

# Vuosikertomus 2018

## Hallinto

Vuonna 2018 liiton puheenjohtajana toimi Joonas Kapiainen ja varapuheenjohtajina Otto Takala sekä Ville Qvist. Hallituksen varsinaisia jäseniä olivat Jussi Korpimäki, Kalle Muurila, Miisa Nuorgam, Joni Ojala ja Topias Rantala sekä varajäsenenä Aku Aarva.

Vuoden loppuun kautensa hallituksessa päättivät Kalle Muurila, Miisa Nuorgam, Joni Ojala ja Ville Qvist. Syyskokouksessa kaudelle 2019-2021 hallituksen jäseniksi valittiin Aku Aarva, Sami Ferm, Niklas Hirvelä ja Ville Qvist sekä hallituksen varajäseniksi Jens Brännback ja Juha Valta.

## Kokoukset

Liittohallitus kokoontui vuoden 2018 aikana yhteensä kuuteentoista kokoukseen ja yhteen linjauspäivään, joka järjestettiin joulukuussa, sekä hallituksen kesäpäivään, jonka yhteydessä työstettiin liiton verkkosivujen uudistusta ja käsiteltiin liiton toimintasuunnitelmaa.

Sääntömääräinen kevätkokous järjestettiin 20. toukokuuta Jyväskylän yliopistolla. Paikalla oli seitsemän äänivaltaista jäsenten edustajaa.

Sääntömääräinen syyskokous järjestettiin 20. lokakuuta Turussa Kupittaan Palloiluhallissa Grail Quest -tapahtuman yhteydessä. Kokouksessa oli paikalla 16 äänivaltaista jäsenten edustajaa.

## Liiton jäsenet

Liittoon liittyi vuoden 2018 aikana seitsemän uutta jäsentä: Etelä-Pohjanmaan eSports ry, 100k ry, SASKY Koulutuskuntayhtymä, NYRIKKI Esports Oy, Imatran Pallo-Veikot ry, Psyche's Royale Gaming ry (PRG) ja Battle Royale Finland ry (PUBG Finland). Vuoden 2018 päätteeksi liitolla on 36 jäsenjärjestöä. Vuoden aikana liitosta erosi kuusi jäsentä.

Jäsenille on oma Slack-työtila ja heille lähetettiin vuoden aikana neljä jäsenkirjettä, joissa kerrottiin liiton toiminnasta. Kesäkuusta alkaen jäsenille lähetettiin myös hallituksen kokouksista päätösluettelot.

## Julkinen keskustelu ja yhteistyö

Liitto toimi toimeksiantajana Heta Laihon opinnäytetyössä. Opinnäytetyö kirjoitettiin Turun ammattikorkeakouluun ja sen aiheena oli liiton viestinnän kehittäminen. Opinnäytetyön liitteenä on viestintäsuunnitelma liitolle. Liitto toimi toimeksiantajana myös Toni Talasjoen pelaajalisenssiä käsittelevässä opinnäytetyössä. Opinnäytetyö pelaajalisenssistä kirjoitettiin Metropolia ammattikorkeakouluun.

Liitto aloitti yhteistyön asianajotoimisto Hannes Snellmanin kanssa, joka toimii liiton oikeudellisena tai muuna neuvonantajana koskien elektronista urheilua. Elokuussa liitto julkaisi pelaajasopimusohjan, joka tehtiin yhteistyössä asianajotoimisto Hannes Snellmanin ja elektronisen urheilun organisaatioiden kanssa. Sopimusohja on tarkoitettu organisaatioiden ja pelaajien käyttöön ja sitä voidaan käyttää apuna ja pohjana pelaajasopimuksen solmimisessa. Sopimusohjan liitteenä julkaistiin ohjeistus sen täyttämiseksi. Sopimusohjaa tullaan edelleen päivittämään.

