

Vuosikertomus 2017

Hallinto

Liittohallitus aloitti vuoden 2017 puheenjohtajanaan Joonas Kapiainen. Muina jäseninä hallituksessa istuivat Markus Koskivirta, Otto Takala, Kalle Muurila, Joni Ojala, Ville Qvist, Miisa Nuorgam ja Kyösti Kostian sekä varajäseninä Juho Kouvonen, Olli Pahkala ja Juhani Salokivi.

Vuoden 2017 päätteeksi kautensa päättivät hallituksen jäsenet Markus Koskivirta, Kyösti Kostian, Otto Takala sekä varajäsenet Juho Kouvonen, Olli Pahkala ja Juhani Salokivi. Syyskokouksessa kaudelle 2018-2020 hallituksen jäseniksi valittiin Otto Takala, Jussi Korpimäki, Topias Rantala ja varajäseneksi Aku Aarva.

Kokoukset

Liittohallitus kokoontui vuonna 2017 tekemään päätöksiä yhteensä kahdeksassatoista kokouksessa ja kahdessa linjauspäivässä, jotka järjestettiin kesäkuussa ja joulukuussa. Liiton sääntömääräinen kevätkokous järjestettiin 1. huhtikuuta Helsingissä, Ravintola Horisontissa. Paikalla oli kahdeksan äänivaltaista jäsentä.

Sääntömääräinen syyskokous järjestettiin Turussa Gatorade Centerissä 21. lokakuuta. Paikalla oli 17 äänivaltaista jäsentä. Ylimääräinen liittokokous järjestettiin Helsingissä 16.12.2017 O'Learys Bakers -ravintolassa.

Liiton jäsenet

Liitto sai vuoden 2017 aikana 15 uutta jäsentä, kun jäseniksi hyväksyttiin Kavala esports ry, eUrheilu.com, Helsinki REDS, Kajaanin Ammattikorkeakoulu KAMK, Ahlmanin ammatti- ja aikuisopisto, Yrkesinstitutet Prakticum, SJK eSports, JS Hercules, Grail Group, HAVU Gaming, meSports ry, Aalto Gamers, NHLGamer / Skill Sticks ry, Mikkeli eSports ry ja Smash Finland ry. Vuoden aikana liitto toimi myös yhdistysten perustamisapuna ja antoi neuvoja elektronisen urheilun toiminnan aloittamisesta.

Maaliskuussa liitto perusti jäsenviestinnän tehostamiseksi Slack-kanavan, jonne kutsuttiin liiton jäsenjärjestöjen edustajat. Jäsenille lähetettiin vuoden aikana myös neljä jäsenkirjettä, joissa kerrottiin liiton toiminnasta. Alkuvuodesta liitto avasi myös Discord-kanavan, jonne elektronisesta urheilusta kiinnostuneet voivat tulla keskustelemaan ja verkostoitumaan. Kanavalla on myös mahdollisuus keskustella SEULin hallituksen kanssa. Viestinnän kehittämiseksi liitto toimii toimeksiantajana

opinnäytetyölle, jota Heta Laiho Turun ammattikorkeakoulusta kirjoittaa aiheenaan SEULin viestinnän kehittäminen. Opinnäytetyön tekeminen on aloitettu loppusyksystä 2017 ja se tulee valmistumaan keväällä 2018. Osana opinnäytetyötä Laiho tekee liitolle viestintäsuunnitelman. Liitto on antanut tietoa myös muihin opinnäytetöihin vuoden aikana.

Vuoden päätteeksi liitto järjesti jäsenkyselyn, jonka tulokset sekä kyselystä seuraavat toimenpiteet tullaan käymään läpi jäsenten kanssa vuoden 2018 kevään liittokokouksessa.

Julkinen keskustelu ja yhteistyö

Syksyllä Puolustusvoimat hyväksyi elektronisen urheilun Puolustusvoimien Urheilukoulun lajeihin liiton alkuvuodesta jättämän esityksen pohjalta. Päätöksessä todettiin, että elektronisen urheilun ammattilaiset ja huipulle tähtäävät voivat hakeutua palvelukseen Urheilukouluun normaalisti erikoisjoukkoissa. Elektroniseen urheiluun ei ole olemassa omaa, lajikohtaista palvelukseen liittyvää harjoittelu- tai valmennusjärjestelmää ja kilpapelaaaja kohdellaan hakuprosessissa sekä palvelusaikana kuten muitakin urheilijoita.

