

Toimintasuunnitelma 2018

Toiminnan tarkoitus

Suomen elektronisen urheilun liitto – SEUL ry (jäljempänä liitto) toimii suomalaisen tietokone-, konsoli- ja mobiilipelaamisen sekä muun elektronisen urheilun harraste- ja kilpailutoiminnan kansallisena urheiluliittona ja nuorisojärjestönä jäsentensä keskuudessa. Liitto tukee ja edistää jäsentensä toimintamahdollisuuksia edunvalvonnan, koulutuksen ja taloudellisen tuen keinoin sekä organisoimalla jäsenilleen yhteistoimintaa.

Toimiensa kautta liitto pyrkii edistämään elektronisen urheilun parissa toimivien järjestäytymistä Suomen kilpapelikentällä sekä parantamaan kentän toiminnan tunnettuutta, laatua ja arvostusta.

Toimintavuonna 2018 liitto auttaa jäseniään kehittymään, järjestää kansalliset mestaruuskilpailut, osallistuu maailmanmestaruuskilpailuihin maajoukkueen kanssa, standardoi elektronisen urheilun kenttää julkaisutoiminnalla, tekee e-urheilun parissa nuorisotyötä, vaikuttaa yhteiskunnallisesti elektronisen urheilun puolesta Suomessa ja kasvattaa jäsenmääräänsä.

Elektronisen urheilun tunnettuus ja arvostus ovat vahvassa kasvussa. Liitto jatkaa entistä tärkeämpää, suomalaisen elektronisen urheilun laadun ja tarjonnan parantamisen eteen tehtävää työtä.

Liiton kokoukset ja jäsenistö

Kokoukset

Liitto järjestää sääntömääräiset kokouksensa. Kevätkokous järjestetään vuosittain liittohallituksen määräämänä ajankohtana helmi-toukokuussa ja syyskokous syys-marraskuussa. Liittokokouksissa käsitellään sääntöjen määräämät asiat. Poikkeustilanteissa järjestetään ylimääräinen liittokokous. Liittokokoukset järjestetään aina jonkin jäsenorganisaation toimipaikkakunnalla. Liittohallitus kokoontuu katsoessaan sen olevan aiheellista – kuitenkin vähintään kerran kalenterikuukaudessa.

Jäsenistö

Vuonna 2017 liitolla on 32 jäsenjärjestöä. Toimintavuoden 2018 aikana liittoon pyritään sisällyttämään kaikki aktiiviset elektronisen urheilun toimijat Suomessa, jotka täyttävät sääntöjen asettamat edellytykset jäsenyydelle. Elektronisen urheilun parissa toimivien organisaatioiden määrä kasvaa

jatkuvasti, joka muodostaa yhä suuremman tarpeen liiton toiminnan ja lajin kehittämiseksi. Liitto tukee elektronisen urheilun järjestäytymättömien tahojen järjestäytymistä toiminnallisesti ja ohjaa uudet toimijat suomalaisen elektronisen urheilun kentällä harkitsemaan vakavasti liiton jäsenyyttä.

Talous

Taloudenhoidossa pyritään tarkkaan harkintaan, ja mahdolliset hankinnat tehdään laatu- ja hintavertailujen jälkeen. Erilaisten tilaisuuksien järjestämisestä tehdään kustannusarviot.

Liiton taloutta seuraa aktiivisesti liittohallitus ja toiminnanjohtaja. Nimitetty rahastonhoitaja raportoi liittohallitukselle talouden tilannetta säännöllisesti.

Liitto hakee rahoitusta toimintavuodelle 2018 opetus- ja kulttuuriministeriöltä. Lisätuloja liitolle tuottavat varainhankintana toteutettavat erilliset konsultointi- ja luentopalkkiot, kilpailulisenssit, asiantuntijapalvelut sekä mahdollisesti solmittavat yhteistyösopimukset. Näitä varoja on suunniteltu käytettäväksi, kuten talousarviossa on esitetty, muun muassa palkatun henkilökunnan palkkojen maksamiseen, toimintakentän tukemiseen, Suomen mestaruusliigojen tai -turnausten toteuttamiseen ja positiivisen pelikulttuurin sekä nuorille suunnatun kilpailutoiminnan kehittämiseen.