Syksyllä julkaistiin yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelma, jonka työstäminen aloitettiin alkuvuodesta toteuttamalla kysely aiheesta liiton verkkosivuilla. Kyselyyn vastasi 210 henkilöä ja vastausten perusteella työryhmä kokoontui kirjoittamaan suunnitelmaa sekä pohtimaan toimenpiteitä yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon parantamiseksi Suomen elektronisen urheilun kentällä. Suunnitelmassa on neljä toimenpidettä: toimintatavan luomisen syrjimisilanteeseen, suunnitelman sisällyttäminen liiton järjestämiin koulutuksiin, vammaisurheilun parissa tehtävä yhteistyön ja jäsenkentän kuulemisen kokemuksista yhdenvertaisuuteen ja tasa-arvoon liittyen. Suunnitelma päivitetään seuraavan kerran vuonna 2020 ja samalla tarkastellaan toimenpiteiden toteutumista. Työryhmään osallistuivat liiton hallituksen jäsenet Otto Takala, Jussi Korpimäki, liiton toiminnanjohtaja Mirka Tukia ja Non-Toxic - Syrjimätön pelikulttuuri -hankkeesta Riikka Kaukinen. Liiton puheenjohtaja Joonas Kapiainen osallistui Non-Toxic -hankkeen ohjausryhmään.

Liitto käsitteli e-urheilun oppilaitoslinjojen ja puolustusvoimien urheilukoulun hakijoiden arvioinnit. Yhteistyö puolustusvoimien kanssa jatkui. Liitto osallistui ohjausryhmiin Kajaanin Ammattikorkeakoulun (KAMK) ja Vuokatti-Ruka Urheiluakatemia (VRUA) hankkeessa rakentaa Kainuuseen kansainvälinen e-urheilun keskus, eSports Center.

Liiton puheenjohtaja Joonas Kapiainen lähetti syksyllä liiton puolesta kirjeen tasavallan presidentti Sauli Niinistölle. Kirje käsitteli elektronisen urheilun tilaa ja kasvua Suomessa sekä kertoi samana

vuonna erittäin hyvin menestyneistä suomalaispelaajista. Niinistön erityisavustaja vastasi kirjeeseen, jonka jälkeen Kapiainen ja varapuheenjohtaja Ville Qvist vierailivat Presidentinlinnassa puhumassa kattavasti aiheesta. Myöhemmin elektronisen urheilun ammattilaiset Jesse Vainikka ja Topias Taavitsainen kutsuttiin Presidentinlinnaan perinteiselle itsenäisyyspäivän vastaanotolle.

Vuoden päätteeksi julkaistiin liiton yhteistyössä Suomen urheilun eettinen keskus SUEKin kanssa yhteistyössä tekemä antidopingohjelma. Ohjelma otetaan käyttöön vuonna 2019 ja koskee liiton alaista toimintaa. Antidopingohjelman tarkoitus on taata pelaajille oikeus oikeudenmukaiseen ja reiluun urheiluun.

Vuoden 2018 aikana liitto suunnitteli ja työsti yhteistyössä Suomen Olympiakomitean sekä Syöpäjärjestöjen toteutettavaa kampanjaa nuorten nuuskan käytön ehkäisemiseksi ja vähentämiseksi. Osana kampanjaa toteutetut videot julkaistiin alkuvuodesta 2019. Videot kuvattiin ammattipelaaja Miikka "suNny" Kempin kanssa.

Liiton verkkosivuille koottiin tietoa Suomessa järjestetystä elektronisen urheilun toiminnasta. Sivuille listattiin elektronisen urheilun koulutuksia, harrastusmahdollisuuksia ja vuokrattavia pelitiloja. Sivuille listattiin myös elektronista urheilua käsittelevät opinnäytetyöt, Pro Gradut ja tutkimukset.

Heinäkuusta alkaen liitto julkaisi verkkosivuillaan viisi blogikirjoitusta, joissa käsiteltiin elektronisen urheilun kentän ajankohtaisia asioita ja teemoja. Liitto osallistui lisäksi Pelikasvattajan käsikirja 2 -oppaan kirjoittamiseen artikkelilla elektronisesta urheilusta.

Vuonna 2018 toteutettiin markkinatutkimus elektronisesta urheilusta yhteistyössä Kajaanin ammattikorkeakoulun (KAMK) ja Telian kanssa. Tutkimuksen teki Sponsor Insight. Tutkimuksesta saatiin hyödyllisiä avainlukuja Suomen elektronisen urheilun kentästä. Kooste tutkimuksen tuloksista toimitettiin liiton jäsenille.

## Työllistäminen

Vuonna 2018 liiton täysipäiväisenä työntekijänä ja toiminnanjohtajana jatkoi Mirka Tukia. Toiminnanjohtajan tehtäviin kuuluu elektronisen urheilun kehittäminen, viestintä sekä liiton operatiivisten ja hallinnollisten tehtävien hoito.

