhjennettiin purkamalla tulokseen 15,6 milj. euroa. Nyt rahastoja ei ollut käytettävissä ja valtion lisäbudjetilla oli katettava valtion talousarvion ja Veikkauksen tuoton välinen ero. Lisäbudjetin ja valtion vuoden 2003 talousarvion valmistelun yhteydessä syntyi julkista keskustelua Veikkauksen tuoton budjetoinnista. Keskustelun alkuvaiheissa vaikutti siltä, että osa keskustelijoista arvioi Veikkauksen tuoton pettäneen. Keskustelun sävy kuitenkin selkiytyi varsin nopeasti. Veikkauksen tuoton yli-budjetointi valtion talousarviossa sai selityksensä. Positiivisena seurauksena tästä Veikkauksen arvioima tuotto ja veikkausvarat valtion talousarviossa vastaavat toisiaan vuonna 2003.


Rahapeli-toiminnan kehittämisessä tärkeässä roolissa on kansallisen rahapelikentän toimijoiden yhteistyö ja -ymmärrys. Tähän on erinomaiset mahdollisuudet. Yhteistyö on yhteiskunnan kokonaisedun mukaista ja järkevää. Rahapeli-eurojen tulee kulkea mahdollisimman tuottavin tavoin ja kanavin.

Vielä kiitos lainsäätäjälle ja -valmistelijoille. Eduskunta säätää uuden arpajaisverolain, joka Veikkauksen kannalta tärkeällä tavalla mahdollistaa nopearytmisten tuotteiden kehittämisen.

Lämpimät kiitokset asiakkaille ja Veikkauksen henkilöstölle!

  
Risto Nieminen





***”Olisihan se komeaa ottaa joskus yksin V5 kiinni.”***

*Keskiviikko on V5-päivä Vermossa. Raveihin lähdetään usein isommalla porukalla – tänään Jukka Kauramäki ja Pekka Maula ovat paikalla ensimmäisinä. Ennen varsinaisia lähtöjä on vuorossa kaksivuotiaiden opetuslähtö, missä oma hevonen juoksee ensi kertaa. Ihan hyvän suorituksen jälkeen miehet rentoutuvat ja keskittyvät illan peliin. V5-rivit on tehty melkein valmiiksi kotona.*

*– Kyllä lähtöjä tulee käytyä mielessä läpi etukäteen. Jännitys tulee siitä, toteutuuko oma ajatus. Kuka ottaa keulat, kuka laukat, kuka jää taakse. Kun sekä hevoset että ajajat vaikuttavat lopputulokseen, se tekee lajista mielenkiintoisen ja jotenkin rehellisen. Hevosillakin on hyvät ja huonot päivänsä, Jukka sanoo.*

*Vaikka omat veikkaukset perustuvat raviurheilun aktiiviseen seuraamiseen, kertoimia vilkuillaan vielä ennen kuin rivi jätetään sisään. – Kovin isoilla panoksilla en pelaa, mutta kyllä minä sen rivin melkein joka viikko laadin. On sitä väännetty Ranskastakin käsin. Puhelinlasku oli sillä kertaa isompi kuin voitot, Pekka nauraa.*

*Rahamielessä nämä miehet eivät siis pelaa, mutta ovat samaa mieltä siitä, että kova juttu olisi joskus ottaa koko V5-rivi kiinni – yksin. Siitä puhuttaisiin, ja pitkään.*

”Tulevaisuudessa asiakas voi pelata Veikkauksen pelejä silloin kun se hänelle sopii, paikassa joka on hänelle mukavin ja sillä välineellä joka on parhaiten hänen ulottuvillaan.”

## 20 000 PELIMYYNNIN AMMATTILAISTA YMPÄRI SUOMEA

Veikkauksen pelimyyntin peruspilari on kattava asiamiesverkosto, sillä 94,0 % yhtiön liikevaihdosta tulee jälleenmyyjien kautta. Veikkauksen myyntipaikkojen muodostama verkosto on asukaslukuun suhteutettuna yksi maailman tiheimmistä. Online-myyntipaikkoja on noin 2 800 ja raaputettavia pika-arpoja myyviä myyntipaikkoja noin 1 100 ympäri Suomea.

Vuonna 2002 Veikkaus maksoi asiamiespalkkioita yhteensä 74,4 milj. euroa (-0,7 %). Näin myyntipaikat saivat keskimäärin 7,2 % palkkion veikkauspelien myynnistä. Asiamiespalkkio vaihtelee peleittäin. Eniten asiamies saa peleistä, jotka edellyttävät pelineuvontaa ja opastusta. Suurin asiamiespalkkio on näin ravipeleissä ja Vakiossa (10,0 %), pienin Jokerissa (5,0 %).

Suosituin myyntipaikkatyyppi on edelleen kioski. Marketit ja huoltoasemat ovat myös suomalaisten suosimia pelipaikkoja. Viime aikoina tapahtunut voimakas kaupan keskittyminen näkyy myös veikkasasiakkaiden käyttäytymisessä; erilaiset kauppakeskukset ja marketit kasvattavat voimakkaasti veikkasmyyntiään. Veikkauksen online-myyntipaikan keskimääräinen viikkomyynti on yli 6 800 euroa.

Veikkauksen panostus myyntiverkoston kehittämiseen näkyy mm. myyntipaikkojen ilmeen yhtenäistämisenä. Vuoden 2001 lopulla lanseerattu Punainen Lanka -ilme on vuoden 2002 aikana otettu käyttöön jo noin 500 myyntipaikassa ympäri Suomea. Uudella ilmeellä Veikkaus hakee yhtenäistä näkyvyyttä kirjavassa ympäristössä – asiakas mieltää näin helpommin asioivansa veikkauspelien myyntipaikassa.

### Jatkuva koulutus pelimyyjille

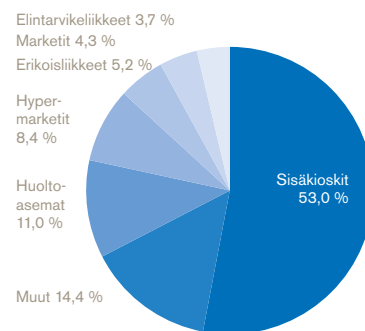
Muuttuvassa pelimaailmassa veikkasmyyjien tietotaidon ylläpitäminen ja parantaminen on suuri haaste. Kaikkiaan Veikkauksen myyntipaikoissa työskentelee vuosittain lähes 20 000 veikkasmyyjää.

Veikkaus huolehtii heidän peruskouluttamisestaan sekä pyrkii syventämään myyjien ammattitaitoa säännöllisellä jatkokoulutuksella. Vuoden 2002 aikana lähes 6 700 pelimyyjää osallistui Veikkauksen koulutuksiin eri puolella maata.

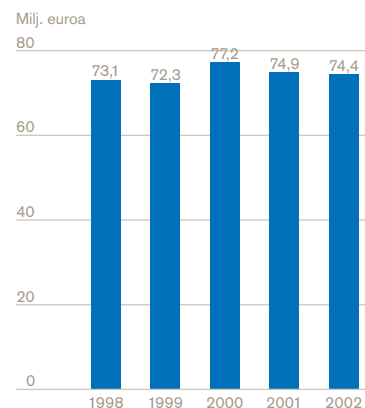
Veikkauksella on myyntikonttoreita kuudella paikkakunnalla ympäri Suomea. Vuoden 2002 aikana Veikkaus sulki toimipaikkojen yhteydessä olleet myymälät. Myyntiasaston pyrkimyksenä on näin keskittyä entistä paremmin ydintehtäväänsä – asiamiesten myyntiin ja markkinoinnin tukemiseen.

Koulutuksen lisäksi koko maan kattava myyntipaikkaverkosto tuo viestinnällisiä haasteita. Online-päätteellä välitettävät viestit, asiamiesten

Myyntin jakautuminen myyntipaikkatyypeittäin 2002



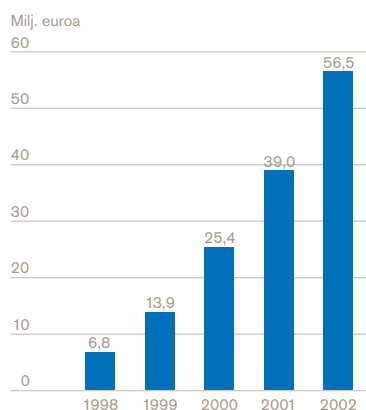
Asiamiespalkkiot 1998–2002



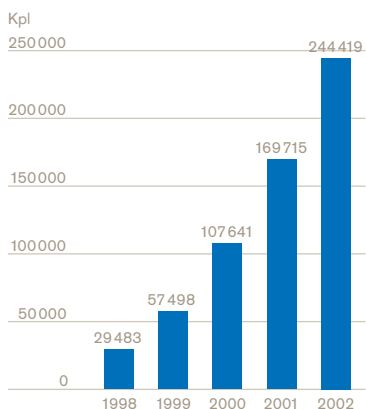
tukipalvelu, Veikkauksen verkkosivut, teksti-tv:n veikkaussivut, myyntitie-dotteet ja Rasti Ruutuun -asiamieslehti pyrkivät kaikki samaan päämäärään: antamaan oikeaa tietoa tärkeistä asioista mahdollisimman tuoreena.

Pelimoimijien lisäksi veikkaukspelaajat saavat apua peleihin, pelituloksiin, voittoihin ja Veikkaukseen liittyvissä kysymyksissä Veikkauksen asiakasneuvonnasta, joka päivystää seitsemänä päivänä viikossa. Asiakasneuvonta palvelee puhelimitse keskimäärin 3000 asiakasta viikossa. Lisäksi internetin kautta tulleiden yhteydenottojen määrä kasvaa jatkuvasti.

OnNet-pelaamisen liikevaihto  
1998–2002



Rekisteröityneiden pelaajien  
määrä OnNetissä 1998–2002



## VERKKOPELAAMISEN SUOSIO JATKAA KASVUAAN

Internet on noussut asiamiesten ohella merkittäväksi veikkaukspelien myyntikanavaksi. Veikkaus aloitti pelien myynnin verkossa jo vuonna 1996, ensimmäisenä kansallisena rahapeliyhtiönä maailmassa. Tänä päivänä yhtiön nettipalvelu OnNet on Suomen suurin kuluttajille suunnattu verkkokauppa 56,5 milj. euron vuosiliikevaihdolla. Vuoteen 2001 verrattuna vaihto kasvoi 44,5 %. Veikkauksen online-pelien kokonaisvaihdosta OnNetin osuus oli 6,0 % (4,3 % vuonna 2001).

Keskimääräinen viikkomyynti OnNetissa oli lähes 1,1 milj. euroa vuonna 2002. Eniten [www.veikkaus.fi](http://www.veikkaus.fi) -sivujen kautta pelasivat vedonlyöjät, mutta myös lottopelit ja erityisesti uutuuspeli Keno houkuttivat verkkopelaajia kasvavassa määrin.

Veikkauksen OnNet-järjestelmä mahdollistaa pelaamisen internetin lisäksi puhelimen ja wapin välityksellä. Vuoden 2002 lopussa OnNet-pelaajarekisterissä oli yli 244 400 pelaajaa (vajaat 170 000 vuonna 2001). Kaikkiaan OnNetissa oli 19,7 miljoonaa pelitapahtumaa vuoden aikana.

Helmikuussa 2002 Veikkaus otti käyttöön uuden sukupolven pelialustan, OnNet2:n, joka korvasi vuodesta 1996 alkaen käytössä olleen järjestelmän. OnNet2 antaa muun muassa valmiudet kehittää reaaliaikaisia vedonlyöntipelejä. Uudistuksen myötä järjestelmän kapasiteettia voidaan niin ikään lisätä entistä joustavammin pelaajamäärien kasvaessa. Puolentoista vuoden kehitystyön jälkeen järjestelmän käyttöönotto sujui aikataulussa ja ongelmitta.

OnNet-pelaamisen liikevaihto peliryhmittäin

	2002 Milj. euroa	2001 Milj. euroa	Muutos -%	%-osuus 2002	%-osuus 2001
Vedonlyönti	27,1	21,0	+28,8	47,9	53,8
Lottopelit	12,7	9,4	+35,8	22,5	23,9
Muut taitopelit	7,5	6,6	+15,0	13,3	16,7
Muut online-arvontapelit	9,2	2,2	+323,9	16,3	5,6
<b>Yhteensä</b>	<b>56,5</b>	<b>39,1</b>	<b>+44,5</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>



## UNELMATEHDAS

"Viihteen markkinat eivät tyydytty koskaan", väitti kansainvälisen suuryrityksen johtaja pelialan konferenssissa pari vuotta sitten. Väitettään hän perusteli muun muassa sanomalla, että useimpien aineellisten hyödykkeiden kysynnällä on määränsä, jota ei olennaisesti pystytä voimistamaan tarjontaa lisäämällä. Sen sijaan hyvä viihde menee aina kaupaksi, olipa aiempi tarjonta miten suuri hyvänsä. Mielihyvistä ei kukaan saa kyllikseen.

Koska rahapelit ovat osa viihteen markkinoita, yllä olevaa väitettä testataan myös pelien kautta. Taustaksi voidaan ottaa fakta: laillisten rahapelien yhteenlaskettu liikevaihto Suomessa on kasvanut yhtäjaksoisesti yli kolmenkymmenen vuoden ajan, vaikka taloudelliset suhdanteet ovat vaihdelleet voimakkaasti.

Pelien ydin ei ole muuttunut. Vaikka maailmassa on satamäärin rahapelejä, periaatteessa niitä on vain kaksi erilaista: toinen perustuu arvontaan, toinen arvaamiseen. Ensin mainitussa voiton ratkaisee täydellinen sattumanvaraisuus, jälkimmäisessä jonkin – usein urheiluun liittyvän – tuloksen ennalta arvaaminen. Näiden perusvaihtoehtojen muunnelmista kaikki vanhat ja uudet rahapelit on tehty. Samasta peruspelistä voidaan tehdä valtava määrä erilaisia versioita vaihtelemalla mm. pelitapaa, vaikeusastetta, voitonjakoa, peliympäristöä, jakelua, hintaa ja pelin kestoa.

Menestyvä rahapeliyhtiö on "dream factory", unelmatehdas. Ostaessaan pelin asiakkaat ostavat elämyksiä: haaveita, huvia ja harrastuksia. Peleihin kytketään enenevässä määrin viihde-elementtejä, ja toisaalta massaviihteen mausteena on yhä useammin peli. Tästä syntyy myös se kilpailuympäristö, jossa Veikkaus toimii. Samoista euroista kilpailevat kanssamme mm. ajanvietepelit, matkaviestinten viihdekäyttö ja kaikki muukin mielihyväteollisuus.

Veikkauksen menestyminen tässä kilpailussa edellyttää, että kykenemme tarjoamaan pelejä, jotka viihdearvoltaan, saatavuudeltaan ja luotettavuudeltaan kestävät vertailun mihin tahansa samasta kulutusvoimasta kilpailevaan tuotteeseen tai palveluun. Jakeluteitä on kehitettävä niin, että asiakas voi pelata Veikkauksen pelejä silloin kun se hänelle sopii, paikassa joka on hänelle mukavin ja sillä välineellä joka parhaiten on hänen ulottuvillaan.

Uuden pelin tärkeimpiin menestystekijöihin näyttää kuuluvan nopearytmyisyys. Kaikki peliasiakkaat eivät enää halua odottaa panoksen asettamishetkestä viikonloppuun saadakseen tietää miten pelissä kävi. Pelirytmien nopeutumisessa on myös varjopuolensa. Tutkimukset osoittavat, että peliriippuvuuteen taipumusta omaava jää helpommin "koukkuun" peleissä, jossa pelitapahtuma toistuu lyhyen ajan sisällä useita kertoja. Peliongelmaisten määrän kasvu voimistaa kritiikkiä pelinjärjestäjiä kohtaan. Valtion omistamalla peliyhtiöllä on korostunut eettinen vastuu asiakkaistaan. Toisaalta on ilmeistä, että pidättyminen joidenkin suosittujen pelimuotojen tarjonnasta merkitsisi ainakin osittaista markkinoiden luovuttamista laittoman kilpailun haltuun.

