

Toimintasuunnitelma 2019

Toiminnan tarkoitus

Suomen elektronisen urheilun liitto – SEUL ry (jäljempänä liitto) toimii suomalaisen kilpailullisen 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 edistää elektronisen urheilun parissa toimivien järjestäytymistä Suomen kilpapelikentällä sekä parantamaan kentän toiminnan tunnettuutta, laatua ja arvostusta. Liitto luo elektroniseen urheiluun rakenteita sen strategian ohjaamalla tavalla.

Vuonna 2019 liitto kehittää elektronisen urheilun suomenmestaruuskisoja ja harrasteliigaa, osallistuu maailmanmestaruuskilpailuihin maajoukkueen kanssa, tekee nuorisotyötä elektronisen urheilun alueella, vaikuttaa yhteiskunnallisesti elektronisen urheilun puolesta Suomessa ja kasvattaa jäsenmääräänsä sekä auttaa jäseniään kehittymään. Toimintavuonna 2019 liitto syventää eurooppalaista yhteistyötä.

Liiton kokoukset ja jäsenistö

Kokoukset

Vuonna 2019 liitto järjestää sääntömääräiset kokouksensa. Kevätkokous järjestetään vuosittain 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

Vuoden 2018 syksyllä liitolla on 34 jäsenjärjestöä. Vuoden 2019 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.

Järjestäytymisen lisäksi liitto tiedottaa ja ohjeistaa jäseniään eri hankkeista ja linjauksista sekä viestii aktiivisesti jäsenilleen tavoista vaikuttaa yhdessä tai erikseen liiton toimintaan, strategiaan ja toiminnan suuntaan.

Talous

Taloudenhoidossa pyritään tarkkaan harkintaan, ja 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. Liiton tilikartta uusittiin ja uusi versio otettiin käyttöön vuonna 2018. Vuoden 2019 aikana tilikartan kehittämistä tullaan jatkamaan.

Liitto hakee rahoitusta toimintavuodelle 2019 opetus- ja kulttuuriministeriöltä. Lisätuloja liitolle tuottavat varainhankintana toteutettavat erilliset konsultointi- ja luentopalkkiot, kilpailulisenssit, jäsenmaksut, 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 230 000 euroa vuodelle 2019. Rahoitusta haetaan myös muista lähteistä liiton ja sen jäsenten projektimuotoiseen toimintaan.

Vuonna 2018 liitto aloitti valmennustoiminnan hankkeen, jota haettiin avustusta OKM:ltä. Hanke on kaksivuotinen ja jatkuu vuoden 2019 loppuun. Hankkeen tarkoituksena on luoda pohjaa valmentajien ja ohjaajien koulutuspoluille ja suunnitella yksittäisten koulutusten rakenteita ja sisältöjä. Hanketta toteutetaan tiiviissä yhteistyössä urheiluopistojen kanssa. Vuodelle 2019 liitto tulee hakemaan hankerahoitusta tuomaritoiminnan kehittämiseen.

Toiminta

Tapahtumat

Liitto osallistuu toimintavuoden 2019 aikana vuoden tärkeimpiin elektronisen urheilun tapahtumiin Suomessa. Se palkitsee suomalaiset elektronisen urheilun toimijat vuosittaisessa iltatilaisuudessaan ja tukee erilaista elektronisen urheilun tapahtumatoimintaa, kuten tuomarikoulutuksia, jäsenjärjestöjensä tapahtumia ja järjestää jäsenilleen hackathonin. Tapahtumien tukemisen lisäksi liitto järjestää koulutustilaisuuksia jäsenistönsä pyynnöstä ja ulkopuolisten tilaajien tarpeisiin.

Liitto osallistuu messutapahtumiin ja muihin kilpapelamiseen liittyviin tapahtumiin mahdollisuuksien mukaan. Näissä tapahtumissa pyritään tuomaan elektronista urheilua ja pelaamista esille positiivisessa valossa sekä keräämään kyselyiden avulla tietoa peliharrastamisesta ja -tietämyksestä.