Alkuvuodesta liitto aloitti yhteistyön Vuokatti-Ruka Urheiluakatemia sekä Kajaanin ammattikorkeakoulun kanssa. Liiton puheenjohtaja Joonas Kapiainen on osallistunut vuoden kuluessa Vuokatti-Ruka Urheiluakatemia ohjausryhmään. Yhteistyön tavoitteena on suunnitella ja toteuttaa urheilijan polku perinteisten urheilulajien rinnalle Vuokatti-Ruka Urheiluakatemiaan. Yhteistyössä edellä mainitut toimijat rakentavat Kainuuseen elektronisen urheilun kansainvälisen keskuksen, eSports Centerin.

Kesällä liiton verkkosivut päivitettiin. Päivityksen tärkeä osa oli sivuston responsiivisuus - nyt sivusto on paremmin luettavissa mobiililaitteilla. Alkuvuodesta sivuille lisättiin myös mediapankki, johon on kerätty kuvia eri tapahtumista, joihin liitto on osallistunut. Kuvat ovat vapaasti käytettävissä, kunhan kuvaajan nimi on ilmoitettu kuvan yhteydessä. Vuoden 2017 osalta mediapankkiin lisättiin kuvia kuudesta eri tapahtumasta. Liitto on osallistunut loppuvuoden aikana turnausjärjestelmän rakentamiseen, jota tullaan käyttämään vuoden 2018 elektronisen urheilun suomenmestaruuskilpailuissa. Järjestelmän kautta turnauksiin osallistuvat pelaajat sekä katsojat voivat esimerkiksi nähdä turnauksiin ilmoittautuneet pelaajat, seurata pelien tuloksia ja saada tietoa eSM-kisojen turnauksista. Jatkossa myös liiton jäsenet tulevat olemaan osa turnausjärjestelmän kehitystä.

Kesällä liitto julkaisi strategian vuosille 2018-2022. Sen painopisteinä ovat juniori- ja nuorisotoiminnan kehittäminen, kilpailutoiminnan kehittäminen Suomessa ja kansainvälisesti, valmentaja- ja tuomaritoiminnan standardointi sekä aktiivinen viestintä ja vaikuttaminen. Strategia esitettiin ennen



julkaisua kaksi kertaa liiton jäsenille kommentoitavaksi, minkä perusteella strategiaan tehtiin muutoksia.

Työllistäminen

Maaliskuussa liiton täysipäiväisenä työntekijänä ja toiminnanjohtajana aloitti Mirka Tukia. Liiton osa-aikaisena työntekijänä ja projektikoordinaattorina TE-toimiston myöntämällä palkkatuella aloitti huhtikuussa Toni Jarkima. Toiminnanjohtajan tehtäviin kuuluu elektronisen urheilun kehittäminen, viestintä sekä liiton operatiivisten ja hallinnollisten tehtävien hoito. Projektikoordinaattori on vuoden aikana vastannut elektronisen urheilun suomenmestaruuskisojen toteutuksesta sekä toiminut apuna maailmanmestaruuskisoihin valmistautumisessa.

Toimintaa pelaajille

Elektronisen urheilun suomenmestaruuskisojen operaattorit päätettiin kilpailutuksen perusteella tammikuussa. Operaattoreita oli yhteensä neljä ja pelejä kisoissa 11: Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch, Hearthstone, StarCraft II, Dota 2, League of Legends, NHL 17, FIFA 17, taistelu- ja rytmipelit sekä Sim racing.

Kisat alkoivat toukokuussa verkkokarsinnoilla peleissä Counter-Strike: Global Offensive, StarCraft II, Hearthstone ja Overwatch. Ensimmäinen osakilpailu pelattiin Oulussa Vectorama -tapahtumassa kesäkuussa, jossa myös liiton edustajat olivat läsnä. Toinen osakilpailu pelattiin verkossa kesäkuun aikana. Suomenmestaruuskisojen finaalit järjestettiin elokuun alussa Assembly Summer -tapahtumassa. Näiden pelien osalta operaattorina toimi Assembly Organizing Oy. Assembly Summer -tapahtumassa ajettiin myös Sim racingin finaali, pelin operaattorina toimi Finnish Sim Racing Association ry, FiSRA.

