

Suomen elektronisen urheilun liiton strategia

2018-2022

Sisällys

1 Johdanto	3
1.1 Strategian tarkoitus ja tavoitteet	3
1.2 SEULin arvot, missio ja strategia	3
2 E-urheilun juniori- ja nuorisotoiminnan kehittäminen	5
2.1 Juniори- ja nuorisotoiminta	5
2.1.1 Junioritoiminnan tukeminen	5
2.1.2 Nuorisotoiminnan tukeminen	6
3 E-urheilun kilpailutoiminnan kehittäminen Suomessa ja kansainvälisesti	7
3.1 Kilpailutoiminta	7
3.1.1 Elektronisen urheilun Suomen mestaruuskilpailut	7
3.1.2 Muu kansallinen tavoitteellinen kilpailutoiminta	8
3.1.3 Kilpailullinen harrastustoiminta	8
3.1.4 Lisenssijärjestelmä	9
3.1.5 Sääntöjen ja määräysten tekeminen ja ylläpito	9
3.2 Maajoukkue toiminta	10
3.2.1 Maajoukkuevalmennus	10
3.2.2 Maajoukkue toiminnan kehittäminen ja levittäminen kansainvälisesti	10
3.2.3 Maajoukkueen valitseminen	11
4 E-urheilun valmentaja- ja tuomaritoiminnan standardointi	12
4.1 Koulutustoiminta	12
4.1.1 Valmentajakoulutus	12
4.1.2 Liiton järjestämät muut koulutukset	13
4.1.3 Liiton tukemat koulutukset	13
4.2 Tuomaritoiminta	14
4.2.1 Tuomarikoulutus	14
4.2.2 Varsinainen tuomaritoiminta	14
5 E-urheilukentän aktiivinen viestintä ja vaikuttaminen	16
5.1 Edunvalvonta	16
5.1.1 Ristiriitatilanteiden sovittelu	16
5.1.2 Yhteiskuntavaikuttaminen	17
5.2 Viestintä	17
5.2.1 Sisäinen viestintä ja vuorovaikutus	17
5.2.2 Ulkoinen viestintä, vaikuttaminen ja vuorovaikutus	18
5.2.3 Kansainvälinen vaikuttaminen	18

1 Johdanto

Tämä on Suomen elektronisen urheilun liiton strategia vuosille 2018-2022. Koska liitto, ja koko elektroninen urheilu, on vielä nuori, täytyy meidän katsoa pitkälle eteenpäin jotta toiminta varmasti pohjataan hyvälle perustuksille. Strategiaa on myös tarkoitus tarkastella vuosittain syyskokouksen yhteydessä, jolloin nyt asetettuja tavoitteita, ja varsinkin mittareita, voidaan säätää kulloiseenkin tilanteeseen paremmin sopiviksi.

Lyhyen aikavälin tavoitteet ja mittarit ovat sellaisia, joita on tarkoitus tarkastella strategijakson puolessa välissä, ja pitkän aikavälin tavoitteet ja mittarit ovat sellaisia, mitä tarkastellaan strategijakson lopuksi.

1.1 Strategian tarkoitus ja tavoitteet

Strategian tarkoitus on katsoa pitkälle eteenpäin jotta nähdään se, mitä liitto ja sen toiminta ovat tulevaisuudessa. Strategiassa siis esitellään ne toimet, jotka täytyy toteuttaa, että asetettu tavoite saavutetaan. Toimet ovat konkreettisia asioita, mutta ne on esitetty väljästi, jotta vuosittaiseen toimintasuunnitelmaan voidaan nostaa halutut asiat.

Strategian tavoitteena on tehdä SEULista kansallisesta merkittävä lajiliitto, joka pelaajamääränsä ja toiminnan laajuutensa osoittamalla painoarvolla vaikuttaa kansallisen tason keskustelussa ja päätöksenteossa. Lisäksi SEUL on merkittävä kansainvälinen toimija ja suunnannäyttäjä joka vie kansainvälistä e-urheilutoimintaa eteenpäin ja jonka toimintaan tullaan tutustumaan muualta.