Liitto hakee opetus- ja kulttuuriministeriön yleisavustusta 270 000 euroa vuodelle 2018. Rahoituksen toteutuessa liiton on mahdollista toteuttaa normaalia toimintaansa suunnitellussa mittakaavassa ja riittävällä työvoimalla.

Ministeriön rahoitusosuus on ollut noin 80% koko liiton taloudesta. Rahoitusta haetaan myös muista lähteistä liiton ja sen jäsenten projektiluontoiseen toimintaan. Toimintavuonna 2018 liitto valmistelee tuomarikoulutuksen ja edunvalvontatoiminnan kehittämiseen sekä valmentajan polun aloittamiseen projekteja ja tulee hakemaan niihin avustuksia OKM:ltä.

Toiminta

Liitto käyttää toimintansa välineinä hallituksen alaisia työryhmiä, jotka tekevät liittohallituksen antaman työohjauksen mukaista itsenäistä työtä. Liitto osallistuu myös itse muiden toimijoiden projektien ohjausryhmiin, esimerkiksi Kajaanin Ammattikorkeakoulun (KAMK) ja Vuokatti-Ruka Urheiluakatemian (VRUA) hankkeeseen rakentaa Kainuuseen kansainvälinen e-urheilun keskus, eSports Center. Työryhmien vetäjät raportoivat suoraan liittohallitukselle. Liittohallitus vastaa liiton

toiminnan sujuvuudesta ja laadusta. Operatiivisesta toiminnasta vastaavat liiton palkkaamat työntekijät.

Vuodelle 2018 liitto julkaisee ensimmäisen strategiansa. Strategisten linjausten jalkauttaminen on keskeinen osa toimintavuoden työtä kaikkien liiton toiminta-alueiden vaikuttamisessa ja viestinnässä, vapaaehtoistoiminnan edistämässä ja kehittämissuunnitelmissa. Strategia määrittää keskeiset elektronisen urheilun kehittämistoiminnan painopisteet kotimaassa.

Tapahtumat

Liitto osallistuu toimintavuoden 2018 aikana vuoden tärkeimpiin elektronisen urheilun tapahtumiin Suomessa. Se palkitsee suomalaiset elektronisen urheilun toimijat vuosittaisessa iltatilaisuudessaan sekä tukee erilaista elektronisen urheilun tapahtumatoimintaa, kuten tuomarikoulutuksia ja jäsenjärjestöjensä tapahtumia. Tapahtumien tukemisen lisäksi liitto järjestää seminaari- ja koulutustilaisuuksia sekä liiton jäsenistön pyynnöstä, että ulkopuolisten tilaajien tarpeisiin.

Koulutukset

Liitto toimii jatkuvassa yhteistyössä suomalaisten ja suomenruotsalaisten oppilaitosten sekä nuorisotoimien kanssa tarjoten tukea elektronisen urheilun opetustoiminnan käynnistämiseksi ja kehittämiseksi. Tarkoituksena on lisätä opetussuunnitelmiin elektroniseen urheiluun liittyviä harjoitteita, kuten urheiluvalmennusta, elämänhallintaa, mediakasvatusta, ryhmätöitä, liiketaloutta, kielitaidon opintoja ja viestintää.

Tietoisuus elektronisesta urheilusta ja sen luonteesta on lisääntynyt merkittävästi viimeisen muutaman vuoden aikana. Liitto pyrkii edelleen lisäämään tietoisuutta ja omalta osaltaan osallistumaan pelaamista koskevaan mediakasvatustoimintaan osallistumalla messuille ja nuorisotapahtumiin sekä järjestämällä koulutustilaisuuksia.