Suomenmestaruuskisat jatkuivat lokakuussa Turussa Grail Quest tapahtumassa peleissä Dota 2, League of Legends, NHL 17 ja FIFA 17 sekä taistelu- ja rytmipeleissä. Pelien operaattorina toimi Grail Group Oy. Lisäksi yhteistyössä Helsingin kaupungin nuorisosiainkeskuksen kanssa järjestettiin syksyllä Nuorisotalojen (NuTa) eSM / Non-toxic league 2017. Nuta eSM järjestettiin kolmessa pelissä: NHL 17, FIFA 17 sekä League of Legends. Kisojen tarkoituksena oli opettaa nuorille tiimipelaamista sekä pitkäjänteisyyden tärkeyttä. Kisoihin oli mahdollista osallistua yhdellä joukkueella nuorisotaloa kohden.

Liitto julkaisi vuoden alussa kilpailuohjesäännön, jonka tarkoituksena on standardoida verkkopeliturnausten toteuttamista sekä varmistaa pelaajille reilu kohtelu eri tapahtumissa ja turnauksissa. eSM-kilpailujen operaattorit sitoutuivat kisoja järjestäessään toimimaan

kilpailuohjesäännön mukaisesti. Kisojen yhteydessä liitto otti käyttöön Olympiakomitean Suomisport-pelaajarekisterijärjestelmän. Vuoden päätteeksi järjestelmään rekisteröityneitä pelaajia oli yhteensä 572.

Maailmanmestaruuskisat järjestettiin kansainvälisen elektronisen urheilun liiton, IESF:n, toimesta Busanissa, Koreassa, 8.-12.11.2017. Maajoukkueeseen kuului Counter-Strike: Global Offensive -joukkue, HAVU Gaming, joka voitti eSM-kilpailun. Lisäksi kisoihin lähetettiin erillisten karsintojen perusteella Tekken 7 -pelaaja, Joni Huovinen. Maajoukkueen mediavastaavana toimi yksi Suomen suosituimmista mediapersoonista, Eetu "eedspeaks" Pesonen. Maajoukkueen mukana olivat myös liiton puheenjohtaja Joonas Kapiainen sekä joukkueenjohtajana ja valmentajana toiminut liittohallituksen jäsen Otto Takala. Matkalle osallistuivat myös Kajaanin ammattikorkeakoulun edustajat Kati Haverinen, Janus Pitkänen sekä Kyösti Koskela. Liitto uutisoi kisoista runsaasti sekä julkaisi sosiaalisessa mediassa esimerkiksi pelaajien haastatteluita kisojen yhteydestä.

Ennen kisoja maajoukkue osallistui Counter-Strike: Global Offensive -joukkueen osalta maajoukkueleirille Vuokatti-Ruka Urheiluakatemiassa. Leirillä joukkue valmistautui kisoihin yhdessä valmentaja Otto Takalan kanssa.

Vuoden 2017 lopussa liitto julkaisi turnausjärjestäjän oppaan, jonka tarkoituksena on parantaa turnausten laatua ja kasvattaa elektronisen urheilun kilpailujen järjestäjien määrää. Lisäksi joulukuussa julkaistiin palkinto- ja verotusohjeistus, joka käsittelee urheilijoiden saamaa veronalaista ja verotonta tuloa, ulkomaantulojen verotusta sekä tapahtumajärjestäjien verotusta sekä ohjeistuksen koskien urheilijarahastoa. Ohjeistukset tehtiin yhteistyössä Obsido Oy:n kanssa. Obsido Oy on erikoistunut ammattiurheilijoiden yksilölliseen varainhoitoon ja vuodesta 2017 alkaen myös elektroniset urheilijat ovat voineet aloittaa rahastoinnin Obsido Oy:n vastaamaan Jääkiekkoilijoiden urheilijarahastoon. Verotusohjeistus tehtiin liittyen verottajan maaliskuussa 2017 antamaan päätökseen, jonka mukaan tietokonepelejä pelaamalla päätoimisesti elantonsa ansaitsevan henkilön kohdalla voidaan soveltaa samoja verotuskäytäntöjä kuin urheilijoiden kohdalla. Liitto pyrki vuonna 2017 aktiivisesti kehittämään ratkaisua lakimiespalveluiden tarjoamiseksi pelaajille sekä jäsenilleen ja työsti myös pelaajasopimus pohjaa.

Koulutukset

Liitto järjesti 16.9.2017 Helsingissä tuomarikoulutuksen. Kurssista kiinnostuneita oli ensimmäisessä kyselyssä lähes 80 ja kurssille valikoitui jatkokyselyn perusteella 30 henkilöä, joista 27 osallistui koulutukseen. Tuomarikurssin teoriapäivä järjestettiin 16.9.2017. Kurssin toisen osuuden eli näyttökokeen teoriapäivään osallistuneet suorittavat turnauksen tai tapahtuman yhteydessä. Kouluttajina toimivat Miisa Nuorgam sekä Juho Nieminen.