Liitolle myönnettyssä valmennustoiminnan hankkeessa työntekijänä aloitti elokuussa Aapo Ranttilä. Hanketyöntekijän tehtäviin kuuluu valmentajan koulutuspolun suunnittelu ja valmentajakoulutuksen rakenteiden, sisältöjen ja toimintatapojen luominen sekä dokumentointi.

Liiton osa-aikaisena työntekijänä ja projektikoordinaattorina jatkoi TE-toimiston myöntämällä palkkatuella Toni Jarkima huhtikuuhun asti. Huhtikuussa liiton uutena vapaaehtoisena projektikoordinaattorina aloitti Laura Haikala, joka osallistui loppuvuoden ajan eSM-kilpailujen tuotantoihin työskennellen erityisesti viestinnän parissa.

## Toimintaa pelaajille

Elektronisen urheilun suomenmestaruuskisat vuodelle 2018 julkaistiin huhtikuun 2018 alussa.

Operaattoreita oli yhteensä seitsemän:

- Assembly Organizing Oy,
- Finnish Sim Racing Association ry - FiSRA,
- Grail Group Oy, Kajaanin Ammattikorkeakoulu - KAMK (yhteistyössä Garde-Party ry:n kanssa),
- NHLGamer (yhteistyössä SJK Esports ry:n kanssa),
- Satakunnan ammattikorkeakoulun opiskelijakunta SAMMAKKO (yhteistyössä 200k esportsin kanssa) ja
- VECTOR - Suomen Verkkopeliyhdistys ry.

Pelejä kisoissa oli kymmenen:

- Counter-Strike: Global Offensive,
- Overwatch,
- Hearthstone,
- StarCraft II,
- Dota 2,
- NHL,
- FIFA,
- League of Legends,
- Tekken 7 ja
- iRacing.

Lisäksi järjestettiin opiskelijoiden SM-kisat, joissa pelattiin peliä Counter-Strike: Global Offensive.

Vuonna 2018 liitto tarjosi operaattoreille mahdollisuuden käyttää Ossi Pesosen ja Juho Niemisen kehittämää turnausjärjestelmä Xerberusta turnausten toteuttamisessa. Xerberuksen kautta pelaajat, katsojat ja turnauksen järjestäjät voivat nähdä peleihin ilmoittautuneet pelaajat, seurata pelien tuloksia ja saada tietoa eSM-turnauksista.

Assembly Organizing Oy järjesti eSM-turnaukset peleissä Counter-Strike: Global Offensive, Hearthstone, Overwatch ja StarCraft II. Turnaukset alkoivat toukokuussa CS:GO:n ensimmäisen osakilpailun verkkokarsinnoilla. Karsintojen voittajat etenivät ensimmäiseen osakilpailuun, joka pelattiin kesäkuun alussa Vectorama-verkkopelitapahtumassa Oulussa. Heinäkuussa järjestettiin verkkokarsinnat kaikissa neljässä pelissä ja karsintojen voittajat etenivät elokuussa pelattuihin finaaleihin. CS:GO:n finaaliin eteni yhteensä neljä joukkuetta, StarCraft II:ssa kuusi pelaajaa, Hearthstonessa 24 pelaajaa ja Overwatchissa neljä joukkuetta. Finaalit pelattiin elokuussa järjestetyssä Assembly Summer 2018 -tapahtumassa Helsingissä. Counter-Strike: Global Offensiven suomen mestariksi nousi ENCE Esports, jossa pelasivat Aleksi "Aleksib" Virolainen, Aleksi "allu" Jalli, Jere "sergej" Salo, Jani "Aerial" Jussila ja Sami "xseveN" Laasanen. StarCraft II:n finaalissa voiton vei Benjamin "PuPu" Puha ja Hearthstonessa Janne "hREDS.Janetzky" Aho Helsinki REDS -organisaatiosta. Overwatchin suomen mestaruuden voitti Team Gigantti. Joukkueessa pelasivat Petja "Masaa" Kantanen, Richard "rCk" Kanerva, Tuomi "Davin" Leppänen, Riku "Ripa" Toivanen, Roni "LhCloudy" Tiihonen ja Jani "Tseini" Kähkönen.

Finnish Sim Racing Association ry - FiSRA järjesti eSM-turnauksen pelissä iRacing. Kevään aikana ajettiin karsintasarjan osakilpailut, jonka jälkeen Assembly Summer 2018 -tapahtumassa ajatussa finaalissa kohtasi yhteensä 20 kuljettajaa. Tapahtumassa ajettiin vapaat harjoitukset, aika-ajot sekä finaali. Sim racingin suomen mestaruuden voitti Matti Kaidesoja.