Julkaisutoiminta

Liitto tuottaa sidosryhmiensä käyttöön digitaalista materiaalia, kuten oppaita ja edunvalvontaan liittyvää materiaalia. Liitto päivittää edelleen olemassa olevia jäsenorganisaatioiden ja toimintakentän tarpeisiin luotuja julkaisujaan kuten jo julkaistuja oppaita, pelisääntöjä ja kilpailuohjesääntöä.

Linjauspäivät

Liiton hallitus kokoontuu kaksi kertaa vuodessa keskustelemaan ja tekemään linjauspäätöksiä elektronisen urheilun toimintakentässä tapahtuvista asioista sekä toimintasuunnitelman jalkauttamisesta jo luodun strategian mukaisesti. Linjauspäivät pitävät sisällään hallituksen

varsinaisen kokouksen sekä ideariihä ja vapaamuotoista pohdintaa hallituksen kesken. Linjauspäivään voidaan kutsua asiantuntijavieraita osallistumaan keskusteluun. Linjauspäivän tuloksena liiton operatiivista toimintaa tarkennetaan tulevalle puolivuotiskaudelle ja siitä viestitään liiton jäsenille.

Kilpailutoiminta

Vuonna 2018 liitto standardoi turnausten järjestämiselle minimipuitteet vuoden 2017 aikana luodulla kilpailuohjesäännöllä. Liitto ylläpitää elektronisen urheilun pelien sääntöjä ja luo pelikohtaisesti uusille elektronisen urheilun peleille viralliset kilpailusäännöt. Liitto kehittää kilpailuohjesääntöään yhteistyössä useiden eri toimijoiden, kuten jäsenorganisaatioiden, Suomen Olympiakomitean ja Suomen urheilun eettinen keskuksen kanssa. Standardoinnin tarkoituksena on helpottaa nuorten osallistumista erilaisiin peliturnauksiin kautta maan siten, että turnauksiin ilmoittautuminen on aina helppoa, yksinkertaista, oikeudenmukaista ja että turnaukset järjestetään laadittuja sääntöjä noudattaen.

Tukeakseen kaiken tasoista kilpapelaamista sekä pelaajien nousua lajin huipulle, liitto järjestää eri peleihin viralliset suomenmestaruuskilpailut. Kisojen ja liigojen jakamisella eri sarjoihin pelaajien taitotason mukaan pyritään saamaan harrastajille omantasoista peliseuraa, jolloin pelaaminen on ennen kaikkea mielekästä, mutta tarjoaa myös mahdollisuuden kehittyä.

Tuomari- ja valmennustoiminta

Liitto on aloittanut vuonna 2016 tuomaritoiminnan standardoimisen ja jatkanut sitä vuonna 2017. Tuomarikurssi järjestettiin uudestaan vuonna 2017, jolloin kurssille osallistui 29 henkilöä ja kiinnostuneita oli lähes 80. Kurssin näyttötoineen suorittaneille myönnetään suomalainen elektronisen urheilun tuomarisertifikaatti. Liitto jatkaa vuonna 2018 tuomaritoiminnan kehittämistä. Liitto vie suomalaista tuomariosaamista sekä koulutuskonseptia kansainvälisen elektronisen urheilun liiton (leSF) toimintaan.

Liitto osallistuu aktiivisesti valmennustoiminnan ja valmentajan polun kehittämiseen elektronisen urheilun kenttään. Mikäli valmennustoiminnan hankerahoitus toteutuu, liiton on mahdollista toteuttaa elektronisen urheilun valmentajakoulutusohjelma osana valmentajan ammattitutkintoa. Valmentajan polun sisältö on tarkoitus toteuttaa yhteistyössä eri urheiluopistojen, kuten esimerkiksi Varalan Urheiluopiston ja Vuokatti-Ruka Urheiluakatemia kanssa.

Kansainvälisyys

Liitto on kansainvälisen elektronisen urheilun liiton leSF:n jäsen. Liitto pyrkii vaikuttamaan kansainvälisesti elektronisen urheilun kehityksen ja tunnettuuden suuntaan positiivisesti korostamalla mm. yhdenvertaisuutta ja tasa-arvoa sekä avoimen päätöksenteon kulttuuria.