Yhteiskunnalla on vastuullinen ja vaikea tehtävä määritellä laillisen pelitoiminnan rajat. Jos kieltoja asetetaan, niiden noudattamista on myös pystyttävä valvomaan, ja laittomaan toimintaan on voitava puuttua tuntuvin seuraamuksin. Kestämätön olisi tilanne, jossa säädöksillä ja niiden tulkinnoilla kahlitaan laillisen ja valvotun pelitoiminnan kehitys viranomaisten ollessa samanaikaisesti voimattomia laittoman pelaamisen edessä.

Rahapelien yksinoikeusperiaate on poliittinen valinta ja perustuu kunkin maan omaan lainsäädäntöön. Osassa maailmaa pelit on kokonaan kielletty lähinnä uskonnollisin syin. Kaikkialla muualla – joitakin lilliputtivaltioita lukuun ottamatta – rahasta pelaaminen on säänneltyä ja yhteiskunnan ankarassa kontrollissa. Sitä on perusteltu pyrkimyksellä rikollisuuden ehkäisyyn ja sosiaalisten haittojen minimointiin. Suomessa ja muissa Pohjoismaissa tässä sääntelyssä on onnistuttu ilmeisen hyvin: pelien tuotto on korkea ja haitat vähäiset. Tämän asiointilan säilyminen on kaikkea muuta kuin itsestään selvää.





### ***”Ei me näitä duuneja lopetettaisi.”***

*Pirjo Nyman ja Pertti Röntynen ovat kuuluneet työpaikan lottoporukkaan alusta asti.*

*– Rolle sen perusti, kun oltiin vielä Koivuvaarassa ja samassa talossa oli R-kioski. Yli viisi vuotta ollaan pelattu, aluksi pienellä porukalla. Vaikka emme mainosta porukkaa uusille, aina ne saavat sen jostakin selville. Nyt meitä on yli kaksikymmentä, Pera kertoo.*

*Ennen porukka osti kupongin joka viikko, nyt pelataan kestona 10 viikkoa kerrallaan. Pirjo kerää rahat ja ostaa kupongin.*

*– Tuossa mäellä oli ennen pieni paperikauppa, jonka kauppiaasta tuli sellainen jokaviikkoinen tuttu. Nyt kun kauppa on lopetettu, käyn vähän kauempana veikkausmyymälässä.*

*Porukka pitää hyvää huolta toisistaan ja kaikilla on pelissä tasaosuudet. Jos joku on lomalla tai sairas, kun uusi kierros alkaa, muut pulittavat puuttuvan osuuden. Voittoja ei ole tullut vielä jaettavaksi, mutta keskustelunaiheeksi Lotto nousee aina, kun jaossa on jättipotti. – Jos voitto meille napsahtaisi, useimmat varmaan maksaisivat asuntovelkansa pois. Porukan nuorimmat haaveilevat matkustelusta. Ja ihan ensimmäiseksi mentäisiin varmaan Primulan kautta ja haettaisiin jokaiselle oma kakku. Eipähän tarvitsisi kytätä saiko kaveri isomman palan.*



”Kenon välitön nouseminen suomalaisten suosikiksi osoitti, että arviot muuttuneista kuluttajien toiveista osuivat oikeaan; myös onnenpeleissä halutaan nopeampaa rytmiä.”

## VEIKKAUKSEN PELIT VUONNA 2002

Veikkausvuosi 2002 voidaan kiistattomasti nimetä Kenon vuodeksi. Veikkauksen pelit toi markkinoille tämän uuden päivittäispelin huhtikuussa ja suomalaiset ottivat sen hetkessä omakseen. Peli nousi nopeasti yhtiön toiseksi suosituimmaksi peliksi heti Loton jälkeen ja vuoden lopussa sen viikkovaihto ylsi jo 3,5 milj. euroon.

Keno teki historiaa myös siinä mielessä, että sen suosio kasvoi jyrkästi myös kesän normaalisti hiljaisina myyntiviikkoina. Vuoden loppuun mennessä pelivaihtoa kertyi 103,5 milj. euroa. Voittoja kenopelaajille maksettiin kaikkiaan 13,0 miljoonaa kappaletta, yhteensä 55,7 milj. euroa. Vuoden suurin kenovoitto oli 400 000 euroa, jonka helsinkiläispelaaja nappasi uudenvuodenaaton arvonnassa. Suurin mahdollinen voittopotti, 2 milj. euroa jäi vielä odottamaan onnekasta pelaajaa.

Kenon suosio heijastui jonkin verran Veikkauksen muiden pelien myyntiin, mutta yhtiön tekemän pelaajatutkimuksen mukaan Keno on tuonut myös uusia pelaajia, kuten nuoria kaupunkilaisia, onnenpelien pariin.

Suomen siirtyminen markasta euroon vuoden 2002 alussa oli peli-myyntin kannalta merkittävää. Myyntin lasku oli syvempi ja pidempi kuin etukäteen arvioitiin. Veikkauksen liikevaihto saavutti edellisen vuoden tason vasta keväällä. Samanlainen euroon siirtymisen aiheuttama myyntin lasku koettiin kaikissa euroon siirtyneiden maiden veikkausyhtiöissä.

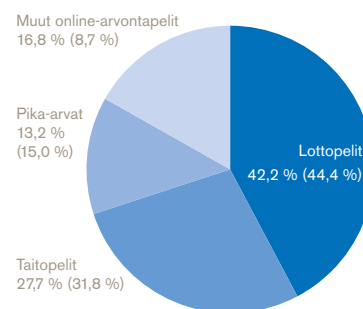
Hyvän loppuvuoden ansiosta Veikkauksen liikevaihto ylsi kuitenkin toimintahistoriansa parhaaseen myyntiin. 1 089,6 milj. euron liikevaihto oli 2,2 % edellisvuotta parempi. Näin jokainen suomalainen käytti keskimäärin 208,6 euroa veikkaukseen vuoden 2002 aikana. Voittoja pelaajat saivat yli 40 miljoonaa kappaletta, yhteensä 539,0 milj. euron arvosta.

### Loton suosio säilyi

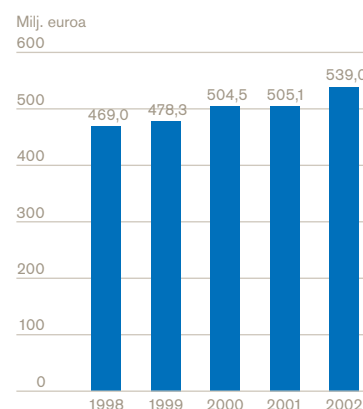
Lotto säilytti edelleen suosionsa suomalaisten keskuudessa euroon siirtymisen ja uutuuspeli Kenon tuomista paineista huolimatta. Loton liikevaihto 394,6 milj. euroa jäi 2,5 % edellisvuotista alhaisemmaksi. Jokainen suomalainen pelasi Lottoa keskimäärin 77,1 eurolla vuoden aikana. Lotossa maksettiin voittoja yhteensä 159,6 milj. eurolla, mikä merkitsi lähes 7,8 miljoonaa kappaletta erisuuruisia voittoja.

Viking Lotossa ylitetiin useampi merkkipaalu vuoden 2002 aikana. Tammikuussa kierroksella kolme saatiin Suomeen pelin sadas päävoitto. Lokakuussa kierroksella 41 puolestaan juhliittiin Viking Loton 500. arvontaa ja samalla pelin suurinta Suomeen tullutta voittoa, joka oli 2,0 milj. euroa.

Peliryhmien suhteellinen osuus liikevaihdosta 2002 (suluissa vuoden 2001 %-osuudet)



Pelaajille maksetut voitot 1998–2002





Suomeen osui vuoden aikana yhteensä 15 Viking Loton päävoittoa (11 vuonna 2001). Kaikkiaan suomalaiset saivat voittoja lähes 3,3 miljoonaa kappaletta, yhteensä 29,1 milj. euron arvosta. Viking Loton liikevaihto oli 65,6 milj. euroa, jossa oli 4,5 % laskua edellisvuoteen.

### Taitopelit kovassa kilpailutilanteessa

Veikkauksen peliryhmistä taitopelit kohtaavat voimakkaimmin internetin kautta tulevan kilpailun suomalaisten pelirahoista. Myös uutuspeli Kenon markkinoille tulo heijastui taitopelien myyntiin vuonna 2002. Lisäksi vuoden alussa ravit poistuivat Veikkauksen Päivän Parin kohdevalikoimasta, sillä uuden arpajaislain mukaan ravikilpailut eivät enää voi olla vedonlyönnin kohteena.

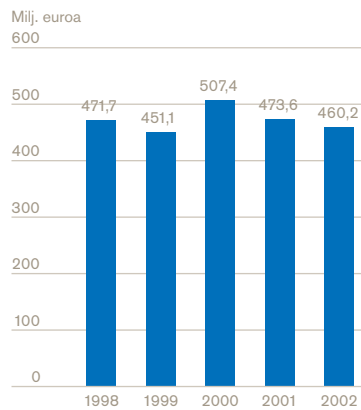
Vedonlyöntipelien, raviveikkausten ja Vakion yhteenlaskettu liikevaihto 302,0 milj. euroa laski 10,9 % eli 37,0 milj. euroa edellisvuoteen verrattuna. Päivän Parin ravikohteiden poistuminen merkitsi yli 10 milj. euron vähennystä liikevaihtoon.

Voittoja taitopeleissä maksettiin yhteensä 180,0 milj. euroa, kaikkiaan 7,2 miljoonaa kappaletta. Vuoden 2002 aikana peleissä oli tarjolla yli 11 900 kohdetta, jotka jakaantuivat 34 eri lajin kesken. Taitopeleistä suosituin oli jälleen Tulosvetoihin kuuluva Moniveto, jota pelattiin 86,7 milj. eurolla (-1,9 %).

### Taitopeleissä runsaasti uudistuksia

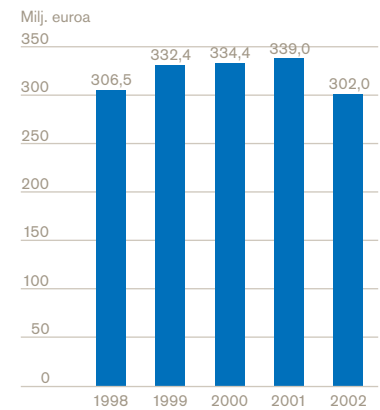
Vuonna 2002 tehtiin taitopelien puolella monta uudistusta. Tulos- ja Voittajavedossa aloitettiin vedonlyönti kiinteillä kertoimilla. Niitä pelattaessa Veikkkaus määrittelee kohteena olevaan kilpailuun kiinteät kertoimet eri tulos- tai voittajavaihtoehdoille. Veikkauksella on mahdollisuus muuttaa kiinteitä kertoimia pelin ollessa avoinna. Toteutuneelle tulokselle saattaa siis olla yksi

Lottopelien liikevaihdon kehitys  
1998–2002



Lotto • Viking Lotto

Taitopelien liikevaihdon kehitys  
1998–2002



Pitkäveto • Tulosveto • Vakioveikkaus  
• Voittajaveto • V5- ja V75-raviveikkaus

tai useampi kerroin. Pelaajalle on aina voimassa se kerroin, jonka hän on pelaamishetkellään saanut.

Pitkävedossa oli jalkapallon MM-turnauksen aikana ensimmäisen ker-  
ran mahdollisuus lyödä vetoa ns. single- ja tuplakohteista. Aiemmin Pitkä-  
vedossa edellytettiin vähintään kolmen kohteen yhdistelmän veikkaamista,  
mutta nyt pelaajat saivat tilaisuuden lyödä yksittäisvetoja tai kahden ottelun  
yhdistelmävetoja erikseen määritellyistä otteluista. Single- ja tuplakohteita  
avattiin viikossa rajattu määrä ja ne olivat toistaiseksi pelattavissa vain  
Veikkauksen OnNet-verkkopalvelun kautta. Näin kohteiden myynti ei vielä  
vuoden 2002 aikana noussut merkittäväksi.

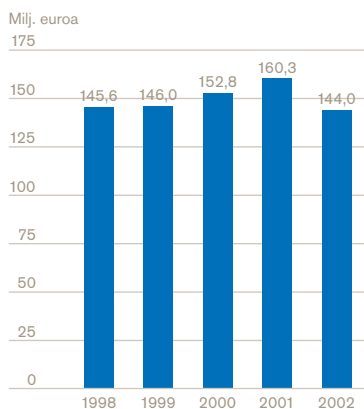
Monivedossa pelaajat saivat käyttöönsä pelaamista helpottavan jär-  
jestelmäkupongin. Lisäksi Monivedon järjestelmäpelaaminen sai rinnalleen  
kaksi uutta pelitapaa, säästö- ja peruspelijärjestelmän.

### Vakioveikkaukseen ja V75-peliin extrapotit

Vakion rivimaksua alennettiin euroihin siirryttäessä 10 %:lla ja Vakion vaihto  
laski saman verran alkuvuonna. Tämän vuoksi Vakioveikkausta päätettiin  
uudistaa syksyllä 2002. Rivihinta nostettiin 15 sentistä 20 senttiin. Näin pyrit-  
tiin kasvattamaan pelin vaihtoa ja sitä kautta myös pelaajien saamia voittoja.

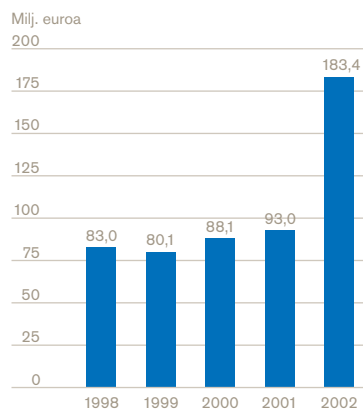
Samalla Vakiossa otettiin käyttöön extrapotit. Tämä tarkoittaa käytän-  
nössä sitä, että rahaa siirretään jaettavaksi seuraaville kierroksille, mikäli  
kierroksella ei löydy täysosumia tai kierros on niin helppo, että alimmille  
voittoluokille ei makseta voittoja. Extrapottiin siirtyy Vakiossa 7,0 % kierrok-  
sen vaihdosta. Kertyvä potti maksetaan vasta, kun jollakin kierroksella löytyy  
vain yksi täysosuma. Käytäntö mahdollistaa pitkällä aikavälillä isojen pottien  
syntyn ja sitä kautta luonnollisesti uusia vakiomiljonäärejä. Uudistukset  
piristivät Vakioveikkausta selvästi.

Pika-arpojen liikevaihdon kehitys  
1998–2002



Casino • Luontoarpa • Onnensanat • Teema-arvat  
• Ässä-arpa

Muiden online-arvontapeli-  
liikevaihdon kehitys 1998–2002



Bingolotto • Jokeri • Keno • Maailman Ympäri  
• Speden Spelit

Myös ravipelien alkuvuosi lähti tahmeasti liikkeelle. Tämän vuoksi päätettiin ensi vaiheessa tehdä uudistuksia V75-peliin. Vakion tapaan V75-raviveikkauksessa otettiin käyttöön extrapotit, joihin siirtyy 10,0 % kierroksen vaihdosta. Samalla rivimaksua nostettiin 5 sentistä 10 senttiin. V75-pelin suosio ei suurvoitoista huolimatta kasvanut toivotulla tavalla, vaan pelin myynti jatkoi laskuaan vuoden loppupuolella.

Joulukuun lopussa Veikkaus kokeili Keski-Euroopan mäkiviikolla ensimmäisen kerran V-peliä muilla kuin ravikohteilla. 4-Veikkaus -nimisessä pelissä veikkauskohteina oli kaikkien neljän osakilpailun voittajat.

### Casino ja Ässä suomalaisten suosikkiarvat

Veikkauksen peleistä arpamyynti kärsi eniten euroon siirtymisen vaikutuksista. Kuluttajien vähäinen käteisen rahan määrä heijastui selvästi arpojen kaltaisiin heräteostoksiin. Pika-arpojen liikevaihto 144,0 milj. euroa laski 10,2% edellisvuoteen verrattuna. Keskimäärin suomalaiset raaputtivat Veikkauksen pika-arpoja lähes 27,6 eurolla asukasta kohden vuoden aikana. Voitoarpoja löytyi kaikkiaan 8,5 miljoonaa kappaletta.

Casino ja Ässä taistelevat tasapain suomalaisten suosikkiarvan asemasta, sillä Casino-arpoja myytiin 54,4 milj. eurolla ja Ässä-arpoja 54,1 milj. eurolla vuoden 2002 aikana.