1.2 SEULin arvot, missio ja strategia

Arvot määrittelevät mistä lähtökohdista ja miten SEUL haluaa kehittää elektronista urheilua eteenpäin. Liiton arvot ovat seuraavanlaiset:

Avoimuus. SEUL ry:n toiminta on avointa ja siihen pääsee osallistumaan halutessaan kuka tahansa. Liitto viestii avoimesti ja aktiivisesti omasta toiminnastaan.

Yhtenäisyys. Elektroninen urheilu on kaikkien siihen kuuluvien yhteinen asia. Sen takia kuuntelemme niin ammatti ja harrastepelaajia, tapahtumajärjestäjiä kuin katsojiakin.



Strategia
04.10.2017

Vastuunkanto. Liitto kantaa yhteiskuntavastuunsa osallistumalla yhteiskunnalliseen keskusteluun pelaamisesta ja tekemällä yhteistyötä eri nuorisotoiminnan järjestöjen kanssa.

SEUL ry:n missiona on toimia jäsentensä sekä suomalaisten elektronisen urheilun harraste ja ammattipelaajien edustajana ja valvoa heidän etujaan. Liitto panostaa elektronisen urheilun ympärille muodostuneiden peliyhteisöjen kehitykseen, peli ja katselukokemusten parantamiseen sekä pelaajien etujen ajamiseen. Liiton tavoitteena on tehdä elektronista urheilua tunnetummaksi Suomessa sekä vaikuttaa kansainvälisesti elektronisen urheilun kehitykseen.

SEULin visiona on tehdä elektronisesta urheilusta Suomessa ja maailmalla arvostettu urheilumuoto muiden huippu-urheilulajien joukkoon. Tämän vision saavuttamiseksi Suomeen tarvitaan pitkäjänteistä liigatoimintaa, aktiivisia peliyhteisöjä ja monen tasoista joukkue toimintaa niin kaupallisella kuin harrastetasolla. SEUL on mukana tekemässä tätä mahdolliseksi yhdessä kaikkien elektronisen urheilun toimijoiden kanssa.

2 E-urheilun juniori- ja nuorisotoiminnan kehittäminen

Lajiliitolle ominaiseen tapaan myös e-urheilussa juniori- ja nuorisotoiminnan kehittäminen ja koordinointi on yksi liiton päätehtäviä. Erityisesti e-urheilussa asia korostuu, koska harrastajat ovat vielä pääosin lapsia ja nuoria. Tästä syystä SEULilla on erityinen tarve kehittää juniori- ja nuorisotoimintaa e-urheilun kentällä.

2.1 Juniори- ja nuorisotoiminta

Harrastajien ollessa pääosin lapsia ja nuoria, on liiton missionsa mukaisesti tuettava näiden ryhmien harrastamista. Lapset ja nuoret ovat ryhmä, johon panostamalla varmistetaan lajin jatkuvuus pitkällä tähtäimellä.

2.1.1 Junioritoiminnan tukeminen

Junioritoiminta varmistaa sekä harrastuksen jatkuvuuden että yhä parempien pelaajien nousemisen kilpailukentille. Junioritoiminnan tukeminen onkin liiton toiminnan yksi tärkeimmistä osa-alueista.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on junioritoiminnan aloittamisen helpottaminen.

Pitkän aikavälin tavoitteena on junioritoiminnan vakiinnuttaminen ympäri Suomea sekä erillisten junioreiden eSM-kisojen järjestäminen.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina toimii junioritoiminnan aloituspaketin, jonka avulla toimintaa aloittava taho voi helpommin aloittaa toiminnan pyörittämisen, luominen ja käyttöönotto.

Pitkän aikavälin mittarina on junioritoimintaa harjoittavien tahojen määrä suomessa, sekä junioreiden eSM-kilpailuiden järjestäminen ja pelien määrä niissä.

2.1.2 Nuorisotoiminnan tukeminen

Koska monet pelaajista ovat nuoria, yksi liiton toiminnan osa-alueista on nuorisotyö ja nuorten auttaminen pelaamisharrastuksen ohessa.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on nuoriso-ohjaajien e-urheilutietoisuuden lisääminen sekä nuoriso-ohjaajakoulutukseen vaikuttaminen siten, että valmistuneet nuoriso-ohjaajat ymmärtävät, mistä lajissa on kyse.

