

## Toimintasuunnitelma 2020

<b>Toiminnan tarkoitus</b>	<b>2</b>
<b>Liiton jäsenet</b>	<b>2</b>
<b>Talous</b>	<b>3</b>
<b>Toiminta</b>	<b>3</b>
Hallinnollinen toiminta	3
Tapahtumat	3
Koulutukset	4
Julkaisutoiminta	4
Kilpailutoiminta	5
Tuomari- ja valmennustoiminta	5
Seuratoiminnan tukeminen	6
Kansainvälisyys	6
Pelaajapalvelut	7
Urheilijan polku	7
Yhdenvertaisuus ja tasa-arvo	8
<b>Muuta</b>	<b>8</b>
Pelaajarekisteri	8
Vaikuttaminen	8
Yhteistyö julkisen sektorin kanssa	9
Liiton työvoima	9
Liiton toimitilat	10
Menestyksen palkitseminen	10
<b>Tiedottaminen</b>	<b>10</b>
Ulkoisen tiedottaminen	10
Sisäinen tiedottaminen	11

## Toiminnan tarkoitus

Suomen elektronisen urheilun liitto – SEUL ry (jäljempänä liitto) toimii suomalaisen kilpailullisen tietokone-, konsoli- ja mobiilipelaamisen sekä muun e-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 e-urheilun parissa toimivien järjestäytymistä Suomen e-urheilun kentällä sekä parantamaan kentän toiminnan tunnettuutta, laatua ja arvostusta. Liitto luo e-urheiluun rakenteita sen strategian ohjaamalla tavalla.

Vuonna 2020 liitto juhlistaa kymmenettä toimintavuottaan. Toimintavuonna liitto järjestää kansalliset mestaruuskilpailut, osallistuu maailmanmestaruuskilpailuihin maajoukkueen kanssa, standardoi e-urheilun kenttää julkaisutoiminnalla, tekee e-urheilun parissa nuorisotyötä, selvittää tapoja tukea huippu-urheilun kehittymistä ja vaikuttaa yhteiskunnallisesti e-urheilun puolesta Suomessa. Liitto kasvattaa vuoden aikana jäsenmääräänsä ja auttaa jäseniään kehittymään.

## Liiton jäsenet

Vuoden 2019 syksyllä liitolla on 40 jäsenjärjestöä. Vuoden 2020 aikaan liittoon pyritään sisällyttämään kaikki aktiiviset e-urheilun toimijat Suomessa, jotka täyttävät sääntöjen asettamat edellytykset jäsenyydelle.

E-urheilun parissa toimivien organisaatioiden määrä kasvaa vuosittain, mikä muodostaa yhä suuremman tarpeen liiton toiminnan ja lajin kehittämiseksi. Liitto tukee e-urheilun uusien tahojen järjestäytymistä toiminnallisesti ja kannustaa jo järjestäytyneitä tahoja liiton jäsenyyteen.

Liitto tiedottaa ja ohjeistaa jäseniään eri hankkeisiin ja linjauksiin liittyen 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. Liiton taloutta seuraa aktiivisesti liittohallitus ja toiminnanjohtaja. Nimitetty rahastonhoitaja raportoi liittohallitukselle talouden tilannetta säännöllisesti.

Liitto hakee rahoitusta toimintavuodelle 2020 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 189 000 euroa vuodelle 2020. Rahoitusta haetaan myös muista lähteistä liiton ja sen jäsenten projektimuotoiseen toimintaan.

Vuodelle 2020 liitto on hakenut hankerahoitusta seuratoiminnan kehittämisen hankkeeseen ja jatkoa valmennustoiminnan kehittämisen hankkeeseen. Lisäksi liitto tulee hakemaan hanketta tuomaritoiminnan kehittämiseksi.

## Toiminta

### Hallinnollinen toiminta

Vuonna 2020 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. Lisäksi liittohallitus järjestää linjauspäivän kaksi kertaa vuodessa.

### Tapahtumat

Liitto osallistuu toimintavuoden 2020 aikana vuoden tärkeimpiin e-urheilun tapahtumiin Suomessa. 10-vuotisjuhlavuoden kunniaksi liitto järjestää loppuvuodesta 2020 juhlatilaisuuden. Tämän lisäksi liitto järjestää tulevana vuonna e-urheilun seminaarin. Liitto järjestää jäsenilleen hackathonin vuonna 2020.

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

Liitto tukee kilpailutoiminnan järjestämistä suomalaisissa tapahtumissa muun muassa osallistumalla kouluttamiensa tuomareiden majoitus- ja matkakuluihin.

