

# Suomen elektronisen urheilun liiton strategia

## 2021-2024

## Sisällys

<b>1 Johdanto</b>	<b>3</b>
1.1 Strategian tarkoitus ja tavoitteet	3
1.2 Liiton arvot, missio ja visio	4
1.2.1 Arvot	4
Avoimuus	4
Yhtenäisyys	4
Vastuunkanto	4
1.2.2 Missio ja visio	4
Missio	4
Visio	5
1.3 Liiton nuorisotoiminnallinen asema	5
<b>2 Strategiakauden toimintaympäristö</b>	<b>5</b>
<b>3 Kilpailutoiminnan kehittäminen</b>	<b>7</b>
3.1 Kansallinen kilpailutoiminta	7
3.1.1 Elektronisen urheilun Suomen mestaruuskilpailut	7
3.1.2 Muu pelaajalisenssin alainen kilpailutoiminta	8
3.1.3 Koululaisten ja opiskelijoiden kilpailutoiminnan kehittäminen	8
3.1.4 Harrastajalisenssin mahdollistama kilpailutoiminta	9
3.1.5 Lisenssin kehittäminen urheilijan näkökulmasta	9
3.1.6 Pelisääntöjen ja kilpailumääräysten tekeminen ja ylläpito	10
3.1.7 Tuomarijärjestelmän vahvistaminen	10
3.2 Kansainvälinen kilpailutoiminta	11
3.2.1 Pohjoismaiden välisen kilpailutoiminnan kasvattaminen	11
3.2.2 Euroopan maiden välisen kilpailutoiminnan kasvattaminen	11
<b>4 Jäsenpalvelujen kehittäminen ja jäsenorganisaatioiden tukeminen</b>	<b>12</b>
4.1 Oppilaitosten tuki ja palvelut	12
4.2 Tapahtumaorganisaatioiden tuki ja palvelut	12
4.3 Pelaaja- ja peliorganisaatioiden tuki ja palvelut	13
4.4 Yhteisötoimijoiden tuki ja palvelut	13
4.5 Seuratoiminnan kehittäminen ja rakenteiden luominen	14
4.6 Valmentajakoulutuksen ja valmennustoiminnan jalkauttaminen	14
4.7 Tukimuotojen kartoittaminen ja jalkauttaminen jäsenistölle	15
<b>5 Julkivaikuttaminen ja edunvalvonta</b>	<b>15</b>
5.1 E-urheilijavakuutuksen luominen	16
5.2 Urheilun tukikanavien löytäminen ja viestiminen e-urheilijoille	16
5.3 Elektronisen urheilun vaikuttavuuden parantaminen ja aseman vahvistaminen suomalaisessa urheiluyhteisössä	17
5.4 Tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden edistäminen e-urheilussa	17

# 1 Johdanto

Suomen elektronisen urheilun liiton ensimmäinen strategia hyväksyttiin 2017 ja se käsitti vuodet 2018-2022. Elektronisen urheilun kenttä muuttuu nopeasti, jonka vuoksi strategiaa pitää tarkastella säännöllisesti. Puolivälitarkastelussa huomattiin, että strategiakauden tavoitteista monet oli jo saavutettu ja hyväksymishetkellä kunnianhimoinen strategia ei enää ollut riittävän kauaskatseinen, jonka vuoksi strategia tarvitsi uudistamista.

Uusi strategia kirjoitettiin samoin periaattein kuin edellinen: Katse on kauas tulevaisuuteen ja tavoite on kunnianhimoinen. Katsanto on riittävän pitkälle, jotta toimenpiteet tähtäävät kestävään e-urheilun kehittämiseen. Tavoite on kunnianhimoinen, jotta Liitto ja sen piirissä toimivat henkilöt saavat tehdä parhaansa näiden saavuttamiseksi.

Strategiaa tarkastellaan vuosittain liiton toimintasuunnitelmaa luodessa sillä toimintasuunnitelma rakentuu strategisten tavoitteiden perusteella. Mikäli toimintaympäristössä tai liiton tavoitteissa on tapahtunut merkittäviä muutoksia, niin strategiaa voidaan myös kesken strategiakauden muuttaa kulloiseenkin tilanteeseen paremmin sopivaksi. Strategia kuitenkin uusitaan viimeistään strategiakauden päättyessä. Liittokokous hyväksyy toimintasuunnitelmat ja liiton strategian.