Koulutukset

Liitto toimii jatkuvassa yhteistyössä suomalaisten ja suomenruotsalaisten oppilaitosten sekä nuorisotoimien kanssa tarjoten tukea elektronisen urheilun opetustoiminnan käynnistämiseksi ja kehittämiseksi. Tavoitteena 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 osallistumaan pelaamista koskevaan mediakasvatustoimintaan osallistumalla messuille ja nuorisotapahtumiin sekä järjestämällä koulutustilaisuuksia.

Liitto jatkaa tuomarikoulutusten järjestämistä ja selvittää mahdollisuutta järjestää teknisen ylläpidon koulutuksia. Yhdessä Suomen urheilun eettisen keskuksen (SUEK ry) kanssa liitto järjestää antidopingkoulutuksia. Urheiluopistoyhteistyötä laajennetaan vuonna 2019 ja kehitetään leirityskonseptia elektronisessa urheilussa. Tavoitteena on järjestää muun muassa valtakunnallisella tasolla yläkoululeiritystä elektronisille urheilijoille. Liitto järjestää ja organisoii valmentajakoulutusta, jota tarjotaan kolmella eri koulutustasolla. Koulutukset järjestetään tiiviissä yhteistyössä urheiluopistojen ja muiden toimijoiden kanssa.

Julkaisutoiminta

Liitto tuottaa sidosryhmiensä käyttöön digitaalista materiaalia, kuten oppaita ja edunvalvontaan liittyvää materiaalia. Liitto päivittää edelleen olemassa olevia jäsenorganisaatioiden ja toimintakentän tarpeisiin luotuja julkaisujaan, joita ovat liiton verkkosivut sisältöineen, oppaat, pelaajasopimus pohja, pelisäännöt ja kilpailuohjesääntö. Vuoden 2019 kilpailuohjesäännön liitteeksi tullaan julkaisemaan antidopingohjelma sekä tekniseen huijaamiseen ja ottelumanipulaatioon liittyvät säädökset.

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

Liitto kehittää kilpailuohjesääntöään yhteistyössä useiden eri toimijoiden, kuten jäsenorganisaatioiden, Suomen Olympiakomitean ja Suomen urheilun eettinen keskuksen kanssa. Liitto ylläpitää elektronisen urheilun pelien sääntöjä ja luo pelikohtaisesti uusille elektronisen urheilun peleille viralliset kilpailusäännöt. 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 kilpapelaaamista 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.

Vuonna 2018 liitto oli mukana kehittämässä ja otti käyttöön Xerberus-turnausjärjestelmän. Järjestelmän kehittämistä tullaan jatkamaan vuoden 2019 aikana. Kurinpitovalioikunta jatkaa toimintaansa.

Liitto toimeenpanee vuosittain elektronisen urheilun suomenmestaruuskisat (eSM). Vuoden 2019 aikana liitto aloittaa selvitystyön eSM-kisojen uudistamiseksi vuodelle 2020. Kisoissa on tavoite siirtyä kohti pidempiä sarjoja ja kilpailukalenteri pyritään järjestämään kansainvälisen elektronisen urheilun liiton maailmanmestaruuskisojen aikatauluja tukevaksi. Tulevan vuoden aikana liitto kehittää muutamiin peleihin kansallista elektronisen urheilun harrastekilpatoimintaa.

Tuomaritoiminta

Liitto jatkaa tuomaritoiminnan standardointia ja kehittämistä. Tuomarikurssin näyttötoineen suorittaneille myönnetään suomalainen elektronisen urheilun tuomarisertifikaatti. Liitto vie suomalaista tuomariosaamista sekä koulutuskonseptia kansainvälisen elektronisen urheilun liiton (IESF) toimintaan. Liitto tulee hakemaan hankerahoitusta tuomaritoiminnan kehittämiseksi. Hankkeen

tarkoituksena on luoda Suomen elektronisen urheilun kentälle tuomarointijärjestelmä ja vakiinnuttaa koulutukset.