Matkat ja osallistuminen

Vuoden alussa liitto osallistui helmikuussa Assembly Winter 2017 -tapahtumaan Helsingin Messukeskuksessa yhdessä Practicum-ammattioppilaitoksen kanssa. Yhteisellä pisteellä oli mahdollista kokeilla Virtual Reality -laitteistoa sekä tavata liiton edustajia. Maaliskuun alussa liitto osallistui LanTrek 2017 -tapahtumaan omalla tapahtumapisteellään, jossa oli mahdollista käydä liiton edustajien kanssa keskustelua elektronisesta urheilusta sekä pelata Rocket League -peliä muita tapahtumakävijöitä tai liiton puheenjohtajistoa vastaan.

Maaliskuun lopulla liiton puheenjohtaja Joonas Kapiainen ja 2. varapuheenjohtaja Otto Takala osallistuivat YLE:n Urheiluiltaan, jossa keskusteltiin elektronisesta urheilusta. Loppuvuodesta Urheilugaala ilmoitti elektroninen urheilun oleva edustettuna kahdessa palkintokategoriassa (Sykähdyttävän urheiluhetki 2017 ja Urheiluilmiö). Tähän liittyen liiton puheenjohtaja Joonas Kapiainen osallistui joulukuussa YLE:n Urheiluviikonloppu -lähetykseen kertoen elektronisesta urheilusta.

Toukokuussa liiton 1. varapuheenjohtaja Markus Koskivirta valittiin kansainvälisen elektronisen urheilun liiton, IeSF:n, Referees' Commissionin eli tuomarivaliokunnan puheenjohtajaksi liiton ehdottamana. Tuomarivaliokunta esimerkiksi tuottaa sääntöjä sekä kehittää tuomarikoulutusta kansainvälisesti.

Marraskuussa järjestettyjen MM-kisojen yhteydessä järjestettiin myös Global Esports Executive Summit 2017 (GEES) eli yleiskokous, johon liiton edustajana osallistui Janus Pitkänen Kajaanin ammattikorkeakoulusta. Pitkänen raportoi liitolle tapahtumasta, jossa etenkin verkostoituminen oli tärkeässä roolissa.

Liitto järjestäjänä

Joulukuussa liitto järjesti iltatilaisuuden ylimääräisen liittokokouksen yhteydessä Helsingissä, johon kutsuttiin jäsenjärjestöjen edustajien lisäksi myös muita Suomen elektronisen urheilun toimijoita. Iltatilaisuudessa käytiin läpi kulunutta vuotta, palkittiin vuoden onnistujat viidessä eri kategoriassa, keskusteltiin tulevasta ja verkostoiduttiin muiden toimijoiden kanssa. Palkintokategorioita olivat vuoden pelaaja, vuoden joukkue, vuoden tulokas, vuoden toimija ja vuoden teko. Ehdokasvalinnoista ja voittajista päättivät raadin jäsenet, johon kuului elektronisen urheilun kentän toimijoita. Iltatilaisuus järjestettiin O'Learys Bakers -ravintolassa.

Talous

Liiton tärkein tulonlähde oli Opetus- ja kulttuuriministeriön myöntämä yleisavustus, joka vuonna 2017 oli 83 000 euroa. Vuoden aikana huomattiin, että työntekijä on välttämätön liiton toiminnan kannalta. Täysipäiväisen työntekijän lisäksi liitto työllisti TE-toimiston myöntämällä palkkatuella projektikoordinaattorin, joka tuotti liitolle paljon uutta toimintaa. Liitto totesi, että lisätyöntekijät ovat liitolle tarpeen toiminnan kasvattamiseksi. Liitolla on lukuisia tarpeita hankkia rahoitusta eri hankkeisiin ja vuoden lopussa liitto haki Opetus- ja kulttuuriministeriöltä hankeavustusta tuomarointi- ja valmennustoiminnan sekä edunvalvonnan hankkeisiin.

Yhteenveto

Vuoden 2017 toimintasuunnitelmassa mainituista toimista toteuttamatta jäi vain Olympiakomitean täysjäsenyyden hakeminen. Täysjäsenyyden hakemista siirrettiin eteenpäin, koska jäsenrekisterin koko vuonna 2017 oli pienehkö.