### **Koulutukset**

Liitto toimii jatkuvassa yhteistyössä kotimaisten oppilaitosten sekä nuorisotoimien kanssa tarjoten toiminnallista tukea e-urheilun opetustoiminnan käynnistämiseksi ja kehittämiseksi. Tavoitteena on lisätä opetussuunnitelmiin e-urheilua ja siihen liittyviä harjoitteita, kuten urheiluvalmennusta, elämäntilainta, mediakasvatusta, ryhmätyötaitoja, liiketaloutta, kielitaidon opintoja ja viestintää.

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

Liitto järjestää koulutustilaisuuksia jäsenistönsä pyynnöstä ja ulkopuolisten tilaajien tarpeisiin. Liitto julkaisee vuoden 2020 koulutuskalenterin tammikuussa, joka sisältää esimerkiksi liiton järjestämät tuomarikoulutukset. Yhteistyössä Suomen urheilun eettinen keskus - SUEK ry:n kanssa liitto tarjoaa jäsenilleen ja e-urheilun kentälle antidopingkoulutuksia. Antidopingia koskevia asioita on mahdollista opiskella lisäksi verkossa maksuttoman Puhtaasti Paras -koulutuksen avulla.

### **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 sekä sen liitteet. Liitto julkaisee toimeksiantosopimuksen pohjan.. Ammattipelaajille suunnatun pelaajasopimus pohjan rinnalle tullaan toteuttamaan harrastepelaajille suunnattu sopimus pohja.

Vuonna 2020 liitto julkaisee oppaan elektronisen urheilun toiminnan aloittamiseen ja ylläpitoon. Liitto julkaisee lisäksi oppaan, joka on tarkoitettu erityisesti lajia harrastavien nuorten vanhemmille.

Tulevana vuonna liitto kartoittaa kotimaisten seurojen tuen tarpeita ja selvittää, miten liitto voi tukea e-urheilukentän huippu-urheilua. Huippu-urheilun tilannetta kartoitetaan laadullisen tutkimuksen muodossa, joka voidaan toteuttaa esimerkiksi Pro Gradu -tutkielmana.

### **Kilpailutoiminta**

Liitto kehittää kilpailuohjesääntöään yhteistyössä useiden eri toimijoiden, kuten jäsenorganisaatioiden, Suomen Olympiakomitean ja Suomen urheilun eettisen keskuksen (SUEK) kanssa. Liitto ylläpitää suosituimpien e-urheilun pelien sääntöjä ja luo tarpeen mukaan uusille peleille viralliset kilpailusäännöt. Standardoinnin tarkoituksena on erilaisten kilpailullisten peliturnausten yhdenvertainen toteutus, joka varmistaa pelaajalle laadukkaat ja oikeudenmukaiset olosuhteet.

Tukeakseen e-urheilun kilpailutoimintaa sekä pelaajien nousua lajin huipulle, liitto järjestää eri peleihin viralliset suomenmestaruuskilpailut. Kilpailujen jakamisella eri sarjoihin pelaajien taitotason mukaan pyritään saamaan harrastajille ja lajin huipulle omantasoista peliseuraa, jolloin pelaaminen on ennen kaikkea mielekästä, mutta tarjoaa myös mahdollisuuden kehittyä.

Kurinpitovaliokunta jatkaa toimintaansa. Vuonna 2018 liitto otti käyttöön Xerberus-turnausjärjestelmän, jota käytettiin suurimmassa osin e-urheilun SM-kilpailuja ja myös muissa liiton jäsenten turnauksissa. Turnausjärjestelmän kehittäjä on myynyt järjestelmän kolmannelle osapuolelle, mutta sen käyttöä pyritään jatkamaan.

Liitto toimeenpanee vuosittain elektronisen urheilun suomenmestaruuskisat (eSM). Vuonna 2020 eSM-kisat suosivat liiga- ja sarjamallista toteutusta, jolloin kisat ovat pitkäkestoisemmat ja tavoittavat enemmän yleisöä. Liitto jatkaa harrasteturnausten toteuttamista ja toteuttaa vuonna 2020 erityisesti nuorisotaloille sekä opiskelijoille suunnatut eSM-turnaukset.

### **Tuomari- ja valmennustoiminta**

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 hakee vuodelle 2020 hankerahoitusta tuomaritoiminnan kehittämiseksi. Hankkeen tarkoituksena on luoda Suomen elektronisen urheilun kentälle vakiintunut ja kehittyvä tuomarointijärjestelmä sekä vakiinnuttaa vuosittaiset tuomarikoulutukset. Vuonna 2020 tavoitteena on lisätä päätuomareiden määrää järjestämällä päätuomarikoulutus.

Liiton kaksivuotinen valmennustoiminnan hanke päättyy joulukuussa 2019. Liitto on hakenut hankkeeseen jatkoa, jonka tarkoituksena on vakiinnuttaa jo luodut valmentajakoulutusjärjestelmän rakenteet ja rakentaa uusia polkuja valmentajien kehittymiseen sekä toimintaan osallistumiseen.