Luontoarpa uudistui kierroksella 25. Arvan hinta nostettiin 1,5 eurosta kahteen euroon. Arvan päävoitto säilyi 10 000 eurossa, mutta pienempien voittojen määrää lisättiin ja voittosuhdetta parannettiin. Luontoarvan myynnistä menee suoraan prosentti luonnonsuojelun hyväksi. Kohteina ovat Maailman Luonnon Säätiön (WWF) Suomen rahasto ja Suomen Luonnonsuojeluliitto. Vuonna 2002 luonnonsuojelu sai Luontoarvan myynnistä 63 600 euroa.

### Speden Spelit ja Bingolotto tekivät tilaa uutuuspeleille

Veikkauksen muiden online-arvontapelien, Kenon, Jokerin, Speden Spelien, Maailman ympäri -pelin ja Bingoloton, yhteenlaskettu liikevaihto oli 183,4 milj. euroa. Kokonaisvaihto nousi uutuuspeli Kenon ansiosta huikaut 97,2 % edellisvuoteen verrattuna.

Bingolottoa pelattiin viimeisen kerran juhannusviikolla, kierroksella 25. Bingolotto kuului Veikkauksen onnenpelin valikoimaan vuodesta 1995 alkaen. Kaikkiaan peliä pelattiin 34,0 milj. eurolla. Vuosien varrella Bingolotossa jaettiin voittoja yli 16 milj. euroa.

Speden Spelit poistui Veikkauksen pelivalikoimasta vuoden 2002 lopulla. Veikkauksen ja Pertti "Spede" Pasasen kehittämää suosittua tv-peliä pelattiin kymmenen vuoden aikana yhteensä 133,6 milj. eurolla. Pelaajat saivat spelivoittona yli 52 milj. euroa. Veikkauksen edunsaajia tuettiin Speden Spelien tuoton kautta vuosien saatossa yhteensä noin 46 milj. eurolla.

Bingoloton ja Speden Spelien tilalle tulleet päivittäiset onnenpelit, Olympiabingo ja Mitalipeli, tuotiin markkinoille tammikuussa 2003.



## KENO – VÄLITTÖMÄSTI MENESTYSTARINA

Veikkaus toi 22. huhtikuuta markkinoille uuden, päivittäin arvottavan onnenpelin, Kenon. Siitä tuli välitön menestystarina, joka keräsi yli 100 milj. euron vaihdon.

Kun onnenpelien täydennykseksi alettiin etsiä uusia vaihtoehtoja, tutkittiin kotimarkkinoiden lisäksi muiden veikkausyhtiöiden keräämiä kokemuksia. Muilla markkinoilla oli saatu hyviä tuloksia päivittäin arvottavilla peleillä, kuten Kenolla. Siinä voitot perustuvat kiinteisiin kertoimiin, ja pelaaminen on ihan yhtä jännittävää, vaikka olisi kierroksen ainoa pelaaja. Silloin ei myöskään myynnin taso määrää voittopotteja, mikä puolestaan mahdollistaa päivittäisen tai tarvittaessa sitäkin tiheimmän arvontarytmin.

### Runsaasti erilaisia pelivaihtoehtoja

Myös Veikkauksen valinta kohdistui lopulta Kenoon. Näin siitä huolimatta, että vuosikymmen sitten valikoimaamme kuulunut samantyyppinen peli Las Vegas jäi lyhytikäiseksi. Silloin pelissä käytettiin pelikorttisymboleja numeroiden sijaan, ja näin luultavasti peli oli monelle pelaajalle liian vaikea. Tällä kertaa panostimme pelimyyjien kouluttamiseen, ja luotimme siihen, että he vuorostaan vastaavat kuluttajien perehdyttämisestä. Näin kävikin, ja siitä kuuluu suuri kiitos kaikille asiamiehille ja pelimyyjille.

Koska peli käynnistyi viikolla 17, voi nopea päässäälaskija päätellä, että Kenon keskimääräinen vaihto oli yli kolme miljoonaa euroa vuonna 2002. Näin ei kuitenkaan ole; keskimääräinen vaihto on ollut runsaat 400 000 euroa, sillä Kenon kierroshan on vuorokauden mittainen. Tämä on kokonaan uutta sekä onnenpelien puolella että koko Veikkauksen tuotevalikoimassa. Taitopeleissäkään ei ole peliä, jossa tarjontaa olisi joka päivälle tarkalleen samassa muodossa ja laajuudessa. Kenolla on kuitenkin myös yhtymäkoh-  
tia taitopeleihin: runsaasti erilaisia pelivaihtoehtoja sekä kiinteät voittokertoimet kaikille voittoon oikeuttaville tuloksille.

### Pelattavaa vuoden jokaisena päivänä

Kenoa leimaa nopearytmyisyys: voittavien pelitapahtumien osuus on suuri, keskimäärin joka kahdeksas rivi on voittoisa. Näin sama raha kiertää panoksen ja voiton muodossa useita kertoja siinä ajassa, missä lottopanoset pyörähtävät kerran.

Kaikkien osapuolten, sekä yhteiskunnan, edunsaajien että asiamiesten kannalta Kenon suurin merkitys vuonna 2002 oli siinä, että se nosti veikkausmyynnin plussan puolelle. Lisäksi kentältä tullut palaute kertoo, että siellä arvostetaan suuresti sitä tasaavaa vaikutusta, joka Kenolla on ollut veikkasasiakkaiden määrään eri viikonpäivinä. Vuoden loppuun mennessä Kenon vaihto saavutti ja ylitti puolet Loton vaihdosta, mihin ei mikään peli ole aikaisemmin yltänyt. Veikkaukselle on kasvanut uusi tukijalka.







**”Joskus me kisataan siitä,  
kuka keksii vastauksen ekana.”**

Tarvaisen perheessä arki on yhtä menoa. Kun Juha ja Jaana pääsevät töistä, ilta täyttyy vilkkaiden lasten harrastuksista. Kymmenvuotiaan Millan laji on tanssi, yhdeksänvuotias Miikka pelaa kaikkea sähköistä jääkiekkoon ja viisivuotias Minni on innostunut yleisurheilusta. – Aloitin itsekin juuri etnobicin, Jaana lisää.

Sohvaperunoiksi tätä perhettä ei voi moittia, mutta kun telkkaria katsotaan, yhteisiin suosikkeihin kuuluu Maailman ympäri -ohjelma. – Sitä on ollut alusta alkaen kiva katsoa, sen haluaa nähdä. Frangén on kyllä siinä se kantava voima, pohtii Juha. – Se on kiva siinä lopussa kun se kilpailija istuu penkillä, ihan kuin lentokoneessa, Miikka innostuu.

Maailman Ympäri -pelejä Tarvaiset pelaavat silloin tällöin. Kuponki ostetaan heräteostoksena, vähän niin kuin arvatkin. Voittaminen ei ole tärkeää, mutta se tuo oman lisän ohjelman katseluun. Jos rahaa tulisi, haaveissa pyörii niin asunto Espanjassa kuin lasten sijoitusasunnotkin. Jaanan vanhan sitikan voisi ainakin vaihtaa parempaan.

Millan mielestä voitto on ihan mahdollinen. – Iskän kaverikin sai kerran viidellä eurolla satasen.



”Digi-televisiossa rahapelit, urheilu ja muu viihde kytkeytyvät entistä tiiviimmin toisiinsa. Lähetysten interaktiivisuus tuo uusia mahdollisuuksia tuotekehitykselle erityisesti vedonlyöntipeleissä.”

## JATKUVAA TUTKIMUSTYÖTÄ JA TUOTEKEHITYSTÄ

Internetin kautta leviävä rahapeli-toiminta murtaa kansallisia rajoja ja tuo uusia haasteita rahapeliyhtiöille. Kilpailu kiristyy ja valvonta vaikeutuu, mutta toisaalta tietoverkkojen kehittyminen ja uusi teknologia avaa aivan uudenlaisia mahdollisuuksia pelikehitykselle ja jakelukanavien hyödyntämiselle. Veikkaus on pitkään kulkenut rahapeli-maailmassa teknologia- ja tuotekehityksen kärkijoukossa. Yhtiön tavoitteena on myös jatkossa myydä pelipalveluja, joiden laatu ylittää muualta tulevan tarjonnan.

Rahapelimarkkinoilla suuntaus on kohti nopearytmisempiä pelejä. Peli-välineenä voi tulevaisuudessa entistä useammin olla langaton päätelaite, joka mahdollistaa pelaamisen paikasta riippumatta. Reaaliaikainen pelaaminen tuo lisäjännityksen vaikkapa urheilukisojen seuraamiseen kotitelevisi-  
on ääressä tai kisakatsomossa.

### Menestyksekkäs uutuuspeli ja paljon peliuudistuksia

Veikkauksen pelivalikoima kuuluu maailman laajimpiin. Uutuustuotteiden lisäksi keskeinen osa tuotekehitystä on olemassa olevien pelien ja myynti-kanavien kehittäminen.

Vuonna 2002 tehtiin taitopelien puolella peleihin monta uudistusta. Tulos- ja Voittajavedossa aloitettiin vedonlyönti kiinteillä kertoimilla. Myös V75-raviveikkausta ja Vakiota uudistettiin, molemmissa otettiin käyttöön extrapotit. Pitkävedossa oli jalkapallon MM-turnauksen aikana nettipelaajilla ensimmäisen kerran mahdollisuus lyödä vetoa ns. single- ja tuplakohteista. Monivedossa pelaajat saivat käyttöönsä pelaamista helpottavan järjestel-mäkupongin.

Onnenpeleissä vuoden merkittävin tapahtuma oli uuden päivittäispelin, Kenon lanseeraus huhtikuussa. Pelin välitön nouseminen suomalaisten uudeksi suosikiksi osoitti, että Veikkauksen arviot muuttuneista kuluttajien toiveista osuivat oikeaan; myös onnenpeleissä halutaan nopeampaa rytmiä. Bingolotto ja Speden Spelit saivat tehdä tilaa uusille vuoden 2003 alussa markkinoille tuoduille Olympiabingolle ja Mitalipelille. Pika-arvoista muutoksia tehtiin Luontoarpaan, jonka voittoluokkien määrää lisättiin ja voittosu-hdetta parannettiin.

Puolentoista vuoden kehitystyön tuloksena Veikkaus otti käyttöönsä uuden internet-pelijärjestelmän, OnNet2:n helmikuussa 2002. Tämä uuden sukupolven pelialusta antaa valmiudet kehittää nopearytmisiä, kohdetapah-tumien aikana pelattavia vedonlyöntipelejä. Uudistuksen myötä järjestelmän kapasiteettia voidaan niin ikään lisätä entistä joustavammin pelaajamäärien kasvaessa.



## Kumppanuuksien kautta uudenlaisia ratkaisuja

Vuoden 2002 aikana Veikkaus tiivistä yhteistyötään strategisesti tärkeiden kumppanien, kuten AlmaMedian, Nordean, Soneran sekä SanomaWSOY-konserniin kuuluvien Rautakirjan ja televisiokanava Nelosen kanssa. Tavoitteena on löytää uusia liiketoiminnallisia ideoita sekä tuottaa tuote- ja teknologiakehityksessä molempia osapuolia kiinnostavia ratkaisuja.

Veikkaus, R-kioskit ja Sonera allekirjoittivat tammikuussa yhteistyösopimuksen Olympiakomitean kanssa. Sopimuksen mukaan yritykset tuottavat yhteisiä tuotteita ja palveluita, joissa hyödynnetään olympia-tuotemerkkiä ja -hanketta. Yhteistyön pohjalta syntyneet päivittäiset onnenpelit, Olympiabingo ja Mitalipeli, tuotiin markkinoille tammikuussa 2003.

Veikkaus ja Sonera solmivat maaliskuussa myynti-, markkinointi- ja kehitysyhteistyösopimuksen. Sopimuksella vahvistetaan kumppanusten jo ennestään vahvaa yhteistyötä erityisesti matka- ja internet-viestinnän alueilla. Ensimmäisenä yhteistyöprojekteista aloitti toimintansa zedin veikkaukspelien tulospalvelu.

Uudenlaisen kansainvälisen yhteistyön avaus tehtiin, kun Veikkaus myi Hollannin kansalliselle peliyhtiölle De Lottolle käyttöoikeudet kehittämäänsä internet-pelijärjestelmään. Sopimus kattaa myös molemminpuolisen yhteistyön internet-pelitoiminnan kehittämisestä. De Lotto otti Veikkauksen OnNet-tekniikan käyttöön syyskuussa 2002.

## Panostusta digi-televisioon

Veikkaus oli mukana digitaalisissa tv-lähetyksissä heti alusta alkaen, sillä yhtiö omistaa 10,0 % Suomen Urheilutelevisio Oy:stä. Digi-televisiossa rahapelit, urheilu ja muu viihde kytkeytyvät entistä tiiviimmin toisiinsa. Digi-lähetyksen interaktiivisuus tuo uusia mahdollisuuksia tuotekehitykselle erityisesti vedonlyöntipeleissä.

Toukokuussa Veikkaus esitteli uuden tavan pelata Lottoa digi-televisioon kautta. Lottoa on mahdollisuus pelata kaikissa paluukanavallisissa laitteissa, joissa voi käyttää supertekstitelevisiota. Digi-tv-Loton ovat yhdessä kehittäneet Veikkaus, MTV3 ja Sofia Digita.

## Professuurin kautta alan viimeisintä tietotaitoa

Veikkauksen tutkimustoiminta painottuu uusiin mobiileihin päätelaitteisiin, digitaaliseen televisioon sekä niiden mahdollistamiin uudentyypisiin pelimuotoihin.

Veikkaus seuraa aktiivisesti teknologioiden kehittymistä ja tekee kiinteää tutkimusyhteistyötä mm. korkeakoulujen kanssa. Veikkaus, Tampereen Yliopisto sekä Tampereen Teknillinen Korkeakoulu perustivat vuonna 1999 interaktiivisten verkkopalveluiden lahjoitusprofessuurin. Vuoden 2003 loppuun kestävä professuuriyhteistyön kautta Veikkaukselle siirtyy alan viimeisintä tietotaitoa.

Tampereelle on professuurin myötä syntynyt digitaalisten pelikulttuurien osaamisen keskittymä. Tutkimustyö tukee Veikkauksen omaa tuotekehitystä tuomalla uudenlaisia näkemyksiä tulevaisuuden mediavälineistä. Yliopistoyhteistyö on tarjonnut Veikkaukselle myös erinomaisen rekrytointikanavan tulevaisuuden kehitystehtäviä ajatellen.

## KANSAINVÄLISTÄ KUMPPANUUTTA

Veikkauksen OnNet-ohjelmiston menestyksellinen lisensointi hollantilaiselle De Lotto -veikkausyhtiölle on herättänyt kysymyksiä onko yhtiö astumassa perinteisen toimilupa-alueensa ulkopuolelle. Jotta ymmärtäisi, mistä tässä toiminnassa on kysymys, täytyy katsella hieman asioiden taustaa.

Veikkaus oli ensimmäinen kansallinen peliyhtiö, joka aloitti peliensä myynnin internetissä niinkin varhain kuin joulukuussa 1996. Kiinnostuksemme pelien myyntiin itsepalveluna oli herännyt jo 1990-luvun alussa. Noihin aikoihin internetiin suhtauduttiin niin rahapeliyhtiöiden kuin perinteisten järjestelmätoimittajienkin keskuudessa suurella varauksella, eikä valmiita järjestelmiä ollut tarjolla. Ainoaksi vaihtoehdoksi jäi rakentaa järjestelmä itse.

Helmikuussa 2002 otimme OnNet-järjestelmän uuden version käyttöön. Se on rakennettu modernein tekniikoin ja hyödyntäen kaikkia niitä kokemuksia, joita ensimmäisen version yli viiden vuoden käytöstä olimme saaneet. Tänä päivänä on rajoitetusti tarjolla muitakin internet-pelijärjestelmiä, mutta Veikkauksen OnNet-järjestelmä edustaa alallaan maailman huippua.

