

Yleiset määrittelyt

Suomen elektronisen urheilun liitto, SEUL ry toimeenpanee elektronisen urheilun SM-turnausten ja sarjojen nimittämisen vuodelle 2019. Liitto nimeää ja tunnustaa SM-turnaukset kilpailuttamalla niiden järjestäjät, valvomalla sekä tukemalla turnausten järjestämistä, hankkimalla näkyvyyttä turnausten aikana ja markkinoimalla turnauksia omissa kanavissaan. Liiton tehtävänä on toteuttaa korkeatasoiset suomenmestaruuskilpailut eri elektronisen urheilun peleissä, joihin kaikilla suomalaisilla pelaajilla on mahdollisuus osallistua.

Elektronisen Urheilun SM-toiminnan hallinto

1. SM-turnaustoiminnasta vastaa Suomen elektronisen urheilun liiton **hallitus**. Hallitus toimii hankkeen toteuttajana. Hallitus myös ratkaisee viime kädessä hankkeessa havaitut epäkohdat ja poikkeamat.
2. Liittohallitus nimittää SM-turnaustoimintaan erikseen yhden tai useamman **projektipäällikön**, joka vastaa liiton puolesta kokonaisuuden toteutumisesta. Projektipäällikön tehtävänä on valvoa sitä, että SM-turnaukset tai sarjat toteutetaan onnistuneesti liiton määrittelemällä tavalla. Projektipäällikön tehtävänä on myös raportoida turnaustoiminnan toteutuminen liiton hallitukselle.
3. Yksittäisten peliturnausten ja pelisarjojen hallinto ulkoistetaan kolmannelle osapuolelle joka voi olla yritys tai yhteisö. Kolmatta osapuolta edustaa nimetty **operaattori**, joka toimii yhteistyössä projektipäällikön kanssa. Operaattori raportoi projektipäällikölle turnauksen etenemisen, laatii suunnitelman turnauksen järjestämisestä ja toteuttaa turnauksen suunnitellusti.
4. Turnauksen tai sarjan operatiivisesta toiminnasta vastaa yksi tai useampi nimetty **turnaustoimihenkilö**. Toimihenkilö toimii turnauksen tai sarjan toimitsijana/tuomarina ja vastaa operaattorin alla siitä, että pelattavat pelit pelataan määriteltyjen sääntöjen ja standardien mukaisesti. Nimetty operaattori voi myös olla turnaustoimihenkilö näin päätettäessä.



Myönnettävä SM-nimike

SEUL ry nimeää ja myöntää virallisen elektronisen urheilun suomenmestaruusturnauksen tai -sarjan nimikkeen eri peleille. Päätökset nimityksistä tehdään järjestäjäkilpailutuksen päätyttyä. Poikkeustapauksissa nimityksiä voidaan antaa myös kuluvan vuoden aikana.

Päätöksen statuksen myöntämisestä tekee poikkeuksetta liittohallitus. Hallitukselle esityksiä peleistä voivat tehdä Suomen elektronisen urheilun liiton hallituksen jäsenet, jäsenjärjestöt ja jäsenyritykset.

Vaatimukset elektronisen urheilun suomenmestaruusturnauksen/sarjan nimitykselle:

- Lajilla tulee olla vakiintunut harrastajakunta Suomessa
- Lajista tulee järjestää säännöllisesti kilpailuja kansallisella tasolla
- Kilpailun / kilpailujen järjestäjän tulee olla rekisteröity yhdistys tai yritys
- Kilpailun / kilpailujen tulee olla kaikille rekisteröityneille harrastajille avoimia
- Kilpailun / kilpailujen järjestelyjen tulee olla liiton arvojen mukaiset
- Kilpailussa / kilpailuissa tulee käyttää liiton virallisia sääntöjä
- Lopputurnaus pelataan lähiverkkoympäristössä ja/tai samassa tilassa



Laatu ja kriteerit

Elektronisen urheilun SM-turnaukset järjestetään liittohallituksen hyväksynnällä. Kilpailutusvaiheessa eri toimijat esittävät turnauksia järjestettäväksi eri peleille. Liittohallitus pisteyttää ja valitsee kilpailutuksessa yleisesti esityksen mukaan pätevimmän operaattorin järjestämään SM-turnaukset.