Pitkän aikavälin tavoitteena on yhteistyössä kaupunkien nuorisotoimen kanssa luoda tiloja ja tapahtumia, jotka tukevat nuorten e-urheiluharrastusta, ja saada nuoret myös käymään noissa tiloissa ja tapahtumissa.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina toimii nuoriso-ohjaajille suunnatun e-urheilukoulutusten määrä sekä heille suunnatun muun e-urheilumateriaalin määrä.

Pitkän aikavälin mittarina toimii nuorisotoimien e-urheilutilojen ja -tapahtumien määrä sekä niissä vierailleiden nuorten määrä.

3 E-urheilun kilpailutoiminnan kehittäminen

Suomessa ja kansainvälisesti

Elektronisen urheilun kilpailutoiminta on sekä kansallisesti että kansainvälisesti kehittynyt ilman suurta suunnitelmallisuutta ja hyvin pitkälle kaupallisten intressien kautta. Lajiliittona SEUL pyrkii kehittämään sekä kansallista että kansainvälistä kilpailutoimintaa niin, että se palvelee lajien kehitystä sekä kilpailullisesti että myös harrastemielessä. Lisäksi kilpailutoiminnan pitää tukea pelaajien ja organisaatioiden kehittymistä.

3.1 Kilpailutoiminta

Kilpailutoiminta on liiton ydintoiminta-aluetta ja sen hyvä organisoiminen on ensiarvoisen tärkeää. Kilpailutoimintaan kuuluu kaikki organisoitu pelaaminen, jossa pyritään ratkomaan paremmuus, tai kilvoittelemaan muuten organisoidusti.

3.1.1 Elektronisen urheilun Suomen mestaruuskilpailut

Suomen mestaruuskilpailut ovat korkeimman tason kansalliset kilpailut, mitä liitto järjestää. Kilpailun tarkoituksena on saada kaikki Suomen parhaat pelaajat paikalle kilvoittelemaan halutusta tittelistä.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on tehdä eSM-kisoista vuosittainen tapahtuma, jota odotetaan ja johon halutaan. Tavoitteena on myöskin järjestää kisat mahdollisimman monesta pelistä. Pitkän aikavälin tavoitteena on jatkuvamman SM-liigatoiminnan aloittaminen.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina toimii vuosittaisen tapahtuman järjestäminen sekä kisapelien määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on SM-liigan osakilpailujen määrä.

3.1.2 Muu kansallinen tavoitteellinen kilpailutoiminta

Muulla kansallisella tavoitteellisella kilpailutoiminnalla tarkoitetaan sitä liiton virallista kilpailutoimintaa, joka ei ole eSM-kilpailutoimintaa, mutta joka on silti tavoitteellista ja pääosa siihen osallistuvista pyrkivät etenemään urallaan.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on kerätä ympäri Suomea järjestettävät, pienemmät turnaukset liiton virallisen kilpailutoiminnan alle.

Pitkän aikavälin tavoitteena on luoda virallisiin kilpailuihin konsepti, johon jokainen järjestäjä haluaa kuulua ja jonka piirissä yhä useampi kilpailu järjestetään.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on saada jo olemassa olevia turnauksia liiton virallisiksi turnauksiksi.

Pitkän aikavälin mittarina on kilpailukonseptin olemassaolo, sekä virallisten kilpailuiden määrän kasvu.

3.1.3 Kilpailullinen harrastustoiminta

Kilpailullisella harrastustoiminnalla tarkoitetaan kilpatoimintaa, joka ei ole tavoitteellista eikä pelaajien ole pääosin tarkoitus edetä urallaan. Kyse on siis kavereiden hauskanpidosta harrastuksen parissa. Harrastajat halutaan myös saada liiton toiminnan piiriin, joten heidän keräämiseen tarvitaan toimia.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on löytää ja tunnistaa kilpailulliset harrastusturnaukset ja -tapahtumat.

Pitkän aikavälin tavoitteena on saada myös kilpailullista harrastustoimintaa järjestäviä tahoja liiton toimintaan mukaan.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on tunnistettujen harrastusturnausten ja -tapahtumien määrä.

Keskipitkän aikavälin mittarina on liiton alaisten kilpailullisten harrastustoimintojen määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on liiton alaisen ja liiton toiminnan ulkopuolisen harrastustoiminnan suhdeluku.