### Kumppanit kustannuksia jakamaan

Itse rakennetun järjestelmän ylläpito ja edelleen kehittäminen tulee kuitenkin kalliiksi. Muun muassa tähän ongelmaan etsimme ratkaisua. Emme toimi järjestelmätoimittajana vaan haemme kumppaneita, joiden kanssa voimme yhdistää voimamme ja yhdessä kehittää OnNet-järjestelmää. Konseptimme onkin ainutlaatuinen ja sitä voi tarjota vain toinen peliyhtiö toiselle, ei tyypillinen järjestelmätoimittaja asiakkailleen.

Lisensoimme OnNet-ohjelmiston kumppanille sellaisena kuin mitä olemme sen itseämme varten rakentaneet. Vuotuinen lisenssimaksu kattaa myös kaikki tulevaisuudessa rakentamamme lisäykset järjestelmään. Kumppani toki joutuu tekemään ohjelmistoon muutoksia, jotta se soveltuisi heidän käyttöönsä. Esimerkiksi internet-sivustot muutetaan visuaalisesti ja kielellisesti vastaamaan kumppanin tarpeita ja tyypillisesti myös maksujärjestelmät vaihtelevat maittain.

### Kehitetään yhdessä eteenpäin

Kumppanuussopimuksemme erityispiirre on se, että kaikki yhden kumppanin tekemät muutokset ja lisäykset järjestelmään tulevat ilman eri korvausta kaikkien muiden kumppanien käyttöön. Mikäli esimerkiksi hollantilainen De Lotto kehittää järjestelmään uuden pelin, on se automaattisesti myös Veikkauksen käytettävissä. Tämä pätee myös uusien kumppanien suhteen. Kertaalleen tehdystä työstä ei kukaan maksa toiseen kertaan. Peliyhtiöt voivat myös yhdessä päättää rakentaa järjestelmään uusia piirteitä. Tällöin kustannukset jaetaan jo alusta alkaen.

On kaikkien kumppanien etu, että useampi peliyhtiö liittyy mukaan yhteistyöhön. Veikkaus olikin ensimmäistä kertaa mukana näytteilleasettajana veikkauksen maailmanjärjestön WLA 2002 -konferenssissa Australiassa marraskuussa. Siellä niin järjestelmämme kuin kumppanuusideammekin herätti suurta kiinnostusta muiden peliyhtiöiden keskuudessa ympäri maailmaa.



A man in a red turtleneck sweater is smiling and pointing towards a kitchen counter. In the background, a woman is visible near a sink, and there are framed pictures on the wall. The kitchen has white cabinets and a wooden countertop.

## ***"Kannattajana sitä pelaa myös tunteella."***

*– Puistolan ajoilta se alkoi joskus 70-luvulla. Piirrettiin ja leikeltiin itse omat HIFK-merkit, ja sitten sain sen legendaarisen punavalkoisen hiikirotsin, kertoo Jussi Suoverinaho, pesunkestävä HIFK:n kannattaja.*

*Lätkämatsit ovat kuuluneet Jussin viikkorutiineihin 13–14-vuotiaasta saakka. Silloin käytiin viiden markan seisomapaikoilla, nyt kausikortti on oikeuttanut omaan vakiopaikkaan yli 10 vuotta. – Enää en voi jättää yhtään kautta väliin, koska menetän silloin paikkani. Tuntuisi tosi oudolta katsoa matsia eri kulmasta kuin on tottunut.*

*Jussi pelaa yleensä Pitkävetoa. Sarjataulukot saa netistä ja myös vedot pannaan sisään netin kautta pari kertaa kuukaudessa. – Kannattajana sitä pelaa myös tunteella. Jos veikkaa oman joukkueen matsia, on oltava varma tunne voitosta tai hypättävä sen matsin yli. Eihän omaa joukkuetta voi häviäjäksi veikata, edes pelilapulla.*

*Fiksu kannattaja on silti kriittinen. Ei vain tuomarin, vaan myös molempien pelaavien joukkueiden suhteen. Siksi yhtäkään peliä ei malttaisi jättää väliin. Kun halliin ei pääse eikä nettiäkään ole lähellä, onneksi on teksti-tv.*



”Veikkauksen maine perustuu sen valitsemien arvojen tinkimättömälle noudattamiselle. Maine edellyttää paitsi avoimuutta ja vastuullisuutta, myös kykyä olla edelläkävijä tekniikassa, tuotetarjonnassa ja palvelussa.”

## SUOMALAINEN VOITTA AINA

Veikkauksella on vastuullinen ja aktiivinen rooli suomalaisessa yhteiskunnassa. Tunnuslauseessa ”suomalainen voittaa aina” kiteytyy yhtiön olemassaolon tarkoitus ja oikeutus. Pelatut eurot eivät katoa ulkomaille, vaan veikkospelien kautta kanavoituu lähes miljoona euroa joka päivä suomalaisten hyvinvoinnin tukemiseen. Meistä jokainen voi nauttia veikkausvoittovaroista, kun käymme teatterissa, konsertissa tai vaikkapa uimahallissa.

Veikkausvoittovarojen ja Veikkauksen maksamien verojen yhteissumma oli 410,1 milj. euroa vuonna 2002. Veikkauksen taloudellinen menestys ja tehokas toiminta lisäävät jatkuvasti suomalaisen yhteiskunnan hyvinvointia.

Veikkauksen tuotto ohjataan yhteiskunnan eri toimijoille opetusministeriön kautta. Opetusministeriön jakamasta valtion tuesta suomalaiselle taiteelle, urheilulle, tieteelle ja nuorisotyölle yli 60 % katettiin veikkausvoittovaroilla vuonna 2002. Veikkaus luovutti opetusministeriölle 355,6 milj. euroa jaettavaksi edelleen edunsaajille.

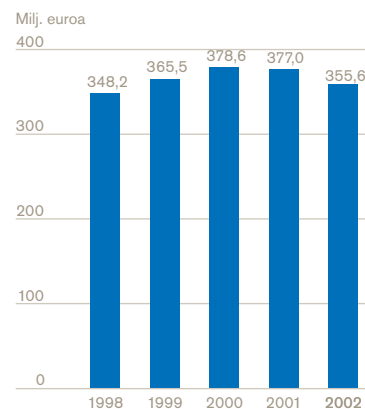
Veikkausvoittovarojen osuus opetusministeriön jakamasta valtion tuesta vuonna 2002

	Valtion tuki milj. euroa	Veikkaus- voittovarojen osuus valtion tuesta
Taide	305,5	59,9 %
Urheilu	84,6	98,7 %
Tiede	189,2	40,3 %
Nuorisotyö	22,0	92,7 %

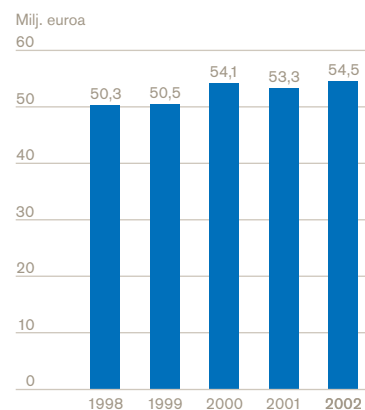
Lähde: Valtion talousarvio 2002

Veikkospelien pelaajat ovat kansallisen kulttuurimme suurin rahoittajaryhmä. Veikkauksen pelejä pelataan, kun arkeen halutaan viihdettä, jännitystä, unelmia ja onnistumisia. Peli-ilon lisäksi veikkaajat voivat nauttia siitä, että pelaamiseen käytetyt rahat päätyvät suomalaisten elämänlaadun hyväksi. Näin veikkaukselleissä hävittykin euro voitetaan.

Opetusministeriölle luovutetun voiton kehitys 1998–2002

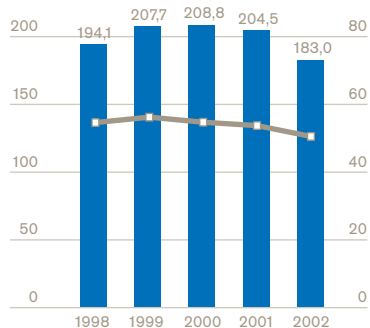


Veikkauksen maksama arpajaisvero 1998–2002



### Taiteen osuus veikkausvoittovaroista 1998–2002

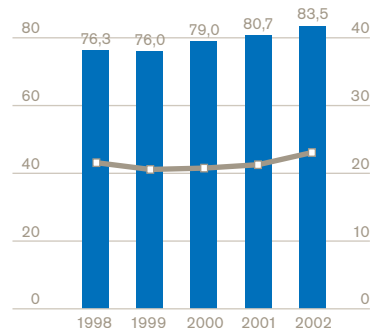
Milj. euroa 250 %  
100 100



Taiteen osuus sisältää veikkausvoittovaroista rahoitetut kirjastojen valtionosuudet

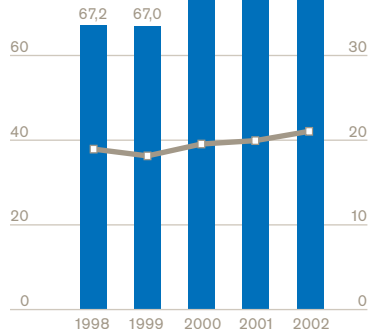
### Urheilun osuus veikkausvoittovaroista 1998–2002

Milj. euroa 100 %  
100 50



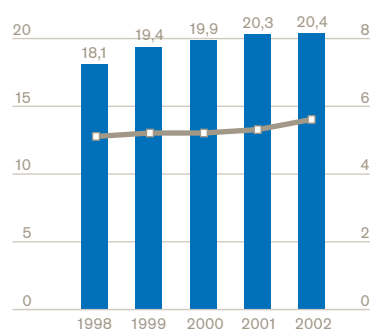
### Tieteen osuus veikkausvoittovaroista 1998–2002

Milj. euroa 80 %  
80 40



### Nuorisotyön osuus veikkausvoittovaroista 1998–2002

Milj. euroa 25 %  
25 10



## UUTISVUOSI 2002

### Tammikuu

- Vuoden 2002 alusta astui voimaan uusi arpajaislaki ja valtioneuvosto myönsi Veikkaukselle uuden arpajaislain mukaisen rahapeliluvan, joka on voimassa vuoden 2006 loppuun.
- Ensimmäinen euroajan lottomiljonääri leivottiin kierroksen kaksi arvonnassa. Yli 3,3 milj. euron jättipotti meni Riihimäelle.
- Kierroksella kolme saatiin Suomeen Viking Loton sadas päävoitto. Anjalankoskelainen viiden hengen porukka nappasi täysosumallaan lähes 539 800 euron jättipotin.
- 29. tammikuuta Veikkaus, R-kioskit ja Sonera allekirjoittivat yhteistyösopimuksen Olympiakomitean kanssa. Yhteistyö jatkuu koko olympiadin ajan.

## Helmikuu

- Valtiontalouden tarkastusvirasto antoi Veikkauksen sponsorointia koskevan tarkastuskertomuksen 1. helmikuuta. Tarkastus osoitti kaikessa olennaisessa, että Veikkauksen sponsorointi on asianmukaista markkinointia ja osa yhtiön liiketoiminnan kehittämistä eikä viranomaisille kuuluvaa tukitoimintaa.
- Veikkaus otti käyttöön uuden internet-pelijärjestelmän. Tämä uuden sukupolven pelialusta OnNet2 korvasi vuodesta 1996 alkaen käytössä olleen järjestelmän.

## Maaliskuu

- Veikkaus ja Sonera solmivat 11. maaliskuuta myynti-, markkinointi- ja kehitysyhteistyösopimuksen.
- Kierroksella 11 tehtiin veikkaushistoriaa, kun espoolaisrouva voitti jo toistamiseen veikkauspelin päävoiton.
- Vedonlyöjät innostuivat Salt Lake Cityn olympialaisista. Kisakohteiden kokonaisvaihto nousi 5,6 milj. euroon. Suosituimmaksi lajiksi kohosi jälleen jääkiekko, jonka veikkaaminen muodosti lähes 70 % kokonaisvaihdosta.

## Huhtikuu

- Veikkaus lanseerasi uuden onnenpelin Kenon 22. huhtikuuta. Päivittäispelin myynti lähti heti hyvin liikkeelle ja Keno nousi nopeasti yhtiön toiseksi suosituimmaksi peliksi Loton jälkeen. Jo kolmas pelipäivä toi ensimmäisen suurvoiton Mikkeliin. Euron panoksella voittaja kuittasi itselleen 200 000 euroa.
- Monivedossa otettiin käyttöön uusi järjestelmäkuponki kierroksella 17. Samalla Monivedon järjestelmäpelaaminen sai rinnalleen kaksi uutta pelitapaa, säästö- ja peruspelijärjestelmän.

## Toukokuu

- Veikkaus esitteli 14. toukokuuta uuden tavan pelata Lottoa digi-television kautta. Digi-tv-Loton ovat yhdessä kehittäneet Veikkaus, MTV3 ja Sofia Digita.
- Kiinteäkertoimista Tulosvetoa veikattiin ensimmäisen kerran kierroksella 20. Kohteena oli Mestarien liigan loppuottelu. Voittajavedossa aloitettiin vedonlyönti kiinteillä kertoimilla kierroksella 22.
- Loton historian suurinta yhdelle pelaajalle maksettua päävoittoa juhlettiin kierroksella 20. Nurmijärvellä pelinsä jättänyt mies kuittasi 4,5 milj. euron jättipotin. Hän oli 175. suomalainen, josta on veikkaamalla tullut euromiljonääri.

## Kesäkuu

- Kesäkuussa vedonlyöjät ja veikkaajat jännittivät jalkapallon MM-kisoja, joiden pelivaihto nousi 7,1 milj. euroon. Turnauksen aikana oli Pitkäviedossa ensimmäisen kerran käytössä ns. single- ja tuplakohteet.
- Luontoarpa uudistui kierroksella 25. Arvan hinta nostettiin 1,5 eurosta kahteen euroon. Arvan päävoitto säilyi 10 000 eurossa, mutta pienempien voittojen määrää lisättiin.
- Kesäkuun helteillä lottokoneeseen tuli kahdesti tekninen vika pallolaskuriin kesken tv-arvonnan. Voitonumerot saatiin kuitenkin arvottua



normaalisti. Kone huollettiin Valtion teknillisessä tutkimuskeskuksessa (VTT) ja kesän pulmien jälkeen se on selviytynyt arvonnoista moitteitta.

- Bingolotto poistui Veikkauksen pelivalikoimasta juhannusviikolla, kierroksella 25. Bingolotto kuului Veikkauksen onnenpelien valikoimaan vuodesta 1995 alkaen. Kaikkiaan peliä pelattiin 34,0 milj. eurolla.

#### Elokuu

- Veikkaus allekirjoitti 20. elokuuta sopimuksen Veikkaaja-lehden julkaisu-oikeuksien myynnistä Sanoma Osakeyhtiölle. Omistus ja julkaisuvastuu vaihtui 1. syyskuuta.

#### Syyskuu

- Veikkaus palkitsi 16.9. vuoden parhaana veikkausmyyjänä Anne Voutilaisen Kuopion Prismasta. Jyväskyläläisen Sesto Etujätin joukkue voitti Veikkauksen järjestämän Veikkaustaitaja-kilpailun jo toisen kerran.
- Veikkaus myi Hollannin kansalliselle peliyhtiölle De Lottolle käyttöoikeudet kehittämäänsä internet-pelijärjestelmään. De Lotto otti Veikkauksen OnNet-tekniikan käyttöönsä 19. syyskuuta.
- Veikkaus ja Nordea julkistivat 23. syyskuuta yhteisen kumppanuushankkeen verkkoysteistyöstä.

#### Lokakuu

- Kierroksella 41 juhlistettiin Viking Loton 500. arvontaa ja samalla pelin suurinta Suomeen tullutta voittoa. Tämän 2,0 milj. euron jättipotin nappasi kymmenen hengen helsinkiläisporukka. Juhla-arvontaan mennessä suomalaiset olivat pelanneet Viking Lottoa jo yli 450 milj. eurolla.
- Lokakuun alussa, kierroksesta 40 alkaen astuivat voimaan Vakion ja V75-raviveikkauksen uudistukset. Pelien rivimaksuja korotettiin viidellä sentillä ja näin pyrittiin kasvattamaan pelien vaihtoja ja sitä kautta myös pelaajien saamia voittoja. Samalla otettiin käyttöön extrapotit.