### **Seuratoiminnan tukeminen**

Vuonna 2019 liitto on hakenut hankerahoitusta seuratoiminnan tukemisen hankkeeseen. Mikäli rahoitus hankkeelle varmistuu, osana hanketta julkaistaan yhdessä hankkeen yhteistyötahojen kanssa opas toiminnan aloittamiseen sekä perustetaan tukipalvelu seuratoimintaa aloittaville ja ylläpitäville tahoille. Seuroille järjestetään koulutuksia esimerkiksi taloudenhallinnasta.

Liitto perustaa huippu-urheilun työryhmän. Työryhmän avulla kartoitetaan edelleen seurojen tarpeita ja etsitään tapoja, joilla liitto voi tukea seuroja ja huippu-urheilua kentällä.

### **Kansainvälisyys**

Liitto on kansainvälisen elektronisen urheilun liiton IESF:n jäsen. Liitto pyrkii vaikuttamaan kansainvälisesti e-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 maailmanmestaruuskilpailuissa. Pyrkimyksenä on osallistua jokaiseen MM-kisojen peliin. Kansainvälisistä huippuurnauksista saatu kokemus on ehdottoman tärkeää e-urheilun kansallisille huipuille kansainvälisen menestyksen saavuttamiseksi. Lisäksi selvitetään tapoja tukea muita MM-kilpailuja, joihin Suomesta lähetetään maajoukkue.

Tavoitteena on järjestää maajouketta ja suomalaisia huippu-urheilijoita tukevaa maajoukkueleiritystä. Leiritykset ja niiden määrä mitoitetaan tarpeen ja toteutusmahdollisuuksien mukaan. Leiritykset järjestetään läheisessä yhteistyössä kotimaisten urheiluopistojen kanssa.

Kansainvälistä yhteistyötä pyritään lisäämään eurooppalaisten liittojen kanssa muun muassa maaotteluiden muodossa, tukemalla maajoukkuetoimintaa ja järjestämällä yhteisiä koulutuksia. Eurooppalaisten liittojen kanssa jatketaan Euroopan e-urheilun liiton rakentamista. Liitto vahvistaa suhteita kansainvälisiin järjestöihin, esimerkiksi ENGSO:hon (European Non-Governmental Sports Organisation).

### **Pelaajapalvelut**

Liitto tarjoaa e-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 sekä muodostaa mahdollisia lisäpalveluita pelaajien ja muidenkin toimijoiden edunvalvonnan takaamiseksi. Liitto julkaisee ohjeistuksen pelaajien vakuuttamisesta ja oppaan elektronisen urheilun seuratoiminnan aloittamisesta. Tulorekisteriohjeistuksen ohelle liitto julkaisee palkinto- ja verotusohjeistuksen. Lisäksi liitto selvittää e-urheilun kentän vakuutustarpeita ja luo aiheesta ohjeistuksen.

Tulevana vuonna pelaajien on mahdollista jatkaa urheilijarahaston käyttöä ja hakea Puolustusvoimien urheilukouluun.

### **Urheilijan polku**

Liitto kehittää urheilijan polkua elektronisessa urheilussa tiiviissä yhteistyössä useiden eri toimijoiden kanssa. Urheilijan polun kehittämiseen kuuluu muun muassa yhteistyö Puolustusvoimien urheilukoulun kanssa. Liitto rakentaa urheilukoulun kanssa mahdollisimman hyvän ohjelman tukemaan e-urheilijoiden kehitystä palveluksen aikana. Muita urheilijan polun yhteistöitä 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 e-urheilun valmennusta tai koulutusta.

Osana e-urheilijan polkua Liitto tukee Suomeen rakentuneen urheiluakatemiatoiminnan kehittymistä. Liitto pisteyttää Olympiakomitean urheiluoppilaitoksiin hakevat urheilijat lajiliittopisteytysohjeistuksen mukaisesti.

Yhteistyötä urheiluopistojen kanssa tullaan jatkamaan vuoden 2020 aikana. Tarkoituksena on jakaa yhteistä henkistä pääomaa ja tiivistää liiton sekä urheiluopistojen yhteistyötä. Urheiluopistot suunnittelevat ja kehittävät koulutuspalveluita e-urheilun pariin omien hankkeiden kautta. Liitto koordinoi ja ohjaa kehitystä valtakunnallisella tasolla.