Liitto lähettää maajoukkueen mukana mahdollisimman monta nuorta pelaajaa edustamaan Suomen kansainvälisen liiton MM-kilpailuissa. Kansainvälisistä huipputurnauksista saatu kokemus on ehdottoman tärkeää elektronisen urheilun kansallisille huipuille kansainvälisen menestyksen saavuttamiseksi.

Kansainvälistä yhteistyötä pyritään lisäämään Ruotsin, Tanskan, Viron ja Norjan kanssa mm. maaoitteluiden muodossa sekä tukemalla kotimaisia pelaajia naapurivaltioihin suuntautuvilla kisamatkoilla. Yllämainittujen lisäksi myös Venäjän liiton kanssa pyritään aloittamaan yhteistyö.

Messutoiminta

Liitto osallistuu messutapahtumiin kuten GameXpoon ja koulutusalan messuihin mahdollisuuksien mukaan. Näissä tapahtumissa pyritään tuomaan elektronista urheilua ja pelaamista esille positiivisessa valossa sekä keräämään kyselyiden avulla tietoa peliharrastamisesta ja -tietämyksestä.

Pelaajapalvelut

Liitto tarjoaa elektronisen urheilun harrastajille ja ammattilaisille verkkopalveluja puheviestintäpalvelujen ja muiden viestintäpalveluiden muodossa. Pelaajille maksuttomat puhe- ja pikaviestintäpalvelut tarjoavat nuorille pelaajille sosiaalisen kohtaamispaikan verkossa yhteisen harrastuksen parissa. Maksuttomien pelaajapalveluiden valikoimaa pyritään laajentamaan mahdollisuuksien mukaan.

Liitto tarjoaa ohjeistuksia ja neuvontaa pelaajille ja muodostaa mahdollisia lisäpalveluita pelaajien ja muidenkin toimijoiden edunvalvonnan takaamiseksi. Edunvalvontatoiminnan kehittämishankkeen rahoituksen toteutuminen avaa liitolle mahdollisuuden tuottaa yhä laajemmin ohjeistavia julkaisuja ja osoittaa liiton työvoimaresursseja mahdollisten edunvalvonta-asioiden käsittelyyn. Edunvalvontaan liittyvien asioiden käsittelyä pyritään vakiinnuttamaan osaksi liiton toimintaa.

Urheilijan polku

Kajaanin ammattikorkeakoulu (KAMK) ja Vuokatti-Ruka Urheiluakatemia (VRUA) rakentavat yhdessä Suomen elektronisen urheilun liiton (SEUL) kanssa e-urheilun kansainvälisen keskuksen, eSports Centerin Kainuuseen. Tavoitteena on suunnitella ja toteuttaa e-urheiluun urheilijan polku perinteisten

urheilulajien rinnalle. E-urheilijan polku kattaa lajin akatemiatoiminnan suunnittelun yläkoulutasolta aina 2. ja 3. asteen koulutuksen kautta varusmiespalvelukseen. Liitto auttaa toiminnallisesti hanketta saavuttamaan tavoitteensa ja osallistuu hankkeen ohjausryhmään.

Kajaanin ammattikorkeakoulu toteuttaa hankkeen Euroopan aluekehitysrahaston (EAKR) ja Euroopan sosiaalirahaston (ESR) tuella. Hankkeen ohjausryhmään osallistuu liiton puheenjohtaja Joonas Kapiainen.

Muuta

Pelaajarekisteri

Vuonna 2018 liitto jatkaa pelaajarekisterin kehittämistä. Liitto on siirtynyt Suomen Olympiakomitean Suomisport -pelaajarekisterin käyttöön ja käynnistää sitä kautta jatkuvan pelaajalisenssitoiminnan SM-kilpailutoiminnan lisäksi myös tapahtumakilpailutoimintaan. Pelaajarekisteriä ylläpitämällä ja pelaajia lisensoimalla liiton on mahdollista raportoida aktiivisten kilpapelajien määrää sekä tukea tapahtumatoimintaa enemmän. Liiton on myös mahdollista ilmoittaa lajin harrastajamääriä, tunnistaa lajia harrastavien ja liiton palveluita hyödyntävien pelaajien määrää.