#### Marraskuu

- Vermon V75-kierroksella (46/02) löytyi V-pelien historian toiseksi suurin voitto. Kierroksen ainoalla 7 oikein -tuloksella voitti 380 000 euron potin. Potti meni 10 hengen porukalle Heinolaan.

#### Joulukuu

- Veikkaus kokeili Keski-Euroopan mäkiviikolla ensimmäisen kerran V-peliä muilla kuin ravikohteilla. 4-Veikkaus -pelissä veikattiin neljän osakilpailun voittajia.
- Uudenvuodenaaton kenoarvonnassa löytyi pelin ensimmäisen vuoden suurin voitto. 10-tason Kenon pelaaminen kahden euron panoksella toi voittajalle 400 000 euroa. Rivi pelattiin Helsingissä.
- Speden Spelit poistui Veikkauksen pelivalikoimasta vuoden 2002 lopulla. Veikkauksen ja Pertti "Spede" Pasasen kehittämää suosittua tv-peliä pelattiin kymmenen vuoden aikana 133,6 milj. eurolla.

## HYVÄ MAINE SIIVITTÄÄ MENESTYKSEEN

Jokaisella suomalaisella on mielikuva Veikkauksesta; "Veikkaus on se lotto-yhtiö... sehän on se urheilun rahoittaja... Veikkauksella on pitkä ja kunnias historia... sen peleistä voi voittaa niin paljon, että elämä muuttuu kerta-laakista..." Suuren yleisön kuva on yleisesti ottaen hyvin myönteinen.

Sellainen yhtiö, jonka asiakkaita ovat "kaikki suomalaiset", on kovan haasteen edessä: ei riitä, että sillä on hyvät tuotteet hyvin tarjolla, vaan sen on ansaittava kaikkien suomalaisten arvostus. Veikkauksen viestinnän keskeinen tavoite on yhtiön tosiasioihin perustuvan myönteisen mielikuvan vahvistaminen.

### Maine perustuu tekoihin

Veikkauksessa ponnisteltiin vuonna 2002 yhtiöbrandin vahvistamiseksi. Halusimme yhtenäisen yritysilmmeen näkyvän johdonmukaisesti kaikkien tuotteidemme yhteydessä. Kerroimme, että Veikkauksen peleissä "suomalainen voittaa aina" joko pelaajana tai yhteiskunnan kulttuuripalvelujen käyttäjänä. Mielellämme näemme asian laajemminkin. Kysymys on Veikkauksen maineesta yrityksenä ja kulttuurin varojen tuottajana.

Yhtiön maine perustuu sen valitsemien arvojen tinkimättömälle noudattamiselle. Yhtiö on toimissaan avoin ja vastuullinen. Maine edellyttää myös kykyä olla edelläkävijä tekniikassa, tuotetarjonnassa ja palvelussa.

Veikkausta, sen pelejä ja veikkausvoittovarojen käyttöä käsitellään kovin monessa eri yhteydessä. Kotimaan uutisosastojen lisäksi yhtiö esiintyy esimerkiksi pääkirjoituksissa ja kolumneissa, talous-, kulttuuri- ja urheilusivuilla. Veikkaus lienee yleisönosastokirjoittajien ykkösaihe mitä yrityksiin tulee. Se jos mikä kertoo yhtiön poikkeuksellisesta asemasta suomalaisten mielessä. Suuri kiinnostus ja hajanainen käsittely merkitsee sitä, että Veikkaus ei voi kohdentaa viestiään rajoitetulle joukolle toimittajia.

### Julkisuus vahvistaa Veikkaus-brandia

Veikkausta käsitelleestä uutisvirrasta nousi esiin kaksi erityistä aihetta vuonna 2002. Ensimmäiselle vuosipuoliskolla puhuttiin "YK-lotosta", ja vuoden lopulla nousivat eduskunnan lisäbudjettikeskustelun myötä otsikoihin Veikkauksen tuottokehitys ja edunsaajien mahdollisuudet luottaa veikkausvoittovaroihin perustuvaan rahoitukseen.

"YK-lotoksi" kutsutaan hanketta sellaisen globaalien rahapelin perustamiseksi, jolla rahoitettaisiin Yhdistyneiden kansakuntien toimintaa. Hanke ei ole edennyt. Sen toteuttaminen vaatisi eri maiden poliittisia päätöksiä ja lakien muutoksia ennen kuin veikkausyhtiöt voisivat ottaa pelin toteutettavakseen. Keskustelu globaalista pelistä kertoo kuitenkin siitä merkityksestä, joka rahapeleillä tuotetuilla varoilla on. Tältä osin "YK-lotto" ja eduskunnan budjettikeskustelu muistuttivat toisiaan.

Veikkauksen tuotto on – yksittäisiä poikkeuksia lukuun ottamatta – kasvanut vuosi vuodelta. Kasvu on ollut nopeampaa kuin valtion talousarvion yleinen kasvu. Lainsäätäjän valinta osoittaa tuotto määräytyville edunsaajaryhmille on näin ollen sekä edullinen että turvallinen vaihtoehto näille tahoille. Samalla veikkausvoittovarojen "korvamerkintä" on helpottanut Veikkauksen työtä.

Veikkaus-brandin rakentamisessa tällaiset perusteisiin pureutuvat aiheet ovat tervetulleita. Näissäkin tapauksissa keskustelu antoi lopulta oivan mahdollisuuden kirkastaa viestiämme: suomalainen voittaa aina.







***”Ensin raaputan voittoruudun,  
että tiedän mitä voin voittaa.”***

*Kun Sirpa Karviselta kysyy miksi hän ostaa arpoja, hän vetoaa peliviettiin. – Olen aina pelannut kaikenlaista. Tykkään ottaa riskejä, ja se voiton mahdollisuus on aina olemassa.*

*Arpansa Sirpa ostaa yleensä kioskilta, koska sinne askeleet vievät pari kertaa viikossa muutenkin. Sekä Viking Lotto että Lotto kuuluvat vakiosuosikkeihin. – Ostan yleensä Ässä-arvan samalla kun jätän rivin sisään. Haluan aina itse valita arpani, etten voi syyttää myyjää jos en voita. Jostakin syystä en koskaan ota arpaa lokeroista, jossa on pariton luku.*

*Sirpa ostaa usein arpoja yhdessä äitinsä ja siskonsa kanssa, sekä arjen piristykseksi ystävilleen. Oma arpa saattaa joskus jäädä lompakkoon pitkäksikin aikaa. – Haluan raaputtaa arpani rauhassa, en missä tahansa tiskin kulmalla. Ensin raaputan aina voittoruudun, että tiedän mikä summa minulla on mahdollisuus voittaa. Jos summa on iso, muiden ruutujen raaputtaminen on sitäkin jännittävämpää.*

*Vuosien varrella Sirpa on saanut useita pikkuvoittoja, mutta se iso ei ole vielä osunut kohdalle. – Yhden asian olen päättänyt. Jos joskus voitan, olipa summa miten suuri tahansa, se on perheen hemmottelurahaa joka euro.*



# HALLINTOPERIAATTEET

Veikkauksen hallinnon perustana on arpajaislaki sekä sen nojalla myönnetty rahapelilupa, osakeyhtiölaki ja yhtiöjärjestys. Veikkaus on valtion omistama osakeyhtiö ja kuuluu opetusministeriön hallinnonalaan. Valtio on sitoutunut yhtiön vastuisiin ainoastaan osakepääomapanoksensa verran.

Valtioneuvosto on arpajaislain (1047/2001) nojalla myöntänyt Veikkaukselle luvan toimeenpanna raha-arpajaisia sekä veikkaus- ja vedonlyöntitoimintaa. Nykyinen rahapelilupa on voimassa vuoden 2006 loppuun.

## Hallitus

Yhtiöjärjestyksen mukaan yhtiön hallitukseen kuuluu puheenjohtajan lisäksi vähintään viisi ja enintään seitsemän muuta jäsentä. Tarkasteluvuonna hallituksen seitsemästä jäsenestä kaksi edusti yhtiön operatiivista johtoa. Varsinainen yhtiökokous nimeää hallituksen sekä sen puheenjohtajan ja varapuheenjohtajan kahdeksi kalenterivuodeksi kerrallaan. Hallitus kokoontui kahdeksan kertaa vuoden 2002 aikana.

Hallituksen sisäiseen työnjakoon kuuluvat tarkastus- ja palkitsemisvaliokunta.

## Tarkastusvaliokunta

- arvioi raportointijärjestelmää ja eettisiä periaatteita,
- kehittää tilinpäätös- ja vuosikertomusinformaatiota,
- seuraa lainmukaisuutta, yhtiön turvallisuusriskejä sekä sisäistä ja ulkoista tarkastusta.

## Palkitsemisvaliokunta

- määrittelee johdon ja henkilökunnan yleiset palkitsemisperiaatteet,
- käsittelee johdon toimi- ja työsopimukset,
- vastaa johdon kehittämissuunnitelmista.

Vuonna 2002 tarkastusvaliokuntaan kuuluivat Leena Paananen (pj), Ari Lahti, Raija Mattila ja Risto Nieminen. Palkitsemisvaliokunnan jäseninä olivat Juha Niemelä (pj), Heikki Lehmusto, Risto Nieminen ja Leena Ryyänen.

Hallituksen jäsenet sekä yritysjohto antavat vuosittain sisäpiiriselvityksen.

Johtajien, jotka ovat tulleet yhtiön palvelukseen ennen 1.1.1994, eläkeikä on 63 vuotta. Hallituksen jäsenillä ja yritysjohdolla ei ole muita tavanomaisista työsuhde-eduista poikkeavia etuuksia.

Veikkauksen hallituksen pyrkimyksenä on kehittää yhtiön hyvää hallintotapaa (corporate governance) kauppa- ja teollisuusministeriön antaman suosituksen (13.11.2000) pohjalta.

## Hallintoneuvosto

Varsinainen yhtiökokous nimeää Veikkauksen hallintoneuvoston kahdeksi kalenterivuodeksi kerrallaan. Hallintoneuvostoon kuuluu 14 jäsentä, joista yksi on henkilöstön edustaja. Hallintoneuvosto valitsee keskuudestaan puheenjohtajan ja varapuheenjohtajan vuodeksi kerrallaan. Hallintoneuvosto kokoontui kuusi kertaa vuoden 2002 aikana.

## Veikkauksen valvontaelimet

Yhtiön raha-arpajais-, veikkaus- ja vedonlyöntitoimintaa valvoo sisäasianministeriö. Ministeriö vahvistaa rahapelien pelisäännöt ja määrää pelitoiminnan valvontaa varten viralliset valvojat,

jotka myös vahvistavat pelikierroksittain pelien tulokset ja voitosten määrän.

Yhtiöjärjestyksen mukaan yhtiökokous valitsee kaksi varsinaista tilintarkastajaa, joiden toimikausi on kalenterivuosi. Yhden näistä on oltava Keskuskauppakamarin hyväksymä tilintarkastaja (KHT) tai tilintarkastusyhteisö. Toisen tulee olla hyväksytty tilintarkastaja, joka edustaa Valtiontalouden tarkastusvirastoa.

Yhtiön sisäinen tarkastus arvioi vahvistettujen toimintaperiaatteiden mukaisesti riskienhallinta-, valvonta- ja hallintoprosessien riittävyttä, luotettavuutta ja tehokkuutta. Sisäisen tarkastuksen tavoitteena on lisäksi kehittää johtamiseen liittyviä kontrollijärjestelmiä sekä varmistaa toiminnan lainmukaisuus ja ennaltaehkäistä mahdolliset väärinkäytökset. Sisäisestä tarkastuksesta vastaa yhtiön nimeämä henkilö yhdessä hallituksen valitseman ulkoisen yhteiskumppanin kanssa vuodesta 2003 alkaen. Sisäinen tarkastus toimii toimitusjohtajan alaisuudessa ja sen toiminta-alue kattaa koko organisaation.

Yhtiön turvallisuusyksikkö huolehtii riskiarvioiden ja arvioituja riskejä vastaavien turvatoimien toteuttamisesta. Lisäksi yksikön tehtävänä on valvoa turvatoimien noudattamista yhtiössä. Yhtiön turvallisuusryhmä määrittelee turvallisuusryhmän painopistealueet ja päättää sisäisten auditointien tulosten perusteella jatkotoimenpiteistä.

Yhtiön ulkopuoliset standardien auditointitilat ovat World Lottery Association, joka auditoi WLA 2000 -standardien noudattamista sekä SFS-Sertifiointi Oy, jonka tehtävänä on auditoita ISO-standardin BS 7799 noudattamista.

Veikkauksessa tuotantoon liittyviä ratkaisuja tehtäessä ympäristöarvot ohjaavat valintoja. Rahapelien tuotantoprosessissa valtaosa toimenpiteistä hoidetaan sähköisesti ja näin merkittävimmät ympäristövaikutukset syntyvät tuotantoketjun loppupäässä. Veikkauspelien kupongit sekä online-päätteiden kuittirullat ja niiden hylsyt valmistetaan kierrätyskelpoisista materiaaleista.

## Veikkauksen johtamisjärjestelmä

Yhtiön hallituksen hyväksymän strategian pohjalta laaditaan vuosittainen toimintasuunnitelma, jonka toteutumista hallitus seuraa kokouksissaan. Tulostavoitteiden toteutumista seurataan hallituksessa kuukausittaisen tulosraporttien avulla. Yhtiössä siirryttiin vuonna 2002 ns. rullaavaan 12 kuukauden budjettiin, joka tehdään neljän kuukauden jaksoissa. Lisäksi hallitus hankkii vertailutietoa seuraamalla kansainvälisiä ja erityisesti pohjoismaisia rahapelialan tilastoja.

Koko henkilöstö on tulospalkkiojärjestelmän piirissä. Tulospalkkion perusteena on määritellyn tulostavoitteen saavuttaminen, jota on mitattu käyttökateen muutoksena edellisvuotteen verrattuna. Vuodelle 2002 vahvistetut tulospalkkioperusteet eivät täytyneet.

Tulospalkkiojärjestelmän lisäksi yhtiössä on käytössä ns. kannustuslisäjärjestelmä, joka perustuu yksilölliseen työsuoritusten arviointiin. Vuosittain enintään neljäsosalle yhtiön työntekijöistä voidaan esittää kannustuslisää, joka on enimmillään kahdeksan prosentin palkantarkastuksen suuruinen. Vuoden 2002 aikana käynnistettiin hallituksen palkitsemisvaliokunnan työ yhtiön palkitsemisjärjestelmän uudistamiseksi paremmin vastaamaan yhtiön strategisia tavoitteita.

# HALLINTO

Veikkauksen ylin hallinnollinen elin on yhtiökokous, joka valitsee hallintoneuvoston ja hallituksen kahdeksi vuodeksi kerrallaan. Rahapeliluvan Veikkaukselle myöntää valtioneuvosto, ja toimintaa valvoo sisäasiainministeriö.

Veikkauksen hallituksen tehtävät ja vastuut määräytyvät osakeyhtiölain mukaan. Hallitus päättää muun muassa yhtiön strategisista suuntaviivoista ja keskeisistä investoin-

neista sekä hyväksyy vuotuisen toimintasuunnitelman ja budjetin. Hallitus nimittää yhtiön toimitusjohtajan ja muut johtajat sekä päättää heidän palkka- ja muista eduistaan.

Veikkauksen hallintoneuvoston tehtävänä on valvoa hallituksen ja toimitusjohtajan hoitamaa yhtiön hallintoa sekä antaa lausunto tilinpäätöksestä ja tilintarkastuskertomuksesta yhtiökokoukselle.