3.1.4 Lisenssijärjestelmä

Lisenssijärjestelmä on sekä merkittävä osa liiton varainhankintaa, että myös osa liiton vaikuttavuuden todistamista. Toimiva lisenssijärjestelmä antaa vakaan pohjan kehittää liiton kilpailutoimintaa uskottavasti.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on ottaa käyttöön lisenssijärjestelmä, joka on helppo ja halpa ylläpitää. Lisäksi lisenssijärjestelmän pitää olla sellainen, että siihen haluaa liittyä mahdollisimman moni pelaaja.

Pitkän aikavälin tavoitteena on saada lisenssijärjestelmästä sellainen, että siihen on liittynyt valtaosa tavoitteellisista pelaajista. Toisena tavoitteena on tuomareiden ja organisaatioiden saaminen lisenssijärjestelmän piiriin.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on saada lisenssijärjestelmään nelinumeroinen määrä pelaajia.

Pitkän aikavälin mittarina on saada lisenssijärjestelmän piiriin viisinumeroisen määrä pelaajia. Toisena mittarina on järjestelmässä olevien tuomareiden ja organisaatioiden määrä.

3.1.5 Sääntöjen ja määräysten tekeminen ja ylläpito

Sääntöjen ja määräysten luominen sekä ylläpito on yksi liiton perustoiminnoista. Säännöt ja määräykset voivat liittyä yksittäisiin peleihin, kilpailuiden järjestämiseen tai yleiseen toimintaan e-urheilussa.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on luoda prosessi, jolla sääntöjen ja määräysten ylläpito ja tekeminen tapahtuu suunnitellusti ja säännöllisesti.

Pitkän aikavälin tavoite on lyhentää käsittelyaikoja ja parantaa reagointikykyä nopeasti muuttuvassa pelikentässä

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on prosessin olemassaolo sekä sääntöjen ja määräysten olemassa oleminen kaikkiin virallisiin eSM-kisapeleihin.

Pitkän aikavälin mittarina on sääntömuutosten tekemisen nopeus sekä erilaisten määräysten päivittämisnopeus.

3.2 Maajoukkue toiminta

Maajoukkue on liiton käyntikortti ulkomailla sekä myös merkittävä kotimainen vaikuttaja. Sen menestys on siis merkittävässä roolissa elektronisen urheilun uskottavuuden nostamisessa.

3.2.1 Maajoukkuevalmennus

Maajoukkueen menestystä tukemaan tarvitaan maajoukkuevalmennusta. Maajoukkuevalmennuksen toisena tavoitteena on siihen osallistuvien pelaajien kehittäminen.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on maajoukkuevalmennuksen aloittaminen.

Pitkän aikavälin tavoitteena on leirityksen ja maajoukkuevalmennuksen vakiinnuttaminen.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on maajoukkueleirien pitäminen (määrä) sekä niille osallistuvien pelaajien määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on säännöllinen toiminta (leirit useampana vuonna samoilla ajankohdilla).

3.2.2 Maajoukkue toiminnan kehittäminen ja levittäminen kansainvälisesti

Maajoukkue toiminta ei ole vielä löytänyt lopullista muotoaan ja liiton täytyy olla aktiivinen, jotta maajoukkue toiminta kehittyisi siihen suuntaan kuin suomalainen elektronisen urheilun kenttä sen haluaa. Maajoukkue toiminnan kehittämisessä suuressa roolissa on kansainvälinen yhteistyö ja kansainvälisesti tapahtuva kehitys.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on maajoukkue toiminnan kehittäminen niin, että maajoukkueella on muitakin tapahtumia kuin vuotuiset mm-kisat.

Pitkän aikavälin tavoitteena on saada levitettyä konseptia muihin maihin.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on tehty konsepti maajoukkue toiminnalle, jolla voidaan järjestää kilpailuita myös MM-kisojen ympärillä. Tavoitteena saada yksi mm-kisojen ulkopuolinen tapahtuma.

Pitkän aikavälin mittarina on konseptin levittäminen muihin maihin, varsinaisena mittarina toimii konseptin mukaisesti toimivien maiden määrä.