Valmentajan- ja urheilijan polku

Liitto kehittää urheilijan- ja valmentajan polkua elektronisessa urheilussa tiiviissä yhteistyössä useiden eri toimijoiden kanssa. Urheilijan polun kehittämiseen kuuluu muun muassa yhteistyö Puolustusvoimien urheilukoulun kanssa. Vuonna 2019 ensimmäinen e-urheilija astuu palvelukseen Puolustusvoimien urheilukouluun. Liitto rakentaa urheilukoulun kanssa mahdollisimman hyvän ohjelman tukemaan elektronisen urheilijoiden kehitystä palveluksen aikana. Muita urheilijan polun yhteistyöitä on muun muassa: yläkoululeiritys, lukioiden ja ammattikoulujen aamuharjoittelut, opistoyhteistyö, elektronisen urheilijan kaksoisuran rakentaminen ja asiantuntevan valmennuksen mahdollistaminen urheilijalle myös muissa vaiheissa kuin ammattilaisvaiheessa. Liitto toimii yhdessä kaikkien koulutusta tekevien tahojen kanssa, jotka tarjoavat elektronisen urheilun valmennusta tai koulutusta.

Kajaanin ammattikorkeakoulu (KAMK) ja Vuokatti-Ruka Urheiluakatemia (VRUA) ovat vuodesta 2017 alkaen rakentaneet hankkeena e-urheilun kansainvälisen keskuksen, eSports Centerin Kainuuseen. Tehtävänä on ollut 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 tekee yhteistyötä hankkeen kanssa. Kajaanin ammattikorkeakoulu toteuttaa hankkeen Euroopan aluekehitysrahaston (EAKR) ja Euroopan sosiaalirahaston (ESR) tuella. Hankkeen ohjausryhmään osallistuu liiton puheenjohtaja tai toiminnanjohtaja.

Yhteistyötä urheiluopistojen kanssa tullaan syventämään vuoden 2019 aikana. Tarkoituksena on jakaa yhteistä henkistä pääomaa ja tiivistää liiton sekä urheiluopistojen yhteistyötä. Urheiluopistot suunnittelevat ja kehittävät koulutuspalveluita elektronisen urheilun pariin omien hankkeiden kautta. Liitto koordinoi ja ohjaa kehitystä valtakunnallisella tasolla.

Valmentajan polku käynnistyy starttikoulutuksella. Siitä on mahdollista edetä monimuoto-opetuksena järjestettävään Ohjaajakoulutukseen. Huippuvaiheen valmennusta tukee liiton tarjoamat huippuvalmentajan koulutukset. Tavoitteena on syventää nykyisten valmentajien asiantuntijuutta ja kouluttaa uusia valmentajia lajin pariin. Nuorisotoiminnan pariin koulutetaan elektronisen urheilun osaajia ohjaajakoulutuksen kautta. Selkeä rakenne valmentajan taitotasolle mahdollistaa valmentajan oman kehityksensä seurannan ja se helpottaa organisaatioiden kykyä tunnistaa eri valmentajien kyvykkyudet.

Kansainvälisyys

Liitto on kansainvälisen elektronisen urheilun liiton IESF:n jäsen. Liitto pyrkii vaikuttamaan kansainvälisesti elektronisen urheilun kehityksen ja tunnettuuden suuntaan positiivisesti korostamalla mm. yhdenvertaisuutta, tasa-arvoa sekä avoimen ja demokraattisen 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. Vuonna 2019 määritetään liiton strategian mukaisesti kriteerit maajoukkueen valitsemiselle. Maajoukkueen valinnan on oltava läpinäkyvää, tasapuolista ja mukailtava mahdollisuuksien mukaan eSM-kisojen aikatauluja.

Kansainvälistä yhteistyötä pyritään lisäämään eurooppalaisten liittojen kanssa muun muassa maaotteluiden muodossa, tukemalla maajoukkuetoimintaa ja järjestämällä yhteisiä koulutuksia. Eurooppalaisten liittojen kanssa suunnitellaan toteutettavaksi yhteistyöhanketta, johon haetaan rahoitusta Euroopan Unionilta.

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 laajennetaan mahdollisuuksien mukaan.

Liitto tarjoaa ohjeistuksia ja neuvontaa pelaajille ja muodostaa mahdollisia lisäpalveluita pelaajien ja muidenkin toimijoiden edunvalvonnan takaamiseksi. Liitto julkaisee ohjeistuksen pelaajien vakuuttamisesta ja oppaan elektronisen urheilun yhteisö- tai organisaatiotoiminnan aloittamisesta.