Turnauksella on oltava vähintään yksi nimetty operaattori. Operaattorit on nimettävä ennen turnauksen järjestämistä ja niistä liiton puolesta vastaa liiton nimeämä projektipäällikkö.

Järjestäjällä on oikeus rajata pelaajien osallistumisoikeutta turnauksiin tapahtumassa, mikäli turnauksien aikataulut eivät salli pelaajan osallistuvan useampaan samanaikaiseen turnaukseen.

Operaattorin on käytettävä liiton pelaajarekisteriä ja sitouduttava liiton käytössä olevaan kilpailuohjesääntöön. Turnausmaksuista tai muista kilpailulisensseistä on keskusteltava liiton kanssa erikseen sovittaessa turnausten järjestämisestä.

Turnauksien aikataulut tulee julkaista hyvissä ajoin. Lopputurnauksen aikataulut on julkaistava viimeistään 3 viikkoa ennen koko eSM-turnauksen alkamista.

Turnauksen järjestäjä on velvollinen järjestämään pelaajille tarvittavat pelilaitteet. Tämä ei kuitenkaan koske pelaajien käyttämiä oheislaitteita, kuten peliohjaimia ja kuulokkeita. Mikäli turnauksessa edellytetään kuulosuojainten käyttöä esimerkiksi lavalla pelattaessa, turnauksen järjestäjä vastaa asianmukaisten varusteiden hankinnasta.

Lopputurnauksen tapahtumapaikalla on järjestettävä yleisölle mahdollisuus seurata turnausta. Pelaajien alue on rajattava muusta tapahtumasta. Pääsyä pelaajien alueelle valvovat turnaustoimihenkilöt.

Turnauksista tulee järjestää vähintään suomenkielinen verkkolähetys.

Turnauksen tulee käyttää Suomen elektronisen urheilun liiton virallisia pelisääntöjä. Liiton säännöt ovat vähimmäisvaatimukset turnauksen säännöille ja niistä voidaan poiketa tiukempaan suuntaan.

Turnaus tulee dokumentoida järjestäjän toimesta. Operaattori toimittaa projektipäällikölle raportin turnauksen järjestelyistä sekä budjetista viimeistään kuusi viikkoa lopputurnauksen jälkeen. Projektipäällikkö esittelee raportit liittohallitukselle.



Liitto käyttää ja kehittää vuonna 2018 valmistunutta keskitettyä Xerberus-turnausjärjestelmää elektronisen urheilun suomenmestaruuskilpailuiden osalta. Operaattori sitoutuu käyttämään järjestelmää kilpailutuksen alaisissa peleissä, ellei toisin sovita.

Lopputurnausten toteutuksen ja materiaalien suunnittelusta vastaa operaattori. SM-turnausten yhteydessä tulee erikseen sovitulla tavalla näkyä liiton sekä liiton yhteistyökumppanien logot.

Palkitseminen

Jokaisen suomenmestaruuskilpailun vähintään kaksi parasta pelaajaa tai joukkuetta palkitaan palkintoesineellä kuten mitalein tai pokaalein. Liitto tai operaattori hankkii mitalit ja pokaalit sopimuksen mukaan.

Turnauksissa voi olla mitalien ja pokaalin lisäksi myös muita palkintoja, kuten raha-, lahjakortti- ja/tai tuotepalkintoja. Näistä palkinnoista päättää liittohallitus yhdessä turnausjärjestäjän kanssa.

Suomen Mestarit kutsutaan automaattisesti puolustamaan tittelään myös seuraaviin kisoihin.

- Yksilö- ja paripeleissä kutsu koskee pelaajaa
- Joukkuepeleissä kutsu koskee organisaatiota
 - Mikäli voittava joukkue ei pelaa organisaation alaisuudessa, kutsutaan joukkue seuraavana vuonna samalla kokoonpanolla, kuin voittaessaan.
 - Mikäli organisaatio on lopettanut toimintansa tai sen alaisuudessa ei pelaa kyseisen pelin joukkuetta SM-turnauksen alkaessa, kutsu raukeaa.
 - Osallistumisoikeuden siirrosta toiselle organisaatiolle esimerkiksi organisaatiomuutosten takia päättää anomusten perusteella Suomen elektronisen urheilun liiton hallitus.