3.2.3 Maajoukkueen valitseminen

Maajoukkueen valinnan täytyy olla läpinäkyvää ja tasapuolista.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on tehdä kriteerit maajoukkueen valitsemiselle

Pitkän aikavälin tavoitteena on saada turnaustoiminta tukemaan maajoukkueen valitsemista

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on maajoukkue kriteereiden luominen ja julkistaminen.

Pitkän aikavälin mittarina on kilpailukalenterin ja maajoukkue valintojen synkronointi siten, että turnaustoiminta antaa mahdollisuuden valita maajoukkue niiden perusteella.

4 E-urheilun valmentaja- ja tuomaritoiminnan standardointi

Urheilun valmennus- ja tuomarointitoiminnan standardointi helpottaa toiminnan järjestämistä ja tekee siitä tasapuolista sekä läpinäkyvää. Elektroninen urheilu on lajina sen verran nuorina, että pääosa standardointityöstä on tekemättä, minkä vuoksi liiton täytyy panostaa standardien luomiseen erityisesti.

4.1 Koulutustoiminta

Liiton koulutustoiminnan tavoitteena on lisätä elektronisen urheilun toimijoiden tietämystä ja osaamista niin toiminnan järjestämisen kuin yhteiskunnallisen vaikuttamisenkin saralla. Osa koulutuksista on suunnattu suoraan sidosryhmille tarkoituksena elektronisen urheilun aseman parantaminen. Koulutustoimintaan ei tässä yhteydessä lasketa tuomarikoulutusta, joka on oma strateginen osa-alueensa. Koulutus ei myöskään tarkoita valmennustoimintaa, mutta se käsittää valmentajakoulutuksen.

4.1.1 Valmentajakoulutus

Valmentajakoulutus tarkoittaa liiton järjestämää tai tukemaa valmentajille suunnattua koulutusta. Koulutus voi olla joko tutkintoon johtavaa, tai valmentajapätevyyden saamiseksi tai kehittämiseksi pidettyä koulutusta. Valmentajakoulutus varmistaa valmennuksen tason ja nostaa pelaajien osaamista pitkällä tähtäimellä, miksi siihen pitää myös liiton panostaa.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoite on konseptoida liiton valmentajakoulutus sekä aloittaa niiden järjestäminen. Lisäksi tehdään yhteistyössä oppilaitosten kanssa valmentajan polku, jonka mukaisesti e-urheiluvalmentaja voi saada tutkinnon.

Pitkän aikavälin tavoitteena on tehdä valmentajakoulutuksista säännöllistä toimintaa ja kehittää valmentajien jatkokoulutus. Lisäksi valmentajien polun mukainen tutkintopolku on toiminnassa.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina järjestettyjen valmentajakoulutusten määrä. Lisäksi oppilaitosyhteistyön avulla tehdyn valmentajan polun olemassaolo.

Pitkän aikavälin mittarina on valmentajakurssin käyneiden aktiivisten valmentajien määrä. Lisäksi ammattitutkintojen määrä.

4.1.2 Liiton järjestämät muut koulutukset

Liiton itsensä järjestämällä koulutuksilla tarkoitetaan koulutuksia, joissa liiton valtuuttama henkilö käy kouluttamassa ihmisiä liiton laskuun ja jotka ovat muita kuin erikseen muualla strategiassa määritellyjä koulutuksia.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoite on konseptoida liiton koulutukset ja aloittaa niiden järjestäminen. Tunnistetaan koulutustarpeet ja pyritään täyttämään ne sopivilla koulutuksilla.

Keskipitkän aikavälin tavoitteena on jalostaa tunnistetut koulutustarpeet kursseiksi ja luentopäiviksi. Jokaisesta osa-alueesta järjestetään säännöllisiä koulutuksia.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on tunnistettujen koulutustarpeiden määrä sekä niistä tehtyjen opetus- ja luentokonseptien määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on järjestettyjen tapahtumien määrä.

4.1.3 Liiton tukemat koulutukset

Liiton tukemilla koulutuksilla tarkoitetaan koulutuksia, jotka liitto tekee tukeakseen jäsenjärjestöjään koulutuksien järjestämisessä. Liiton jäsenjärjestöjen tulisi tehdä merkittävä osa ruohonjuuritason koulutuksesta ja liiton täytyy tukea tätä toimintaa koulutuspaketeilla.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on tunnistaa sopivat osa-alueet, joista sitten tehdään koulutusmateriaalit jäsenistön käyttöön.