### **Yhdenvertaisuus ja tasa-arvo**

Liitto julkaisi syksyllä 2018 yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelman, jonka toimenpiteitä on toteutettu vuoden 2019 aikana. Vuonna 2018 toteutettu yleinen kysely toistetaan vuoden 2020 alussa ja sen pohjalta suunnitelma päivitetään. Päivityksen yhteydessä arvioidaan vuonna 2018 asetettujen toimenpiteiden toteutumista ja asetetaan uudistetun kyselyn tulosten perusteella uudet toimenpiteet vuosille 2020-2021.

### **Muuta**

#### **Pelaajarekisteri**

Vuonna 2020 liitto jatkaa pelaajarekisterin kehittämistä. Liitto käyttää pelaajalisenssijärjestelmänä Suomen Olympiakomitean Suomisport-palvelua. 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 määrä. Tuomaritoiminnan hankkeen myötä tuomarit lisätään pelaajarekisteriin ja heille myönnetään Suomisportissa tuomari-meriitti.

Liitto on syksyllä 2019 hakenut Olympiakomitean varsinaista jäsenyyttä. Olympiakomitean jäsenyyden tarjoaa liiton jäsenille uusia mahdollisuuksia laajentaa toimintaansa ja parantaa toiminnan laatua. Jäsenyyden edesauttaa liiton kansainvälisen yhteistyön tavoitteita.

#### **Vaikuttaminen**

Liitto pyrkii julkilausumilla, medianäkyvyydellä ja muilla keinoin vaikuttamaan alueelliseen sekä valtakunnalliseen päätöksentekoon liiton ja sen jäsenistön toimintakentässä. Vaikuttamisen tavoitteena on luoda ja ylläpitää suotuisat edellytykset suomalaisen e-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 sekä käyttää tarvittaessa toiminnassaan näiden alueiden asiantuntijoita.

Liitto edellyttää pelien ikärajojen 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 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 e-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 e-urheiluun liittyvän laadukkaan ohjelmatarjonnan laajentamiseksi ja parantamiseksi.

Liitto tekee yhteistyötä toisen ja kolmannen asteen oppilaitosten kanssa kehittääkseen kansallisen opetussuunnitelman mukaista opetustoimintaa e-urheilun saralle. Muun urheilun koulutuspolkuja ja metodeja seuraten, mutta lajin erityispiirteet huomioiden liitto haluaa olla mukana varmistamassa sopivan koulutusohjelman toteutumista. Näitä periaatteita noudattaen liitto pyrkii myös syventämään yhteispohjoismaista yhteistyötä e-urheilun koulutusalan tulevaisuuden parantamiseksi.

### **Liiton työvoima**

Liitto käyttää vapaaehtoistyöntekijöidensä ohella – liiton talouden sen salliessa – kriittiseen työhönsä viittä kokopäiväistä työntekijää vuonna 2020. Liitto käyttää toiminnassaan kokopäiväistä toiminnanjohtajaa ja lisäksi se hakee mahdollisuuksien mukaan viestintä- ja markkinointikoordinaattoria sekä valmennustoiminnan koordinaattoria. Hankerahoitusten toteutuessa haetaan lisäksi hanketyöntekijöitä tuomari- ja seuratoiminnan hankkeisiin.

Toiminnanjohtaja johtaa liiton päivittäistä toimintaa ja vastaa liiton yhteistyökumppaneiden sekä tärkeiden sidosryhmien tarpeista. Vuoden 2019 resursoinnilla toiminnanjohtaja on vastannut myös vapaaseen käyttöön tuotetusta yhteiskuntavastuullisesta materiaalista, e-urheilun näkyvyyden parantamisesta ja pelikulttuurin esiintuomisesta.

Valmennus- ja tuomaritoiminnan koordinaattorin 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 sekä pelikulttuurista nuorisotaloilla ja kouluissa.

### **Liiton toimitilat**

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

### **Menestyksen palkitseminen**

Merkittävänä harrastuksena ja onnistumistarinoiden lähteenä e-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 keväisin tunnustuspalkinnoilla huomionarvoisimmat pelaajat, joukkueet ja muut lajin parissa toimivat tahot. Ehdokkaat ja palkinnon saajat valitsee e-urheilun kentän toimijoista koottu työryhmä.

### **Tiedottaminen**

#### **Ulkoinen tiedottaminen**

Liitto tiedottaa pelaamiseen liittyvästä toiminnasta ja e-urheilusta harrastuksena eri medioille. Liitto tiedottaa verkkosivuillaan ja sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter, Instagram) liiton toiminnasta, jäsenten tapahtumista, suomalaisten e-urheilun huippupelaajien saavutuksista sekä muista e-urheilun saralla merkittävistä kansallisista tapahtumista ja ajankohtaisista asioista. Liitto ylläpitää Discord-viestintäpalvelussa omaa kanavaa, jonka tarkoituksena on mahdollistaa verkostoituminen muiden e-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**

Liitto lähettää jäsenorganisaatioilleen 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.