Liiton on mahdollista hakea Suomen Olympiakomitean täysjäsenyyttä, kun lisensoituja pelaajia saadaan rekisteriin riittävä määrä. Olympiakomitean jäsenyys luo liiton jäsenille uusia mahdollisuuksia laajentaa toimintaansa ja parantaa sen laatua. Olympiakomitean jäsenyys edesauttaa myös liiton kansainvälisen yhteistyön tavoitteita.

Vaikuttaminen

Liitto pyrkii julkilausumilla, medianäkyvyydellä ja muilla keinoin vaikuttamaan alueelliseen ja valtakunnalliseen päätöksentekoon liiton ja sen jäsenistön toimintakentässä. Vaikuttamisen tavoitteena on luoda ja ylläpitää suotuisat edellytykset suomalaisen elektronisen urheilun monipuoliselle harrastamiselle. Vaikuttamisviestintää tehdään esimerkiksi Suomen Olympiakomitean, Suomen urheilun eettisen keskuksen sekä eri kuntien nuorisopalveluiden ja oppilaitosten kautta.

Osana toimintaansa liitto suosittelee jäsenilleen kansalliseen pelipäivään osallistumista ja pelipäivään liittyvän toiminnan järjestämistä. Liitto pitää tärkeänä, että peliriippuvaisia henkilöitä autetaan ja potentiaalisia ongelmatapauksia ehkäistään ennalta, mutta jotta apu tavoittaisi sitä tarvitsevat, on tehtävä julkisesti selvä ero ongelmapelaamisen ja muun pelaamisen välille. Tämän nojalla liitto toimii ja viestii esimerkiksi peli- ja mediakasvattajien sosiaalisen median verkostoissa ja käyttää tarvittaessa toiminnassaan näiden alueiden asiantuntijoita.

Liitto edellyttää pelien ikärajojen tarkkaa noudattamista kaikissa jäsenorganisaatioiden järjestämissä pelitapahtumissa ja -turnauksissa sekä tekee yhteistyötä kansallisen audiovisuaalisen instituutin (KAVI) kanssa.

Yhteistyö julkisen sektorin kanssa

Liiton tärkeimpiä kumppaneita jäsenorganisaatioiden lisäksi ovat ne valtakunnalliset projektit ja kaupunkiyhteistyötahot, jotka ovat ottaneet tehtäväkseen tarjota nuorille niitä harrastusmahdollisuuksia, joita nuoret itse haluavat. Liitto tukee kaikella osaamisellaan näitä yhteistyötahojaan ja tuottaa liittohallituksen ohjauksen mukaisesti materiaalia kumppaneidensa vapaaseen käyttöön. Materiaalin sisältönä on pelaamista, tapahtumajärjestämistä ja muuta elektronista urheilua koskevaa tietoa ja mediaa.

SEUL ry jatkaa yhteistyötä Ehkäisevä päihdetyö – EHYT ry:n ja valtio Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskuksen sekä muiden yhteistyöverkostonsa kumppaneiden kanssa kilpapelaamisen ja ongelmapelaamisen erojen selkiyttämiseksi. Lisäksi liitto jatkaa ja kehittää yhteistyötä Yleisradio Oy:n kanssa pelikulttuuriin ja elektroniseen urheiluun liittyvän laadukkaan ohjelmatarjonnan laajentamiseksi ja parantamiseksi.

Liitto tekee yhteistyötä toisen ja kolmannen asteen oppilaitosten kanssa kehittääkseen kansallisen opetussuunnitelman mukaista opetustoimintaa elektronisen urheilun saralle. Perinteisen urheilun menetit kulkevat käsi kädessä uusien toiminta-alustojen kanssa ja liitto haluaa olla mukana varmistamassa sopivan koulutustason toteutumista. Näitä periaatteita noudattaen liitto pyrkii myös syventämään yhteispohjoismaista yhteistyötä elektronisen urheilun koulutusalan tulevaisuuden parantamiseksi.