## Hallitus

**Juha Niemelä**, puheenjohtaja, s. 1946

Kauppätieteiden maisteri, vuorineuvos  
UPM-Kymmene Oyj:n toimitusjohtaja  
Nykyiset muut hallitusten jäsenyydet:  
Metsä-Botnia Oy, Metsäteollisuus ry,  
Teollisuuden ja Työnantajain Keskusliitto,  
Confederation of European Paper Industries (CEPI)

**Heikki Lehmusto**, varapuheenjohtaja, s. 1947

Oikeustieteiden kandidaatti  
Nykyiset muut hallitusten jäsenyydet:  
Savonlinnan Oopperajuhlien Kannatusyhdistys ry  
(puheenjohtaja), A-lehdet Oy

**Jussi Isotalo**, s. 1947

Merkonomi  
Oy Veikkaus Ab:n varatoimitusjohtaja

**Ari Lahti**, s. 1963

Valtiotieteen lisensiaatti  
ICECAPITAL Pankkiiriliike Oy:n toimitusjohtaja  
Nykyiset muut hallitusten jäsenyydet:  
Belton-Yhtiöt Oyj (puheenjohtaja),  
ICECAPITAL -yhtiöiden hallitukset,  
Kuopion Teknologiakeskus Teknia Oy

**Raija Mattila**, s. 1945

Valtiotieteen kandidaatti  
Johtaja, OPM:n kulttuuri-, liikunta- ja nuorisopolitiikan osasto  
Nykyiset muut hallitusten jäsenyydet:  
Luovan Säveltaiteen Edistämisseätiö

**Risto Nieminen**, s. 1951

Filosofian maisteri  
Oy Veikkaus Ab:n toimitusjohtaja  
Nykyiset muut hallitusten jäsenyydet:  
Federation Internationale du Sport Universitaire (FISU)

**Leena Paananen**, s. 1950

Ekonomi  
Salomaa Yhtiöt Oy:n toimitusjohtaja  
Nykyiset muut hallitusten jäsenyydet:  
Salomaa Yhtiöiden ja AS-Greyn omistamissa yhtiöissä

**Leena Rynänen**, s. 1956

Ekonomi  
SBS Finland Oy:n toimitusjohtaja  
Nykyiset muut hallitusten jäsenyydet:  
RAB Finland Oy, Suomen Radioiden Liitto SRL ry  
(puheenjohtaja), AER – Association of European Radios,  
Pro Radio Oy -konsernin yhtiöissä (puheenjohtaja)



## Hallintoneuvosto

---

Kansanedustaja **Ilkka Kanerva**, puheenjohtaja  
Kansanedustaja **Matti Saarinen**, varapuheenjohtaja  
Eduskunnan I varapuhemies **Sirkka-Liisa Anttila**  
Kansanedustaja **Jukka Gustafsson**  
Kansanedustaja **Susanna Huovinen**  
Kansanedustaja **Matti Huutola**  
Kansanedustaja **Liisa Hyssälä**  
Kansanedustaja **Jari Leppä**  
Kansanedustaja **Pirkko Peltomo**  
Kansanedustaja **Kirsi Piha**  
Kansanedustaja **Pauli Saapunki**  
Kansanedustaja **Irja Tulonen**  
Kansanedustaja **Ulla-Maj Wideroos**

### Henkilöstön edustajat:

---

Varsinainen henkilöstöedustaja  
Käytönsuunnittelija **Teijo Loikkanen**  
Varahenkilöstöedustaja  
Tiedotuspäällikkö **Riitta Nissi**

## Tilintarkastajat

---

HTM **Osmo Valtonen**  
(varamiehenä HTM **Erkki Mäki-Ranta**)  
Ekonomi, KHT **Pentti Savolainen**, KPMG Wideri Oy Ab  
Valvontatilintarkastusta hoiti tilintarkastustoimisto  
KPMG Wideri Oy Ab

## Valvojat

---

Poliisiylitarkastaja **Matti Bäckman**  
Hallitusneuvos **Aulis Gerlander**  
Tarkastaja **Hannele Juusela**  
Poliisitarkastaja **Seppo Juvonen**  
Ylitarkastaja **Leena Piipponen**  
Poliisiylitarkastaja **Reijo Pöyhönen**  
Apulaispoliisipäällikkö **Rauno Sintonen**  
Tiedotuspäällikkö **Kaija Uusisilta**





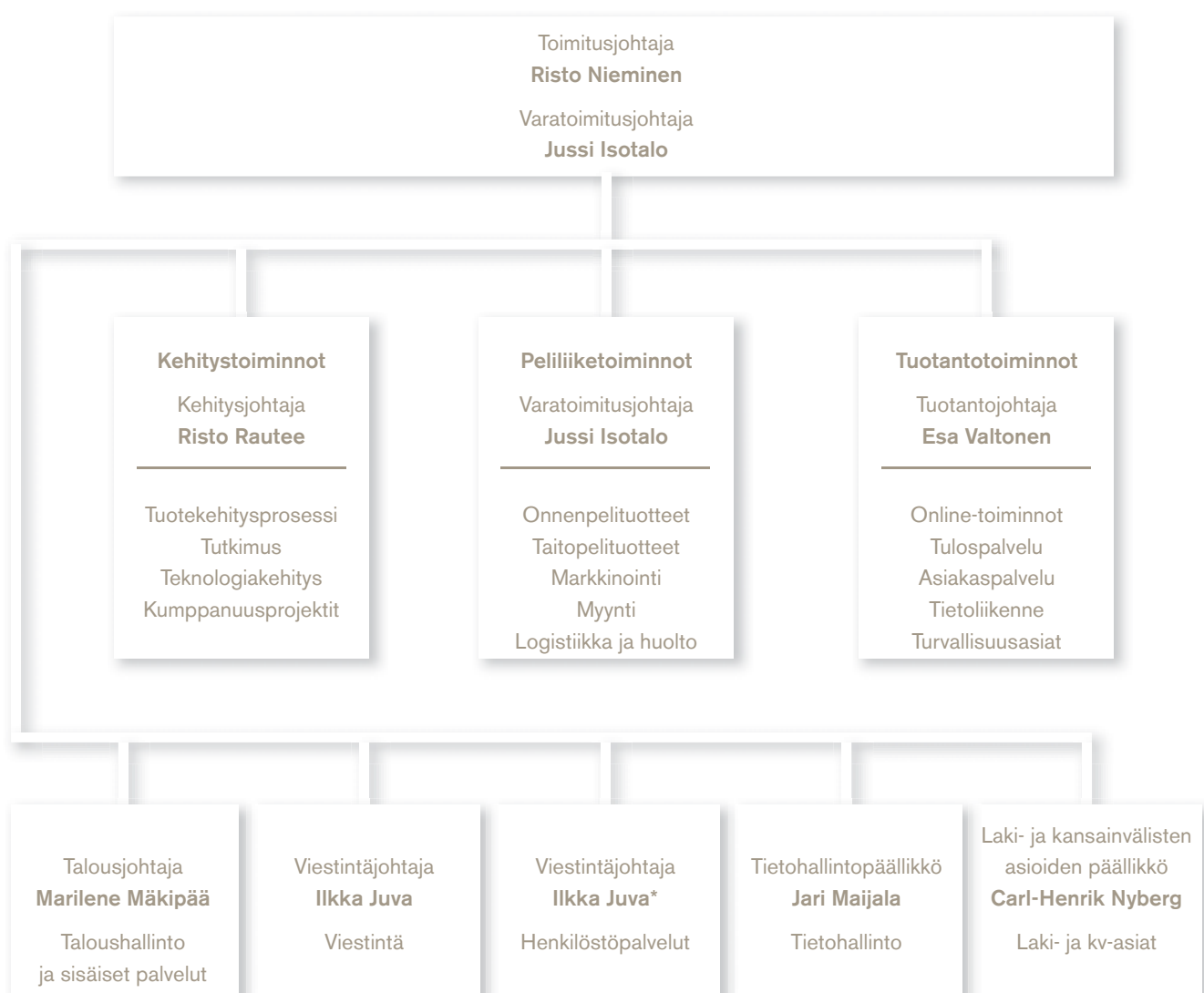
## JOHTORYHMÄ



Toimitusjohtaja **Risto Nieminen**  
Varatoimitusjohtaja **Jussi Isotalo**  
Johtaja **Risto Ikäheimo**  
Viestintäjohtaja **Ilkka Juva**  
Tietohallintopäällikkö **Jari Maijala**  
Talousjohtaja **Marilene Mäkipää**  
Laki- ja kansainvälisten asioiden päällikkö **Carl-Henrik Nyberg**  
Kehitysjohtaja **Risto Rautee**  
Tuotantojohtaja **Esa Valtonen**



# ORGANISAATIO



\* Johtaja Risto Ikäheimon toimiessa määräaikaisesti erityistehtävissä.





***"Kun luvassa on jättipotti,  
voin kioskin sijasta käydä netissä."***

*Nettikahvilassa on ruuhkaa. Miia Kaksonen ehtii siemaista kahvinsa melkein kokonaan, ennen kuin pääsee koneen ääreen. – Meillä on Nicon kanssa ollut yhteinen pelitili jo kolmisen vuotta. Onneksi aina välillä tulee pieniä voittoja. Jos koskaan ei tulisi mitään, niin luulen että into lopahtaisi, Miia sanoo.*

*Miia ja Nico laativat yhteisen lottorivinsä jo opiskeluaikoina ja ottivat sen pian ikilottorivikseen. – Tätä riviä ei enää uskalla vaihtaa, mutta lisärivejä laitetaan joskus viime tipassa, kun on luvassa jättipotti. Tulosveto lätkän MM-kisojen aikaan on se mihin satsaamme. Tavoitteena on aina voittoa vähintään vuoden lottorahat, ja siinä olemme onnistuneet useita kertoja.*

*IT-alalla työskentelevällä parilla on pitkään ollut laajakaistayhteys myös kotona. Siksi nettikahviloissa tulee enää käytyä vain ulkomaanmatkoilla. – Tilanne on nyt vähän poikkeuksellinen, koska muutimme vasta viikko sitten.*

*Aivan uusimpiin pelituttavuuksiin kuuluu Keno, jonka idea aukesi Miialle hyvin, kun hän ensin perehtyi sääntöihin. – Pelissä on hauska yksityiskohta: kymppikenessä voittaa euron, vaikka yksikään numero ei olisi oikein.*



# ***Veikkauksen tilinpäätös 2002***

## SISÄLLYSLUETTELO

Hallituksen toimintakertomus	32
Tuloslaskelma	34
Tase	35
Rahoituslaskelma	36
Liitetiedot	
Erittely liikevaihdosta peleittäin	37
Tulosvertailu	37
Suunnitelman mukaiset poistot	38
Poistomenetelmä ja poistoajat	38
Poistoerot	38
Poistoerojen muutos	38
Rahoitustuotot ja -kulut	39
Henkilöstökulut	39
Investoinnit	39
Käyttöomaisuus ja poistot	40
Arvonkorotus	40
Osakkeet ja osuudet	40
Saamiset ja velat	40
Oma pääoma ja oman pääoman muutokset	41
Vastuusitoumukset ja leasing-sopimuksista maksettavat määrät	41
Tilinpäätöstä laadittaessa noudatetut jaksotuserusteet	41
Allekirjoitukset	42
Luettelo kirjanpitokirjoista ja tositelajeista	42
Tilintarkastuskertomus	43

# HALLITUKSEN TOIMINTAKERTOMUS

vuodelta 2002

Kertomusvuosi oli Oy Veikkaus Ab:n 62. toimintavuosi. Yhtiö ylsi 1 089,6 milj. euron liikevaihtoon, joka on yhtiön toimintahistorian korkein. Kasvua edelliseen vuoteen oli 2,2%. Ennätysvaihto saavutettiin, vaikka erityisesti vuoden alkupuolella oli nähtävissä rahayksikön muutoksesta johtunut myynnin lasku kaikissa euroon siirtyneiden maiden veikkausyhtiöissä.

Merkittävimpana yksittäisenä tekijänä kasvulle oli huhtikuussa markkinoille tuotu uutuustuote Keno. Veikkauksen ensimmäinen päivittäinen onnenpeli nousi nopeasti Veikkauksen toiseksi suosituimmaksi peliksi Loton jälkeen. Vuoden lopussa Kenon viikkovaihto ylsi 3,5 milj. euroon.

Myyntikate 413,7 milj. euroa oli 3,6 milj. euroa (0,9 %) edellisvuotta suurempi. Liiketoiminnan voitto ennen satunnaisia eriä ja tilinpäätössiirtoja oli 351,5 milj. euroa, jossa oli laskua 3,7 milj. euroa (1,0 %) vuoteen 2001 verrattuna.

Veikkauksen tilikauden tulos oli 357,2 milj. euroa, josta yhtiö luovuttaa opetusministeriölle 355,6 milj. euroa jaettavaksi suomalaiselle taiteelle, urheilulle, tieteelle ja nuorisotyölle. Yhtiön tulos laski 5,2% edellisvuoteen verrattuna, koska vuonna 2001 tulokseen purettiin käyttö- ja rakennusrahastoja yhteensä 15,6 milj. euroa.

Vuoden 2002 alusta astui voimaan uusi arpajaislaki, joka vahvisti kansallisen yksinoikeusperiaatteen jatkumisen suomalaisessa rahapelitoiminnassa. Valtioneuvosto myönsi Veikkaukselle uuden arpajaislain mukaisen rahapeliluvan, joka on voimassa vuoden 2006 loppuun.

Euron käyttöönotto vuoden 2002 alussa oli Veikkaukselle mittava projekti. Se onnistui suunnitellusti ja häiriöttä.

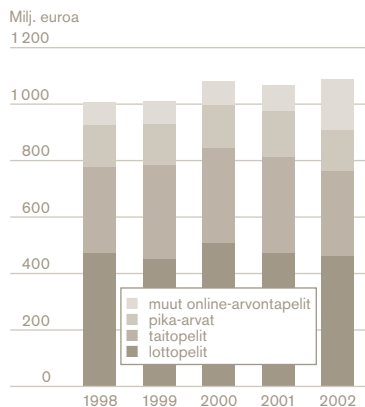
Yhtiön uusi organisaatio otettiin käyttöön helmikuussa. Organisaatio rakentuu neljästä eri toiminnosta: peliliike-, tuotanto-, kehitys- sekä tuki- ja palvelutoiminnoista. Organisaatorakenteen uudistamisella pyrittiin resurssien mahdollisimman tehokkaaseen hyödyntämiseen sekä mahdollistamaan asiantuntijaorganisaation joustavat toimintatavat.

Valtiontalouden tarkastusvirasto teki vuonna 2001 tarkastuksen liittyen Veikkauksen sponsoritoimintaan ja jul-

kisti tarkastuskertomuksensa helmikuussa 2002. Tarkastus osoitti, että yhtiön sponsorointi on oleellisilta osin ollut asianmukaista markkinointia liiketoiminnan edistämiseksi eikä opetusministeriölle ja eduskunnalle kuuluvaa ylijäämän käyttöä.

Veikkaus myi Veikkaaja-lehden SanomaWSOY -konserniin kuuluvalla Sanoma Osakeyhtiölle. Julkaisuvastuu siirtyi 1. syyskuuta. Kaupasta tuloutettiin nettona 2,5 milj. euroa tarkastelujaksolle. Lehden työntekijät siirtyivät Sanoma Osakeyhtiön palvelukseen ns. vanhoina työntekijöinä.

Liikevaihto peliryhmittäin  
1998–2002



## Lottopelit edelleen suurin peliryhmä

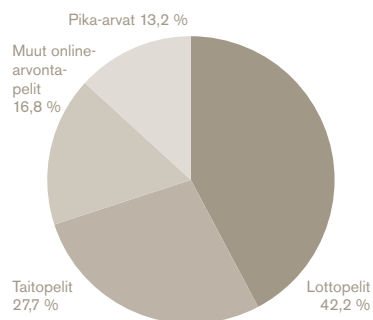
Veikkauksen tuotevalikoimaa on lähdetty hallitusti uudistamaan. Tästä työstä uutuustuote Keno oli ensimmäinen esimerkki.

Veikkauksen tuotevalikoimaan kuului toimintavuoden aikana 18 eri peliä: lottopelit Lotto ja Viking Lotto; muut online-arvontapelit Keno (kierroksesta 17/02 alkaen), Jokeri, Speden Spelit (kierrokselle 52/02 asti), Maailman Ympäri sekä Bingolotto (kierrokselle 25/02 asti); taitopelit Pitkäveto, Tulosveto, Voittajaveto, Vakioveikkaus sekä V5- ja V75-raviveikkaus ja pika-arvat Ässä, Casino, Onnensanat, Luontoarpa sekä teema-arvat.