Pitkän aikavälin tavoitteena on saada opetusmateriaalit aktiiviseen käyttöön.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on tehtyjen koulutusmateriaalien määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on pidettyjen koulutusten määrä.

4.2 Tuomaritoiminta

Tuomaritoiminta on liiton tärkeimpiä yksittäisiä toiminta-alueita ja yhdessä kilpailutoiminnan kanssa ne muodostavat liiton toiminnan perustukset.

4.2.1 Tuomarikoulutus

Tuomareiden riittävyyden ja osaamisen kannalta on ensiarvoisen tärkeää, että liitolla on riittävän laajuinen ja laatuinen tuomarikoulutusjärjestelmä.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on tuomarikoulutuksen vakiinnuttaminen.

Pitkän aikavälin tavoitteena on tuomareiden jatkokoulutuksen vakiinnuttaminen.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on peruskurssien sekä peruskurssin käyneiden aktiivisten tuomareiden määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on jatkokurssien sekä jatkokurssien käyneiden aktiivisten tuomareiden määrä.

4.2.2 Varsinainen tuomaritoiminta

Varsinaisella tuomaritoiminnalla tarkoitetaan varsinaistan tuomarointitoimintaa erilaisissa kilpailuissa. Kilpailutoiminnan tasapuolisuuden ja toimivuuden kannalta on ensiarvoisen tärkeää, että jokaisessa kilpailussa on koulutettu tuomari varmistamassa, että kaikki tehdään sääntöjen ja määräysten mukaisesti.

Tavoitteet

Lyhyen tähtäimen tavoitteena on, että kaikissa liiton virallisissa kilpailuissa on myös liiton koulutuksen käynyt tuomari. Lisäksi tavoitteena on, että suomalaiset tuomarit pääsevät myös kansainvälisiin turnauksiin. Lyhyen tähtäimen tavoitteena on myös kehittää



tuomaritoiminnan palautejärjestelmä, jolla pelaajat ja järjestäjät voivat antaa palautetta tuomaroinnista.

Pitkän aikavälin tavoitteena on pystyä vastaamaan kilpailutoiminnan laajentumisen tuomaan tuomaritarpeeseen. Lisäksi tavoitteena on, että suomalainen tuomari on tavallinen näky kansainvälisissä kilpailuissa, myös päätuomarina. Lisäksi seurataan palautteiden tasoa ja pyritään nostamaan sitä.

Mittarit

Lyhyen tähtäimen mittarina on tuomareiden tuomaroimat kilpailut sekä kotimaassa että ulkomailla. Lisäksi palautejärjestelmän olemassaolo sekä annettujen palautteiden määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on tuomaroitujen turnausten määrän kasvaminen. Lisäksi mitataan suomalaistuomareiden kansainvälisten tuomarointien määrää ja erikseen päätuomarointien määrää. Lisäksi annettujen palautteiden määrä ja palautteiden taso verrattuna aikaisempiin vuosiin.

5 E-urheilukentän aktiivinen viestintä ja vaikuttaminen

Elektroninen urheilu on vielä suurelle osalle suomalaisista tuntematon urheilulaji. Aktiivinen viestintä tuo lajille tunnettuutta ja nostaa painoarvoa, mitä tarvitaan toiminnan vakiinnuttamiseksi. Lisäksi pelaajien ja organisaatioiden etujen valvonta ja niiden organisointi täytyy luoda, jotta heidän oikeuksiaan ei rikottaisi ja asiat menisivät tasapuolisesti ja reilusti kaikkien kannalta.

Liiton jäsenten täytyy olla tietoisia liiton toiminnasta ja sen tarkoituksista. Tämän takia liiton pitää olla aktiivinen tiedottaja ja vuorovaikutteinen toimija myös jäsentensä suuntaan.

5.1 Edunvalvonta

Liiton tapaiselle toimijalle edunvalvonta on yksi luonnollisimmista, ja myös tärkeimmistä, toiminnoista. Edunvalvonnan tavoitteena on huolehtia siitä, että organisaatioita ja pelaajia kohdellaan reilusti ja tasapuolisesti kaikissa tilanteissa ja elektroninen urheilu huomioidaan sen ansaitsemalla painoarvolla valtakunnallisesti.