Liiton työvoima

Liitto käyttää vapaaehtoistyöntekijöidensä ohella – liiton talouden sen salliessa – kriittiseen työhönsä neljää kokopäiväistä työntekijää vuonna 2018. Liitto käyttää toiminnassaan kokopäiväistä toiminnanjohtajaa ja lisäksi se hakee mahdollisuuksien mukaan liittosihteeriä ja kahta työntekijää.

Toiminnanjohtaja vastaa liiton yhteistyökumppaneiden ja tärkeiden sidosryhmien tarpeista sekä tuottaa yhteiskuntavastuullisesti tarpeellista materiaalia vapaaseen julkiseen käyttöön. Toiminnanjohtaja vastaa myös elektronisen urheilun näkyvyyden parantamisesta ja pelikulttuurin esiintuomisesta sekä johtaa liiton päivittäistä toimintaa.

Liittosihteeri vastaa liiton hallinnosta ja jäsensuhteista liittohallituksen antaman ohjauksen mukaisesti. Kahden muun työntekijän vastuulla on aikaisemmin toimintasuunnitelmassa kuvattujen hankkeiden toteuttaminen ja muu mahdollinen liittohallituksen osoittama operatiivinen toiminta. Lisäksi työntekijät valmistelevat koulutustilaisuuksien järjestämistä nuorille, vanhemmille ja opettajille pelaamisesta ja pelikulttuurista nuorisotaloilla ja kouluissa.

Liiton toimitilat

Liitto vuokraa tarvittaessa omat toimitilat palkatun työvoimansa käyttöön. Liiton tapahtumissa käytettävä materiaali varastoidaan erilliseen vuokrattuun varastotilaan.

Menestyksen palkitseminen

Merkittävänä harrastuksena ja onnistumistarinoiden lähteenä elektroninen urheilu tuottaa kansainvälistä näkyvyyttä suomalaisille pelaajille ja liitto haluaakin olla tukemassa menestystarinoiden promootiota Suomessa. Kansainvälisissä kilpailuissa menestyneitä suomalaisia pelaajia tuodaan esille eri medioiden kautta uutisten ja lehdistötiedotteiden avulla. Liitto palkitsee kerran vuodessa järjestettävässä elektronisen urheilun iltatilaisuudessa tunnustuspalkinnoilla huomionarvoisimmat pelaajat, joukkueet ja muut lajin parissa toimivat tahot.

Vapaaehtoisten muistaminen

Liitto tarjoaa rahoituksen salliessa vapaaehtoistoimijoilleen kerran vuodessa suunnittelu- ja verkostoitumispäivän.

Tiedottaminen

Ulkoinen tiedottaminen

Liitto tiedottaa pelaamiseen liittyvästä toiminnasta ja elektronisesta urheilusta harrastuksena eri medioille. Liitto tiedottaa www-sivuillaan sekä sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter, Instagram) liiton toiminnasta, jäsenten tapahtumista, suomalaisten elektronisen urheilun huippupelaajien saavutuksista sekä muista elektronisen urheilun saralla merkittävistä kansallisista tapahtumista ja ajankohtaisista asioista. Liitto ylläpitää Discord-viestintäpalvelussa omaa kanavaa, jonka tarkoituksena on mahdollistaa verkostoituminen muiden elektronisesta urheilusta kiinnostuneiden kanssa. Kanavalla jaetaan myös liiton julkaisemat uutiset.

Sisäinen tiedottaminen

Liiton työntekijät ja viestinnän vastuuhenkilöt vastaavat liiton www-sivujen sisällön sekä sosiaalisen median uutisoinnin päivittämisestä. Liitto lähettää jäsenorganisaatioille jäsenkirjeen yhteenvedona

ajankohtaisista ja tulevista tapahtumista neljästi vuodessa. Liitto viestii jäsenilleen myös jäsenille perustetussa Slack-kanavassa (pikaviestintäpalvelu), jolla voidaan käydä hyvinkin reaaliaikaista keskustelua.