Pelaajasopimusohjan kehittämistä jatketaan vuonna 2019 ja se käännetään englanniksi. Tulevana vuonna pelaajien on mahdollista jatkaa urheilijarahaston käyttöä sekä hakea Puolustusvoimien urheilukouluun.

Muuta

Pelaajarekisteri

Vuonna 2019 liitto jatkaa pelaajarekisterin kehittämistä. Liitto käyttää Suomen Olympiakomitean Suomisport -palvelua ja ylläpitää pelaajalisenssitoimintaa. Pelaajarekisteriä ylläpitämällä ja pelaajia lisensoimalla liiton on mahdollista raportoida aktiivisten kilpapelaaajien määrää sekä tukea



tapahtumatoimintaa. Liiton on myös mahdollista ilmoittaa lajin harrastajamääriä, tunnistaa lajia harrastavien ja liiton palveluita hyödyntävien pelaajien määrää.

Liitto hakee Suomen Olympiakomitean täysjäsenyyttä. Olympiakomitean jäsenyys luo liiton jäsenille uusia mahdollisuuksia laajentaa toimintaansa ja parantaa toiminnan laatua. Jäsenyys edesauttaa 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 peliviikkoon osallistumista ja peliviikkoon 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 noudattamista kaikissa jäsenorganisaatioiden järjestämässä pelitapahtumissa ja -turnauksissa sekä tekee yhteistyötä kansallisen audiovisuaalisen instituutin (KAVI) kanssa.

Vuonna 2018 liitto on työstänyt yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelmaa. Suunnitelmassa määriteltujen toimenpiteiden edistäminen aloitetaan vuonna 2019. Yhdenvertaisuustyötä laajennetaan ja kehitetään seuraamalla tavoitteiden toteutumista ja päivittämällä suunnitelmaa.

Yhteistyö julkisen sektorin kanssa

Liiton tärkeimpiä kumppaneita jäsenorganisaatioiden lisäksi ovat ne valtakunnalliset projektit ja kaupunkiyhteistyötahot, jotka ovat ottaneet tehtäväkseen tarjota nuorille heitä itseään kiinnostavia harrastusmahdollisuuksia. 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 kilpapelaaamisen ja ongelmapelaaamisen 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. Muun urheilun koulutuspolkuja ja metodeita seuraten, mutta lajin erityispiirteet huomioiden liitto haluaa olla mukana varmistamassa sopivan koulutusohjelman 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 2019. Liitto käyttää toiminnassaan kokopäiväistä toiminnanjohtajaa ja lisäksi se hakee mahdollisuuksien mukaan liittosihteeriä, projektikoordinaattoria sekä markkinoinnista ja viestinnästä vastaavaa työntekijää. Valmennustoiminnan hankkeessa tulee jatkamaan vuonna 2018 palkattu työntekijä.

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. Projektikoordinaattorin vastuulla ovat aikaisemmin toimintasuunnitelmassa kuvattujen hankkeiden toteuttaminen ja muu mahdollinen liittohallituksen osoittama operatiivinen toiminta, kuten esimerkiksi valiokuntien avustaminen. Viestinnän ja markkinoinnin työntekijä vastaa liiton ulkoisesta ja sisäisestä viestinnästä sekä mediasisällön tuottamisesta toiminnanjohtajan ohjauksessa. 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 liiton julkaisemat uutiset. Liiton viestintää tullaan kehittämään ulkoisen ja sisäisen tiedottamisen alueella. Toimintasuunnitelman toteutumista seurataan ja siitä viestitään aktiivisesti.

Sisäinen tiedottaminen

Liiton työntekijät ja viestinnän vastuhenkilöt vastaavat liiton www-sivujen sisällön sekä sosiaalisen median uutisoinnin päivittämisestä. Liitto lähettää jäsenorganisaatioille jäsenkirjeen yhteenvetona ajankohtaisista ja tulevista tapahtumista neljästi vuodessa. Liitto viestii jäsenilleen myös jäsenille perustetussa Slack-kanavassa (pikaviestintäpalvelu), jolla voidaan käydä hyvin reaaliaikaista keskustelua. Kuukausittain pidettävien hallitusten kokousten jälkeen jäsenistölle lähetetään päätösluettelo, johon on koottu kokouksissa tehdyt päätökset ja käsitellyt asiat.