Tekken 7 -pelin eSM-turnauksen järjesti Grail Group Oy. Turnaus pelattiin kokonaisuudessaan Grail Quest -tapahtumassa Turussa lokakuussa. Kaksipäiväisen turnauksen aikana pelattiin perjantaina karsinnat ja lauantaina ratkaistiin Suomen mestari. Tekken 7 -pelin suomen mestariksi nousi Esa "Esakki3" Maasio.

Kajaanin ammattikorkeakoulu - KAMK toimi operaattorina pelissä League of Legends yhteistyössä Garde-Party ry:n kanssa. Pelin karsinnat järjestettiin syyskuussa verkkokarsintoina ja finaali pelattiin Kajaanissa järjestetyn GetOnline -tapahtuman yhteydessä lokakuussa. Finaaliin eteni karsintojen neljä parasta joukkuetta. Finaalin voitti joukkue Isänmaan Toivot, jossa pelasivat Sami "SammeY"

Kartano, Elias "Yameru" Jalonen, Juho "NilleNalley" Janhunen, Alekski "Kehvo" Merta ja Arttu "Taikki" Sirkka.

NHLGamer (Skill Sticks ry) järjesti vuonna 2018 eSM-turnauksen kahdessa eri pelissä: NHL ja FIFA. Yhteistyössä SJK Esports ry:n kanssa NHLGamer järjesti kolme eri turnausta: NHL 1vs1, FIFA 1vs1 ja NHL 6v6. NHL 1vs1 -turnauksen karsinnat pelattiin GameXpo-tapahtumassa ja verkossa marraskuussa. Yhteensä 16 pelaajaa pelasi joulukuussa järjestetyssä finaalissa Kauppakeskus REDI:ssä Helsingissä. Suomen mestariksi pelasi Erik "I\_EKI\_I" Tammenpää. FIFA 1vs1 -turnauksen karsinnat järjestettiin verkossa loka-marraskuun välisenä aikana. Kahdeksan pelaajaa taisteli suomen mestaruudesta Seinäjoella SJK:n pelitalolla marraskuussa. Voiton vei Markus "MakezCR" Moilanen. NHL 6vs6 -turnauksen verkkokarsinnat pelattiin lokakuun aikana ja finaali järjestettiin GameXpo-tapahtumassa marraskuun alussa. Suomen mestaruuden voitti joukkue FILADELPHIA. Joukkueessa pelasivat Mika "FinKonna" Paasikontu, Oskari "Zande95" Grönroos, Alekski "vatalisti" Loimuvirta, Joni "oGBioLan" Ulenius, Janne "Janzuh" Nyqvist, Mika "mikaasi" Heikkilä, Joel "FIN\_Potilas" Heirala, Erik "I\_EKI\_I" Tammenpää, Paul "PleeMaker" Arontie ja Joonas "Patzlaf" Paatiala.

VECTOR - Suomen Verkkopeliyhdistys ry järjesti toukokuussa pelin Dota 2 -verkkokarsinnat. Verkkokarsinnoista lopputurnaukseen eteni neljä joukkuetta, jotka pelasivat suomen mestaruudesta Vectorama-tapahtumassa Oulussa kesäkuun alussa. Suomen mestaruuden voitti joukkue Womberers, jossa pelasivat Samu "MTD" Hautala, Erno "Balzu" Sjöblom, Juha "Visuder" Korhonen, Jari "Delzor" Tuominen ja Robert "mngg" Gillberg.

Lokakuussa pelattiin opiskelijoiden suomenmestaruudesta (OSM) lajissa Counter-Strike: Global Offensive. Verkkokarsintoihin osallistui 16 joukkuetta, joista neljä eteni Porissa Insomnia-tapahtumassa pelattuun lopputurnaukseen. Kisoihin osallistui kokonaisuudessaan joukkueita 11 eri korkeakoulusta, mutta opiskelijoita oli kaupunkien sisäisten sekajoukkueiden myötä useammasta korkeakoulusta. Kisat järjestettiin yhteistyössä Insomnian, Opiskelijoiden Liikuntaliiton ja Suomen elektronisen urheilun liiton kanssa. Suomen mestaruuden voitti Tampereen ammattikorkeakoulun joukkue XAXA, jossa pelasivat Tommi "TOMA" Lehtinen, Niilo "nipa" Ketokulta, Teemu "gränd" Kujala, Otto "ode" Johansson, Leevi "JrvL" Järvelä ja Aku "moose" Heinonen.

eSM-kisoihin osallistumiseen vaadittiin pelaajalisenssi, jonka hinta vuonna 2018 oli viisi euroa. Lisenssit ostettiin Olympiakomitean Suomisport-palvelusta. Lisenssin hankkineita pelaajia oli 1002.