5.1.1 Ristiriitatilanteiden sovittelu

Mitä tehdään, jos osapuolilla on erimielisyyttä siitä, mitä on sovittu tai että miten asiat menivät?

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on luoda menettelytapa, millä sovittelaa ristiriitoja.

Pitkän aikavälin tavoitteena on luoda valitusvaliokunta, tai vastaava, johon valitukset voidaan osoittaa.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on ristiriitatapausten selvittämisen prosessin olemassaolo.

Pitkän aikavälin mittarina on valitusvaliokunnan, tai vastaavan olemassaolo.

5.1.2 Yhteiskuntavaikuttaminen

Elektronisen urheilun ollessa nuori laji, on liiton yhteiskuntavaikuttamisella erityisen suuri rooli jotta varmistetaan lajin suuruudella ansaittu painoarvo kaikessa kansallisessa päätöksenteossa.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on vahvistaa nykyisiä hyviä suhteita valtionhallintoon sekä luoda uusia suhteita erityisesti urheilujärjestöjen suuntaan. Lisäksi tavoitteena Suomen Olympiakomitean varsinainen jäsenyys.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on toimikuntien ja vastaavien jäsenyydet sekä pyydettyjen ja annettujen lausuntojen määrä. Lisäksi Suomen Olympiakomitean jäsenyys.

5.2 Viestintä

Aktiivinen ja vuorovaikutteinen sisäinen viestintä legimoi liiton toiminnan jäsentensä ja yhteistyökumppaneiden piirissä.

5.2.1 Sisäinen viestintä ja vuorovaikutus

Miten viestintä ja vuorovaikutus jäsenyyssä prosesseissa. Kuinka liitto viestii jäsenilleen sekä näiden piirissä toimiville toimijoille.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on tunnistaa eri sisäiset ryhmät ja ne kanavat, millä nämä ryhmät tavoitetaan ja ottaa tunnistetut kanavat käyttöön.

Keskipitkän aikavälin tavoitteena on viestinnän ja vuorovaikutuksen tekeminen säännölliseksi.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on tunnistettujen ryhmien ja heidät tavoittavien, käytössä olevien, viestintäkanavien määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on molemminpuolisten viestien määrä (esim. Kyselyt ja niiden vastaukset)

5.2.2 Ulkoinen viestintä, vaikuttaminen ja vuorovaikutus

Elektroninen urheilu on nuorena lajina vielä tuntematon monille päättäjälle sekä ihan suomalaiselle. Aktiivinen viestintä ja vuorovaikutus varmistaa sen, että laji tunnetaan suuren yleisön sekä päättäjien joukossa.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on tunnistaa ne ulkoiset ryhmät, joille halutaan viestiä, sekä löytää ne viestintäkanavat, jotka tavoittavat nämä tahot, ja ottaa haltuun nuo tunnistetut kanavat.

Pitkän aikavälin tavoitteena on lisätä ulkoisen viestinnän laajuutta sekä vaikuttavuutta.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on sellaisten tunnistettujen ulkoisten ryhmien määrä, jotka tavoitetaan sopivia viestintäkanavia pitkin.

Pitkän aikavälin mittarina on laajuudessa sosiaalisen median seuraajien sekä seuraajien aktiivisuuden kasvu. Vaikuttavuutta mitataan julkishallinnon sekä yhteistyökumppaneiden tavoittamisten määrällä.

5.2.3 Kansainvälinen vaikuttaminen

Kansainvälinen toiminta on vielä kehittymässä ja liiton pitääkin ottaa aktiivinen rooli kansainvälisessä vaikuttamisessa, jotta varmistetaan kehitys siihen suuntaan, mihin suomalainen elektronisen urheilun kenttä sen haluaa menevän. Katso myös maajoukkutoiminta.

Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on nostaa kansainvälistä tietoisuutta suomalaisesta e-urheilukentästä ja sen tavoista toimia ja viedä suomalaisia hyviä käytänteitä myös muihin maihin.

Pitkän aikavälin tavoitteena on päästä vaikuttamaan suoraan kansainvälisiin linjauksiin.

Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on Suomeen saatavat kansainväliset turnaukset, tapahtumat ja nimitykset.

Pitkän aikavälin mittarina on paikat IESFn päättävissä elimissä.