Kertomusvuonna lottopelien liikevaihto 460,2 milj. euroa jäi 13,4 milj. euroa (2,8 %) edellisvuodesta. Taitopelien liikevaihto 302,0 milj. euroa laski 37,0 milj. euroa (10,9 %) edellisvuoteen verrattuna. Muiden online-arvontapeliin liikevaihto nousi uutuuspeli Kenon ansiosta 183,4 milj. euroon, jossa oli kasvua 90,4 milj. euroa (97,2 %). Pika-arvojen liikevaihto 144,0 milj. euroa oli 16,3 milj. euroa (10,2 %) edellisvuotta alhaisempi.

Peliryhmien suhteelliset osuudet kokonaisliikevaihdosta muuttuivat merkittävästi vuonna 2002 uuden Keno-pelin markkinoille tulon myötä. Lottopelien osuus yhtiön liikevaihdosta oli 42,2 % (44,4 % vuonna 2001), taitopelien 27,7 % (31,8 %), muiden online-arvontapeliin 16,8 % (8,7 %) ja pika-arvojen 13,2 % (15,0 %).

Peliryhmien suhteellinen osuus  
liikevaihdosta vuonna 2002



Rahoitustuotot 4,0 milj. euroa laskivat edelliseen vuoteen verrattuna 1,9 milj. euroa (32,5 %). Rahoitustuottojen laskuun vaikutti edellisvuotta alhaisempi korkokanta.

## Pelaajille voitoina 539 milj. euroa

Pelaajille jaettiin pelivoitoina yhteensä 539,0 milj. euroa (+4,2 %). Asiamiehille maksetut myyntipalkkiot olivat 6,8 % liikevaihdosta eli 74,4 milj. euroa (-0,7 %). Arvonta- ja tulosinformaatiokulut olivat 6,5 milj. euroa (+10,9 %), pelikohdeyhteistyön kustannukset 9,1 milj. euroa (+2,7 %) ja kuponki- ja arpakustannukset 8,5 milj. euroa (+10,7 %). Tuotemainontaan käytettiin 14,2 milj. euroa (+12,0 %) eli 1,3 % liikevaihdosta.

Keskeisinä syinä kokonaiskustannusten kasvuun olivat uusien pelien lanseeraus- ja kehittämistyöt sekä yhtiön strategian mukaiset panostukset tuotekehitykseen ja tutkimukseen sekä myyntiin ja markkinointiin.

## Panostusta tuotekehitys- ja kumppanuustoimintaan

Veikkauksen tuotekehitystoiminta on paitsi pelituotteiden myös niiden jakelukanavien kehittämistä.

Helmikuussa yhtiö otti käyttöön uuden internet-peli-järjestelmän. Tämä uuden sukupolven pelialusta OnNet2 korvasi vuonna 1996 käyttöön otetun järjestelmän. OnNet2 antaa muun muassa valmiudet kehittää reaaliaikaisia, kohdetapahtumien aikana pelattavia vedonlyöntipelejä. Veikkauksen nettipalvelu OnNet on Suomen suurin kuluttajille suunnattu verkkokauppa 56,5 milj. euron liikevaihdolla. Kasvua edelliseen vuoteen oli 44,5 %.

Veikkauksen tutkimustoiminta painottuu digitaaliseen televisioon, uusiin mobiileihin päätelaitteisiin sekä niiden mahdollistamiin uudentyypisiin peli- ja palvelumuotoihin. Toukokuussa Veikkaus esitteli uuden tavan pelata Lottoa digitelevision kautta. Lottoa on mahdollisuus pelata kaikissa paluukanavallisissa laitteissa, joissa voi käyttää super-tekstitelevisiota. Tulevaisuudessa digitaalisen television interaktiivisuutta on tarkoitus hyödyntää erityisesti vedonlyöntipeleissä.

Yhtiö käytti kertomusvuonna 8,7 milj. euroa tuotekehitys- ja tutkimustoimintaan.

Vuoden 2002 aikana Veikkaus käynnisti useita kumppanuushankkeita, joiden tavoitteena on osaamisen yhdistämisen kautta tuottaa molempia osapuolia kiinnostavia ratkaisuja ja tuloksia.

Veikkaus, R-kioskit ja Sonera allekirjoittivat 29. tammikuuta yhteistyösopimuksen Olympiakomitean kanssa. Sopimuksen mukaan yritykset tuottavat yhteisiä tuotteita ja palveluita, joissa hyödynnetään olympia-tuotemerkkiä ja -hanketta. Yhteistyön pohjalta syntyneet päivittäiset onnenpelit, Olympiabiljo ja Mitalipeli, tuotiin markkinoille tammikuussa 2003.

Veikkaus ja Sonera solmivat 11. maaliskuuta myynti-, markkinointi- ja kehitysyhteistyösopimuksen. Sopimuksella vahvistetaan kumppanusten jo ennustettua vahvaa yhteistyötä, jonka tutkimuksenä on lisätä molempia hyödyttävää liiketoimintaa erityisesti matka- ja internetviestinnän alueilla. Ensimmäisenä yhteistyöprojekteista aloitti toimintansa Sonera Zedin matkapuhelinpalvelu, jolla veikkauksen tuloksia voi tilata tekstiviestinä tai hakea wap-palvelun kautta.

Veikkaus myi Hollannin kansalliselle peliyhtiölle De Lottolle käyttöoikeudet kehittämäänsä internet-pelijärjestelmään. De Lotto otti Veikkauksen OnNet-tekniikan käyttöön 19. syyskuuta. Sopimus kattaa myös molempipuolisen yhteistyön internet-pelitoiminnan kehittämisestä. Strategiansa mukaisesti Veikkaus pyrkii jatkossa laajentamaan kansainvälistä kumppanuusverkostoaan ja pelikehitysyhteistyötään muiden kansallisten rahapeliyhtiöiden kanssa.

## Veikkauksilaisia 347

Oy Veikkaus Ab:n palveluksessa oli toimintavuoden päättyessä 300 kuukausipalkkaista ja 47 osa-aikaista toimihenkilöä. Henkilökunnan määrä oli näin yhteensä 347, mikä on kaksi henkilöä vähemmän kuin edellisvuonna.

Kertomusvuoden aikana yhtiön palvelukseen tuli 54 uutta henkilöä ja 18 siirtyi eläkkeelle. Veikkaaja-lehden kaupan myötä 13 Veikkauksen työntekijää siirtyi Sanoma

Osakeyhtiön palvelukseen ns. vanhoina työntekijöinä. Lisäksi Veikkauksen palveluksesta erosi 25 henkilöä vuoden 2002 aikana.

## Investoinnit lähinnä tietojärjestelmiin

Vuonna 2002 yhtiön kokonaisinvestoinnit olivat 4,9 milj. euroa. Suurimmat investoinnit tehtiin ohjelmistoihin ja atk-laitteisiin, joita hankittiin 4,1 milj. eurolla.

## Konserni

Oy Veikkaus Ab omistaa kokonaan Veikkaus Trading Oy:n osakekannan. Veikkaus Trading Oy:n oma pääoma 31.12.2002 oli 39 530,96 euroa. Yhtiöllä ei ole ollut varsinaista toimintaa. Koska Veikkaus Trading Oy:n tulos ei vaikuta Oy Veikkaus Ab:n voitonjakoon, konserniyhtiötä koskevaa yhdistämistä ei ole tehty eikä erillistä konsernitilinpäätöstä laadittu.

## Tulevaisuuden näkymät

Veikkaus tavoittelee vähintään kuuden prosentin liikevaihdon kasvua vuonna 2003. Kasvuodotuksen perustana ovat yhtiön pelituotteiden myynnin trendit sekä merkittävät uutuustuotteet ja tuoteuudistukset.

Rahapeliin liiketoiminta on osa nopeasti kehittyviä viihteen ja ajanvietteen markkinoita. Uudistuva teknologia, muuttuvat kaupan rakenteet, kansainvälistyminen ja monimuotoistuvat palvelut muokkaavat kuluttajakäyttäytymistä.

Veikkaus vastaa haasteisiin strategiansa mukaisesti panostamalla edelleen vahvasti kysyntälähtöiseen tuotekehitykseen, tutkimukseen sekä myyntiin ja markkinointiin. Yhtiö kehittää edelleen monipuolista media-, tuotekehitys- ja markkinointiyhteistyötä useiden eri kumppaneiden kanssa.

Kansainvälistä yhteistyötä laajennetaan yhtiön eri toiminta-alueille. Valtiollisten rahapeliyhtiöiden yhteistoiminnalla on keskeinen rooli alan kehityksen kannalta.

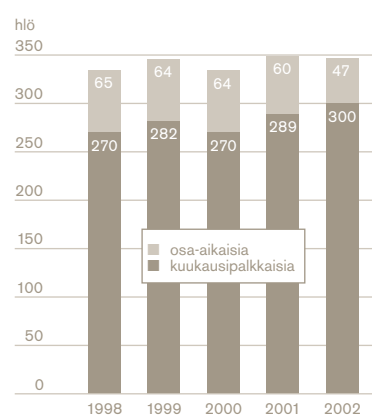
Vuoden 2003 alusta astuu voimaan arpajaisverolain muutos, jonka seurauksena Veikkaus maksaa valtiolle arpajaisveroa 9,5 % liikevaihdon ja voittojen erotuksesta. Aikaisemmin arpajaisvero määräytyi yhtiön liikevaihdon mukaan ja oli suuruudeltaan 5 %. Veikkauksen pelikehitykselle muutos oli tärkeä, sillä nopearytmisistä peleistä on vaikea saada kannattavia, jos verotus perustuu liikevaihtoon.

Uuden arpajaislain myötä sosiaali- ja terveysministeriö vastaa pelitoiminnan haittavaikutusten seurannasta ja tutkimuksesta. Rahapeliyhtiöt rahoittavat tämän tutkimustoiminnan. Tavoitteena on ehkäistä ongelmapelaamista ja varmistaa, että yleinen mielipide hyväksyy rahapeli-toiminnan kehittämisen tulevaisuudessakin. Tämä toiminta tukee Veikkauksen pyrkimystä järjestää rahapelejä turvallisesti ja vastuullisesti.

## Hallituksen esitys voiton käyttämisestä

Hallitus esittää, että Oy Veikkaus Ab:n tilikauden 2002 voitosta 357 209 228,02 eurosta luovutetaan 355 609 228,02 euroa opetusministeriölle ja 1 600 000,00 euroa siirretään käyttörahastoon.

Henkilöstön määrä  
1998 – 2002





# TULOSLASKELMA

1. 1.–31. 12. 2002 ja 1. 1.–31. 12. 2001

	2002		2001	
<b>Liikevaihto</b>		<b>1 089 557 591,97</b>		<b>1 065 856 899,56</b>
Liiketoiminnan muut tuotot				
Julkaisutoiminnan tuotot	4 144 120,85		6 815 973,58	
Muut tuotot	<u>433 369,89</u>	4 577 490,74	<u>438 209,20</u>	7 254 182,78
Voitot ja arpajaisverot		577 359 022,03		558 406 768,41
Materiaalit ja palvelut				
Myyntipalkkiot	74 372 792,69		74 874 895,24	
Kupongit ja arvat	8 508 292,14		7 683 632,36	
Arvontakulut, tuloinformaatio	6 495 904,24		5 859 953,78	
Pelikohdeyhteistyö	9 106 263,87		8 869 186,68	
Tuotemainonta	14 218 630,33		12 690 087,03	
Tietoliikenne	471 985,44		389 114,22	
Julkaisutoiminnan kulut	<u>2 644 415,21</u>	115 818 283,92	<u>5 158 771,66</u>	115 525 640,97
		400 957 776,76		399 178 672,96
Henkilöstökulut				
Palkat ja palkkiot	12 806 676,85		12 164 985,69	
Henkilösivukulut				
Eläkekulut	3 067 545,46		3 320 597,27	
Muut henkilösivukulut	<u>771 696,52</u>	16 645 918,83	<u>867 082,70</u>	16 352 665,66
Poistot ja arvonalentumiset				
Suunnitelman mukaiset poistot ja arvonalentumiset		9 152 190,39		8 894 713,27
Liiketoiminnan muut kulut		<u>27 647 963,06</u>		<u>24 684 458,55</u>
<b>Liikevoitto</b>		<b>347 511 704,48</b>		<b>349 246 835,48</b>
Rahoitustuotot ja -kulut				
Korkotuotot ja muut rahoitustuotot	4 109 799,82		6 009 757,20	
Korkokulut ja muut rahoituskulut	<u>114 508,20</u>	3 995 291,62	<u>91 625,40</u>	5 918 131,80
<b>Voitto ennen satunnaisia eriä</b>		<b>351 506 996,10</b>		<b>355 164 967,28</b>
Satunnaiset erät				
Satunnaiset tuotot		2 452 555,03		0,00
<b>Voitto ennen tilinpäätössiirtoja ja veroja</b>		<b>353 959 551,13</b>		<b>355 164 967,28</b>
Tilinpäätössiirrot				
Poistoeron muutos		3 216 654,21		6 177 164,49
Vapaaehtoisten varausten lisäys tai vähennys				15 641 477,16
Välittömät verot		<u>-33 022,68</u>		<u>-5 310,37</u>
<b>Tilikauden voitto</b>		<b>357 209 228,02 €</b>		<b>376 988 919,30 €</b>

# TASE

31. 12. 2002 ja 31. 12. 2001

	2002		2001	
<b>VASTAAVAA</b>				
<b>Pysyvät vastaavat</b>				
Aineettomat hyödykkeet				
Tietokoneohjelmat		5 714 712,10		6 781 746,44
Aineelliset hyödykkeet				
Maa- ja vesialueet	1 312 430,72		1 186 281,49	
Rakennukset ja rakennelmat	14 276 620,48		14 912 900,59	
Koneet ja kalusto	<u>3 911 750,22</u>	19 500 801,42	<u>4 871 146,79</u>	20 970 328,87
Sijoitukset				
Osakkeet ja osuudet		5 468 669,82		6 668 669,82
Ennakkomaksut ja keskeneräiset investoinnit		2 561 197,41		3 097 368,92
<b>Vaihtuvat vastaavat</b>				
Ennakkomaksut		260 414 373,75		264 472 769,21
Saamiset				
Myyntisaamiset	16 670 653,05		20 006 171,33	
Siirtosaamiset	3 883 656,19		3 494 255,62	
Muut saamiset	<u>1 067 534,02</u>	21 621 843,26	<u>626 658,26</u>	24 127 085,21
Rahat ja pankkisaamiset		124 748 033,88		147 692 298,86
		<u>440 029 631,64 €</u>		<u>473 810 267,33 €</u>
<b>VASTATTAVAA</b>				
<b>Oma pääoma</b>				
Osakepääoma	168 187,93		168 187,93	
Vararahastot	<u>277 510,08</u>	445 698,01	<u>277 510,08</u>	445 698,01
Tilikauden voitto		357 209 228,02		376 988 919,30
<b>Tilinpäätössiirtojen kertymä</b>				
Poistoero		13 068 370,17		16 293 438,89
<b>Vieras pääoma</b>				
Saadut ennakot				
Kestopeliennakot		9 920 987,50		12 283 129,25
Ostovelat		3 414 452,59		4 118 256,46
Muut velat				
Maksettavat voitot	19 295 419,26		21 972 704,61	
Tilitysvelat valtiolle	<u>10 781 926,07</u>	30 077 345,33	<u>10 453 273,95</u>	32 425 978,56
Siirtovelat		15 624 966,84		15 368 314,09
Muut lyhytaikaiset velat		10 268 583,18		15 886 532,77
		<u>440 029 631,64 €</u>		<u>473 810 267,33 €</u>

# RAHOITUSLASKELMA

(tuhat euroa)

	2002	2001
Liiketoiminnan rahavirta		
Liikevoitto	347 512	349 247
Oikaisut liikevoittoon	9 463	8 821
Käyttöpääoman muutos	-8 350	-3 799
Maksetut korot ja maksut	-115	-92
Saadut osingot	110	146
Saadut korot	4 000	5 863
Maksetut verot	33	5
<b>Liiketoiminnan rahavirta</b>	<b>352 652</b>	<b>360 192</b>
Investointien rahavirta		
Investoinnit aineellisiin ja aineettomiin hyödykkeisiin	-3 140	-8 071
Aineellisten ja aineettomien hyödykkeiden luovutustulot	394	171
Lainasaamisten takaisinmaksut	80	39
<b>Investointien rahavirta</b>	<b>-2 666</b>	<b>-7 860</b>
Rahoituksen rahavirta		
Luovutusvoitto	-372 931	-285 463
<b>Rahoituksen rahavirta</b>	<b>-372 931</b>	<b>-285 463</b>
Rahavarojen muutos	-22 944	66 868
Rahavarat 1. 1. 2002	147 692	80 824
<b>Rahavarat 31. 12. 2002</b>	<b>124 748</b>	<b>147 692</b>
Käyttöpääoman muutos		
Lyhytaikaisten liikesaamisten lisäys	2 425	-6 736
Lyhytaikaisten velkojen lisäys	-10 776	2 937
	<b>-8 350</b>	<b>-3 799</b>