Kisoista tehtiin mediasisältöä videoiden ja kuvien muodossa. Median tuottamisesta vastasi Rookie Stories Oy.

Kansainvälisen elektronisen urheilun liiton, IESF:n, maailmanmestaruuskisat järjestettiin Kaohsiungissa, Taiwanissa, 6.-13.11.2018. Kisojen pelit olivat Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends ja Tekken 7. Suomi osallistui kaikkiin kolmeen peliin ja lähetti kisoihin 12 pelaajaa. Maajoukkue koostui pääasiassa eSM-kisoissa hopealle sijoittuneesta HAVU Gaming -joukkueesta, jossa pelasivat Lasse "ZOREE" Uronen, Jesse "zehN" Linjala, Eetu "sAw" Saha, Olli "sLowi" Pitkänen ja Samuli "Twixie" Herrala SuperJymy-joukkueesta. League of Legendsissä Suomea edusti eSM-voittaja Isänmaan Toivot. Joukkueessa pelasivat Elias "Yameru" Jalonen, Juho "NilleNalley" Janhunen, Sami "Sammey" Kartano, Joni "Jonsonny" Lyömilä ja valmentajana toimi Arttu "Taikki" Sirkka. Sääntöepäselvyyksistä johtuen kesken turnauksen Joni Lyömilä korvasi pelaajan Arttu Taikki, joka toimi tämän jälkeen joukkueen valmentajana. Tekken 7 -pelissä Suomea edusti Joni "Jopelix" Huovinen YMCA eSports -organisaatiosta. Maajoukkueen mediavastaavana toimi Joonas Pikkarainen. Joukkueenjohtajana toimi liiton 1. varapuheenjohtaja Otto Takala.

MM-kisoissa Suomi voitti kultaa pelissä Counter-Strike: Global Offensive ja sijoittui League of Legendsissa kahdeksan parhaan ja Tekken 7:ssä 16 parhaan joukkoon. Kokonaiskilpailussa Suomi sijoittui toiseksi.

Vuonna 2018 perustettiin kurinpitovaliokunta, jonka tehtävänä on käsitellä mahdolliset vastalauseet. Valiokunnan jäseninä toimivat Ville Qvist, Markus Koskivirta, Miisa Nuorgam ja Juho Nieminen.

## Koulutukset

Liitto järjesti 2.-3. toukokuuta tuomarikoulutuksen teoriapäivät. Koulutus järjestettiin Ahlmanin ammatti- ja aikuisopiston elektronisen urheilun linjan opiskelijoille. Kouluttajana toimi Miisa Nuorgam.

Opetus- ja kulttuuriministeriö myönsi liitolle erityisavustuksen valmennustoiminnan hankkeen toteuttamiseksi. Hankkeen tarkoituksena on luoda pohjaa valmentajien ja ohjaajien koulutuspoluille sekä suunnitella yksittäisten koulutusten rakenteita ja sisältöjä. Hanke aloitti tiiviin yhteistyön urheiluopistojen, oppilaitosten ja muiden sidosryhmien kanssa. Vuonna 2018 yhteistyötä hankkeen osalta tehtiin seuraavien toimijoiden kanssa: Pajulahden Urheiluopisto, Varalan urheiluopisto, Kajaanin ammattikorkeakoulu ja Ahlmanin ammatti- ja aikuisopisto.

## Matkat ja osallistuminen

Liiton edustajat osallistuivat tärkeimpiin elektronisen urheilun tapahtumiin Suomessa, joita olivat Assembly Winter, LanTrek, Vectorama, Assembly Summer, GrailQuest ja Insomnia.

Toukokuussa liiton toiminnanjohtaja Mirka Tukia osallistui kolmipäiväiseen EU-tutustumismatkaan, joka järjestettiin Brysselissä. Brysselissä vierailtiin Euroopan Olympiakomitean ja Helsinki EU Officeen toimistoilla, tavattiin MEP Anneli Jäätteenmäki ja opittiin EU:n urheilu- ja liikuntapolitiikasta sekä tutustuttiin EU:n toimintaan oman toimialan näkökulmasta. Matka oli tarkoitettu erityisesti ensimmäistä kertaa Brysselissä EU-asioiden merkeissä vieraileville ja lisäsi ymmärrystä EU-kokonaisuudesta ja antoi valmiuksia hankerahoituksen hakemiseen. Matkan järjestivät yhteistyössä Liikunnan aluejärjestöt, Suomen Olympiakomitea ja Opetushallitus.