Kilpailuttaminen

Elektronisen urheilun SM-turnausten järjestäjät kilpailutetaan tarjousten perusteella. Kilpailutusta ei tarvitse järjestää, mikäli turnauspelin osalta tulee vain yksi tarjous. Mainittakoon, että SM-nimitys voidaan antaa ainoastaan operaattorille, joka täyttää myös ylempänä mainitut SM-turnauksen kriteerit.

SEUL ry varaa oikeuden käyttää omaa mahdollista merkittävää yhteistyökumppaniaan SM-tapahtuman markkinoinnissa ja tukemisessa, mikäli se ei aiheuta ristiriitaa operaattorin omien turnausyhteistyökumppanien kanssa. Tällöin asiasta on neuvoteltava erikseen operaattorin kanssa ennen turnauksen järjestämistä.

Kilpailutuksessa liitto vaatii järjestämistä tarjoavaa osapuolta määrittelemään turnauksen perustiedot ja pisteyttää tarjouksen sen perusteella. Pisteytys on suuntaa antava ja standardoi tarjouskilpailun.

Liitto pidättää oikeuden päättää lopullisesti SM-nimikkeen myöntämisestä pisteytyksen lopputuloksesta huolimatta ja ilmoittaa joka tapauksessa lopullisen päätöksen jäsenilleen, ehdokkaille ja yhteistyökumppaneilleen.

SM-turnauspeleistä liitto hakee ensisijaisesti seuraaville SM-turnauspeleille operaattoria

- Artifact
- League of Legends
- Rocket League
- PlayerUnknown's Battlegrounds
- Fortnite
- Eri mobiilipelit (Clash Royale, Arena of Valor, Critical Ops, Heroes of Warland jne.)

Nykyiset SM-operaattorit vuoden 2019 loppuun saakka

- Assembly Organizing Oy (Counter-Strike: Global Offensive, Hearthstone, Overwatch, StarCraft II)
- Vector - Suomen Verkkopeliyhdistys ry (Dota 2)
- Grail Group Oy (Tekken 7)
- Finnish Sim Racing Association ry (iRacing)
- NHLGamer (NHL, FIFA)

Muut pelit voidaan tapauskohtaisesti käsitellä esitysten mukaan. Pelien valintaan vaikuttaa liiton määrittelemät vaatimukset SM-tason pelille (ylempänä).

Kilpailutuksen pisteytys:

- Tarjoavan operaattorin perustiedot
 - Yhden tai useamman operaattorin tiedot ja yhteyshenkilöt, 5 pistettä
 - Yleiset tiedot turnausmallista, 5 pistettä
 - Pelien listaus, joihin järjestetään turnaukset, 5 pistettä
 - Turnaustapahtuman yhteistyökumppanit ja sponsorit, 5 pistettä
 - Turnaustapahtumien ajankohdat (väh. kuukauden tarkkuudella), 5 pistettä

- Hakija on liiton jäsenyhdistys tai -yritys
 - Kyllä, 10 pistettä

- Hakija sitoutuu liiton turnausjärjestelmän (Xerberus) käyttöön
 - Kyllä, 10 pistettä

- Miten usealle pelille operaattori haluaa SM-turnaukset järjestää?
 - 1 peli, 5 pistettä
 - 2 peliä, 10 pistettä
 - 3 peliä tai enemmän, 20 pistettä

- Miten suuri on järjestettävien peliturnauksien palkintopotti yhteenlaskettuna
 - 0-5000 euroa, 5 pistettä
 - 5000-9999 euroa, 15 pistettä
 - 10000-14999 euroa, 30 pistettä
 - 15000-19999 euroa, 45 pistettä
 - 20000 euroa tai enemmän, 65 pistettä

- Järjestetäänkö turnaus online-, offline- vai molemmissa vaiheissa?
 - Online-turnaus, 5 pistettä
 - Offline-turnaus, 15 pistettä
 - Online-osakilpailut ja sen jälkeen Offline-lopputurnaus, 30 pistettä
 - Online- sekä Offline-osakilpailut ja sen jälkeen Offline-lopputurnaus, 40 pistettä

Eduksi katsotaan mahdolliset lisätiedot ja tarkemmat yksityiskohdat tapahtumista.