# ERITTELY LIIKEVAIHDOSTA PELEITTÄIN

(tuhat euroa)

	2002		2001	
	liikevaihto	%-osuus liikevaihdosta	liikevaihto	%-osuus liikevaihdosta
Lotto	394 559	36,2	404 877	38,0
Viking Lotto	65 598	6,0	68 710	6,4
Vakioveikkaus	55 218	5,1	60 501	5,7
V75-raviveikkaus	28 606	2,6	31 900	3,0
V5-raviveikkaus	24 494	2,2	27 459	2,6
Pitkäveto	61 572	5,7	73 175	6,9
Tulosveto	121 303	11,1	122 953	11,5
Voittajaveto	10 792	1,0	22 972	2,2
Keno	103 528	9,5	–	–
Jokeri	71 286	6,5	76 070	7,1
Speden Spelit	4 798	0,4	11 284	1,1
Bingolotto	187	0,0	753	0,1
Maailman Ympäri	3 604	0,3	4 880	0,5
Ässä-arpa	54 064	5,0	60 139	5,6
Casino-arpa	54 422	5,0	74 241	7,0
Luontoarpa	6 360	0,6	6 610	0,6
Afrikan Tähti -arpa	–18	0,0	4 557	0,4
Erikoisarpa	4 229	0,4	3 131	0,3
Onnenvuosi-arpa	2 230	0,2	5 100	0,5
Onnensanat-arpa	22 724	2,1	6 545	0,6
<b>Yhteensä</b>	<b>1 089 558</b>	<b>100,0</b>	<b>1 065 857</b>	<b>100,0</b>

## TULOSVERTAILU

(tuhat euroa)

	2002	2001	Muutos-%
<b>Liikevaihto</b>	<b>1 089 558</b>	<b>1 065 857</b>	<b>2,2</b>
Voitot, arpajaisverot, palkkiot	651 732	633 282	2,9
<b>Bruttokate</b>	<b>437 826</b>	<b>432 575</b>	<b>1,2</b>
40,2 %		40,6 %	
Muut muuttuvat kulut	24 110	22 413	7,6
<b>Myyntikate</b>	<b>413 715</b>	<b>410 162</b>	<b>0,9</b>
Kiinteät kulut	57 051	52 020	9,7
Poistot ja arvonalentumiset	9 152	8 895	2,9
<b>Liikevoitto</b>	<b>347 512</b>	<b>349 247</b>	<b>–0,5</b>
31,9 %		32,8 %	
Rahoitustuotot ja -kulut	3 995	5 918	–32,5
Satunnaiset erät	2 453	0	–
<b>Tulos ennen tp-siirtoja</b>	<b>353 960</b>	<b>355 165</b>	<b>–0,3</b>
Poistoeron muutos, verot	3 250	6 182	–47,4
Käyttörahasen muutos	0	15 641	–
<b>Tulos</b>	<b>357 209</b>	<b>376 989</b>	<b>–5,2</b>

## SUUNNITELMAN MUKAISET POISTOT

	2002	2001
Rakennukset ja rakennelmat	857 913,78	693 167,33
Koneet ja kalusto	6 209 077,00	8 201 545,94
	<b>7 066 990,78 €</b>	<b>8 894 713,27 €</b>

## POISTOMENETELMÄ JA POISTOAJAT

Suunnitelman mukaiset poistot on laskettu käyttöomaisuushyödykkeiden taloudellisen käyttöiän mukaisina tasapoistoina alkuperäisestä hankintahinnasta.

Suunnitelman mukaiset poistoaajat

Rakennukset ja rakennelmat	25 vuotta
Kiinteistöjen koneet, laitteet ja kalusto	5 vuotta
Muut koneet ja laitteet	4 vuotta
Atk-ohjelmat ja -laitteet	4 vuotta

## POISTOEROT

	2002	2001
Rakennukset ja rakennelmat	9 262 620,31	9 778 968,26
Koneet ja kalusto	917 956,43	3 626 677,21
Kulumaton käyttöomaisuus	2 887 793,43	2 887 793,42
	<b>13 068 370,17 €</b>	<b>16 293 438,89 €</b>

## POISTOEROJEN MUUTOS

Taseen poistorojen muutos

Poistoero 1.1.2002	16 293 439,85
Sumu-poistojen oikaisu investointi- varauksella katettujen osalta	3 216 654,21
Korjaus oikaisuun	8 415,47
<b>Poistoerot taseessa 31.12.2002</b>	<b>13 068 370,17 €</b>

Oy Veikkaus Ab:n poistoerot ovat investointivarauksella katetun poiston ja sumu-poiston erotus.

## RAHOITUSTUOTOT JA -KULUT

	2002	2001
Osinkotuotot	109 901,90	146 464,31
Korkotuotot		
Pitkäaikaisista sijoituksista	319 557,06	321 344,54
Lyhytaikaisista sijoituksista	3 652 947,41	5 504 878,49
Muut rahoitustuotot	13 284,38	22 449,01
Huoltokonttorin tuotto	14 109,07	14 620,84
Rahoitustuotot yhteensä	4 109 799,82	6 009 757,19
Kurssierot	110 154,50	85 263,93
Korkokulut	4 353,70	6 361,47
Rahoituskulut yhteensä	114 508,20	91 625,40
	<b>3 995 291,62 €</b>	<b>5 918 131,79 €</b>

Rahoitusarvopaperit vuonna 2002 ovat lyhytaikaisia sijoitustodistuksia ja markkinarahoja sekä yksi Suomen valtion nimellisarvoltaan 3 363 758,58 euron suuruinen obligaatio.

## HENKILÖSTÖKULUT

	2002	2001
Palkat ja palkkiot	12 806 676,85	12 164 985,69
Eläkekulut	3 067 545,46	3 320 597,27
Muut henkilösivukulut	771 696,52	867 082,70
	<b>16 645 918,83 €</b>	<b>16 352 665,66 €</b>
Toimitusjohtajan ja hänen sijaisensa, hallituksen ja hallintoneuvoston palkat ja palkkiot	437 018,90	386 786,98

Johtajien, jotka ovat tulleet yhtiön palvelukseen ennen 1.1.1994, eläkeikä on 63 vuotta. Muilta osin eläke-edut noudattavat yleisiä työeläkelain mukaisia etuuksia ja ne on vakuutettu eläkevakuutusyhtiössä.

## INVESTOINNIT

1.1.–31.12.2002 (tuhat euroa)

Ohjelmistot		3 010
Atk-laitteet		1 057
Konttorikalusto		165
Kalusto, muut laitteet		98
Kiinteistöt		
Perusparannukset	409	
Koneet, laitteet, kalusto	17	426
Yhtiön autot		107
Osakkeet		0
Taide-esineet		14
		<b>4 876</b>



# KÄYTTÖOMAISUUS JA POISTOT 31.12.2002

	Aineettomat hyödykkeet		Aineelliset hyödykkeet				Yhteensä
	Tietokone-ohjelmat	Yhteensä	Maa- ja vesialueet	Rakennukset ja rakennelmat	Koneet ja kalusto	Muut	
Hankintameno 1.1.2002	24 408 407	24 408 407	1 186 281	20 191 280	43 870 182	6 668 670	71 916 413
Lisäykset	3 010 294	3 010 294	126 149	282 928	1 456 892	-	1 865 969
Vähennykset	39 417	39 417	-	61 295	245 122	-	306 417
<b>Hankintameno 31.12.2002</b>	<b>27 379 283</b>	<b>27 379 283</b>	<b>1 312 431</b>	<b>20 412 913</b>	<b>45 081 951</b>	<b>6 668 670</b>	<b>73 475 965</b>
Kertyneet poistot 1.1.2002	17 626 660	17 626 660	-	5 278 379	38 999 035	-	44 277 414
Tilikauden poisto	4 037 911	4 037 911	-	857 914	2 171 166	-	3 029 080
Arvonlennukset	-	-	-	-	-	1 200 000	1 200 000
<b>Kertyneet poistot 31.12.2002</b>	<b>21 664 571</b>	<b>21 664 571</b>	<b>-</b>	<b>6 136 293</b>	<b>41 170 201</b>	<b>1 200 000</b>	<b>48 506 494</b>
<b>Kirjanpitoarvo 31.12.2002</b>	<b>5 714 712</b>	<b>5 714 712</b>	<b>1 312 431</b>	<b>14 276 620</b>	<b>3 911 750</b>	<b>5 468 670</b>	<b>24 969 471</b>
Kirjanpitoarvo 31.12.2001	6 781 746	6 781 746	1 186 281	14 912 901	4 871 147	6 668 670	27 638 999

## ARVONKOROTUS

Maa-alueisiin sisältyy yhtiön Vantaan toimitaloikiinteistöön kohdistuva 167 346,99 euron suuruinen arvonnkorotus.

## OSAKKEET JA OSUUDET 31.12.2002

		Kirjanpitoarvo	Markkina-arvo
<b>Tytäryhtiöt</b>			
Oy Veikkaus Trading Ab, Vantaa	100 %	33 637,59	
		<b>33 637,59</b>	
Puhelinosaakkeet ja liittymät	2 201	21 262,66	
Huoneisto- ja kiinteistöosakkeet	20 146	4 622 635,09	
Muut osakkeet	2 302	436 485,58	
		<b>5 080 383,33</b>	
<b>Pörssinoteeratut osakkeet</b>			
Alma Media Oyj	91 300	313 118,83	1 617 935,60
Elisa Communications Oyj	13 386	35 110,67	76 567,92
Rautakirja Oyj	11 232	6 419,40	529 776,00
		<b>354 648,90</b>	<b>2 224 279,52</b>
		<b>5 468 669,82 €</b>	

Huoneisto- ja kiinteistöosakkeisiin on tehty 1 200 000 euron arvonalennus.

## SAAMISET JA VELAT

Vuoden 2002 saamiset ja velat ovat kaikki lyhytaikaisia. Pääomalinasta on tehty 885 199,61 euron arvonalennus.

# OMA PÄÄOMA JA OMAN PÄÄOMAN MUUTOKSET

## Sidottu oma pääoma

Osakepääoma		168 187,93
Vararahastot		
Vararahasto I	252 281,89	
Vararahasto II	<u>25 228,19</u>	277 510,08

## Muu oma pääoma

Voittovarat 1.1.2002	376 988 919,30	
Luovutettu opetusministeriölle	376 988 919,30	
Tilikauden voitto	<u>357 209 228,02</u>	<u>357 209 228,02</u>
		<u><b>357 654 926,03 €</b></u>

# VASTUUSITOUMUKSET JA LEASING- SOPIMUKSISTA MAKSETTAVAT MÄÄRÄT

Seuraavalla tilikaudella maksettavat leasing-maksut	173 670,94
Myöhemmin maksettavat leasing-maksut	<u>240 792,84</u>
<b>Leasing-vastuut yhteensä 31.12.2002</b>	<b><u>414 463,78 €</u></b>

Autojen leasing-sopimukset ovat pääsääntöisesti kolmen vuoden sopimuksia.

# TILINPÄÄTÖSTÄ LAADITTAESSA NOUDATETUT JAKSOTUSPERUSTEET

## Liikevaihdon jaksotusperusteet

Veikkauspelien myynti jaksottuu liikevaihdoksi pelin arvonta-ajankohdan mukaan. Arvonta-ajankohta on joko viikoittain tai päivittäin. 30.–31.12.2002 päivittäispelien kierroksella 01/03 pelatut vaihdot, yhteensä 1,0 milj. euroa, ovat vuoden 2002 liikevaihtoa.

## Voittojen kirjausperiaate

Tuloslaskelmaan on pääsääntöisesti kirjattu liikevaihtoon kohdistuvat pelien sääntöjen mukaiset voitot. Edellisenä

vuonna lunastamatta jääneet voitot ja voittojen pyöritymisestä syntyneet varat tulee rahapeliluvan mukaan siirtää maksettavaksi voittoina eri pelien myöhemmillä pelikierroksilla viimeistään seuraavan kalenterivuoden aikana. Näitä varoja oli taseessa 31.12.2001 yhteensä 15,3 milj. euroa. Vuonna 2002 varoja kertyi 10,4 milj. euroa ja niitä käytettiin voittojen maksamiseen 16,1 milj. euroa. Varoja on taseessa 31.12.2002 yhteensä 9,6 milj. euroa.

# OY VEIKKAUS AB:N HALLITUS


Vantaalla, 14. päivänä helmikuuta 2003



Juha Niemelä



Heikki Lehmusto



Risto Nieminen



Jussi Isotalo



Ari Lahti



Raija Mattila




Leena Paananen



Leena Rynnänen

Suoritetusta tilintarkastuksesta on tänään annettu kertomus.  
Tilinpäätös on laadittu hyvän kirjanpitolain mukaisesti.

Vantaalla, 14. päivänä helmikuuta 2003



Osmo Valttonen  
HTM



Pentti Savolainen  
KHT

## LUETTELO KIRJANPITOKIRJOISTA JA TOSITELAJEISTA

Pääkirja	elektronisessa muodossa
Päiväkirja	elektronisessa muodossa
Arpakustannusositteet	paperitositteina
Kassa- ja maksuliikennesitteet	paperitositteina
Matkalaskusitteet	paperitositteina
Muistiotositteet	paperitositteina
Myyntireskontratositteet	paperitositteina
OnNet-reskontratositteet	paperitositteina
Ostoreskontratositteet	paperitositteina
Palkkatositteet	paperitositteina
Poistosisitteet	paperitositteina
Voittosisitteet	elektronisessa muodossa



# TILINTARKASTUSKERTOMUS

## Oy Veikkaus Ab:n osakkeenomistajille

Olemme tarkastaneet Oy Veikkaus Ab:n kirjanpidon, tilinpäätöksen ja hallinnon tilikaudelta 1.1.–31.12.2002. Hallituksen ja toimitusjohtajan laatima tilinpäätös sisältää toimintakertomuksen, tuloslaskelman, taseen ja liitetiedot. Suorittamamme tarkastuksen perusteella annamme lausunnon tilinpäätöksestä ja hallinnosta.

Tilintarkastus on suoritettu hyvän tilintarkastustavan mukaisesti. Kirjanpitoa sekä tilinpäätöksen laatimisperiaatteita, sisältöä ja esittämistapaa on tällöin tarkastettu riittävässä laajuudessa sen toteamiseksi, ettei tilinpäätös sisällä olennaisia virheitä tai puutteita. Hallinnon tarkastuksessa on selvitetty hallintoneuvoston ja hallituksen jäsen-

ten sekä toimitusjohtajan toiminnan lainmukaisuutta osakeyhtiölain säännösten perusteella.

Lausuntonamme esitämme, että tilinpäätös on laadittu kirjanpitolain sekä tilinpäätöksen laatimista koskevien muiden säännösten ja määräysten mukaisesti. Tilinpäätös antaa kirjanpitoaissa tarkoitetulla tavalla oikeat ja riittävät tiedot yhtiön tuloksesta ja taloudellisesta asemasta. Tilinpäätös voidaan vahvistaa sekä vastuuvapaus myöntää hallintoneuvoston ja hallituksen jäsenille sekä toimitusjohtajalle tarkastamaltamme tilikaudelta. Hallituksen esitys tuloksen käsittelystä on osakeyhtiölain mukainen.

Vantaalla, 14. helmikuuta 2003



Osmo Valtonen  
HTM



Pentti Savolainen  
KHT

*Graafinen suunnittelu ja taitto:*  
Katarina Linqvist, HardWorkingHouse Oy

*Valokuvat:*  
Dick Lindberg, Studio Lux-Felix Oy

*Paino:*  
Nomini Oy 2003

*Paperi:*  
Kansi: Galerie Art Silk 250 g  
Sisäsivut: Galerie Art Silk 130 g