Kesäkuussa liiton toiminnanjohtaja osallistui kulttuuri- ja urheiluministeri Sampo Terhon järjestämään elektronisen urheilun pyöreän pöydän keskusteluun. Keskusteluun osallistui noin 40 elektronisen urheilun toimijaa. Tapaamisessa käytiin läpi erilaisia teemoja, kuten e-urheilun tulevaisuutta, pelaajan polkua ja naisten aseman vahvistamista lajissa. Pyöreän pöydän keskustelua jatkettiin syksyllä järjestetyissä Suomen Esports kehitystyöryhmissä. Kehitystyöryhmät kokoontuivat kolmen eri aiheen parissa: verotus- ja lainsäädäntö, pelaajapolku sekä turnaukset ja tapahtumat. Liitosta työryhmiin osallistuivat Joonas Kapiainen, Otto Takala, Ville Qvist ja Jussi Korpimäki.

Maailmanmestaruuskisojen yhteydessä järjestettyyn kansainvälisen elektronisen urheilun liiton, IESF:n liittokokoukseen osallistui SEUL:n puheenjohtaja Joonas Kapiainen. SEUL:n esitys IESF:n toiminnanjohtajan äänioikeuden poistamisesta hallituksessa hyväksyttiin yleiskokouksessa.

Vuoden aikana liitto on osallistunut paneelikeskusteluihin, antanut haastatteluita sekä järjestänyt koulutuksia elektronisesta urheilusta esimerkiksi yrityksille.

## Liitto järjestäjänä

Toukokuussa liitto järjesti kevätkokouksen yhteydessä jäsenilleen sekä Jyväskylän yliopiston ja ammattikorkeakoulun opiskelijoille hackathon-tapahtuman. Tapahtuma järjestettiin yhteistyössä Supercellin, Hippos 2020 -hankkeen sekä Jyväskylän ammattikorkeakoulun kanssa. Hackathonissa ratkottiin yhteistyökumppaneiden ja liiton asettamia haasteita pienissä ryhmissä. Päivän päätteeksi syntyneet ideat esitettiin tapahtumaan osallistuneille ja asiantuntijat valitsivat hackathonin



voittajajoukkueen. Tapahtumasta kerätyn palautteen mukaan tilaisuus koettiin mielekkääksi sekä hyväksi mahdollisuudeksi verkostoitua kotimaisten elektronisen urheilun toimijoiden kanssa. Hackathonista tehtiin loppuraportti, jossa esiteltiin tapahtumassa syntyneet ideat ja kehitysideat. Raportti jaettiin tapahtuman yhteistyökumppaneille.

Toimintasuunnitelmasta poiketen liitto ei järjestänyt iltatilaisuutta. Vuoden 2018 toimijat palkittiin vuoden päätteeksi.

## Talous

Liiton tärkein tulonlähde oli opetus- ja kulttuuriministeriön myöntämä yleisavustus, joka vuonna 2018 oli 90 000 euroa. Kaksivuotiseen valmennustoiminnan hankkeeseen opetus- ja kulttuuriministeriö myönsi liitolle erityisavustusta 60 000 euroa.

Urheiluopistosäätiö myönsi liitolle joulukuussa kolmen vuoden hankeapurahan, jonka suuruus on yhteensä 18 000 euroa. Hankeapurahan on tarkoitettu valmennustoiminnan hankkeen tukemiseen.

Vuonna 2018 liitto otti käyttöön jäsenmaksut. Jäsenmaksun suuruus oli 50 euroa ja ensimmäinen vuosi on jäsenille ilmainen. Jäsenmaksun vuonna 2018 maksoi yhteensä 15 jäsentä.

Järjestämästään hackathon-tilaisuudesta liitto teki kilpailutuksen, jonka perusteella hackathonin toteuttavaksi tahoksi valittiin Aeonian Solutions Oy. Toteuttamassaan markkinatutkimuksessa liitto teki yhteistyötä Kajaanin Ammattikorkeakoulu - KAMK:n ja Telian kanssa.