Rakenteeltaan strategiadokumentti vastaa edellistä strategiaa. Lyhyen aikavälin tavoitteet ja mittareihin tavoitteiksi asetetut tulokset tulisi saavuttaa strategijakson puolessa välissä. Pitkän aikavälin tavoitteet ja mittareihin tavoitteiksi asetetut tulokset tulisi saavuttaa strategijakson loppuun.

Strategiassa on yksi uusi luku ja yksi uusi kappale. Uutena kappaleena on 1.3 Liiton nuoristoiminnallinen asema, jossa kerrotaan nuorisotyön tärkeästä ja suuresta roolista Liiton toiminnassa. Toisena uutena lukuna on luku 2, Strategiakauden toimintaympäristö. Tässä luvussa kerrotaan eri tekijöistä, jotka vaikuttavat strategiaan valintoihin juuri nyt, sekä niistä strategiakauden aikana mahdollisesti tapahtuvista merkittävistä muutoksista, jotka tuovat haasteita tai mahdollisuuksia Liiton toiminnalle.

## 1.1 Strategian tarkoitus ja tavoitteet

Strategian tarkoitus on katsoa pitkälle eteenpäin, jotta nähdään mitä Liitto ja sen toiminta ovat tulevaisuudessa. Strategiassa esitellään ne toimet, jotka täytyy toteuttaa asetettujen



tavoitteiden saavuttamiseksi. Toimet ovat konkreettisia asioita, mutta ne on esitetty väljästi, jotta varsinainen toteutuksen muoto voidaan päättää vuosittain toimintasuunnitelmassa. Strategia on siis työkalu hallitukselle toimintasuunnitelman luomiseen sekä myös työryhmien ja muiden toimielinten toiminnan järjestämiseksi.

Strategian tavoitteena on tehdä SEUL:sta kansallisesti merkittävä lajiliitto, joka pelaajamääränsä ja toiminnan laajuutensa osoittamalla painoarvolla vaikuttaa kansallisen tason keskustelussa ja päätöksenteossa. Lisäksi SEUL on merkittävä kansainvälinen toimija ja suunnannäyttäjä, joka kehittää kansainvälistä e-urheilutoimintaa seuraaville tasoille. SEUL:n toimintaan pidetään kansainvälisesti esimerkinomaisena ja siihen tullaan tutustumaan muiden maiden lajiliittojen ja kansainvälisten lajiliittojen toimesta.

## 1.2 Liiton arvot, missio ja visio

### 1.2.1 Arvot

Arvot määrittelevät mistä lähtökohdista ja miten Liitto haluaa kehittää elektronista urheilua.

#### Avoimuus

SEUL ry:n toiminta on avointa ja siihen pääsee osallistumaan halutessaan kuka tahansa. Liitto viestii avoimesti ja aktiivisesti omasta toiminnastaan.

#### Yhtenäisyys

Elektroninen urheilu on kaikkien siihen kuuluvien yhdenvertainen ja tasa-arvoinen asia. Tämän toteutumiseksi kuuntelemme kaikkia e-urheilun parissa toimivia sidosryhmiä.

#### Vastuunkanto

Liitto kantaa yhteiskuntavastuunsa osallistumalla yhteiskunnalliseen keskusteluun pelaamisesta ja tekemällä yhteistyötä eri nuorisotoiminnan järjestöjen kanssa. Liitto valvoo jäsentensä etuja.

### 1.2.2 Missio ja visio

#### Missio

SEUL ry:n missiona on toimia jäsentensä sekä suomalaisten elektronisen urheilun harraste- ja ammattipelaajien edustajana ja valvoa heidän etujaan. Liitto panostaa elektronisen urheilun ympärille muodostuneiden peliyhteisöjen kehitykseen, peli ja katselukokemusten



parantamiseen sekä pelaajien etujen ajamiseen. Liiton tavoitteena on tehdä elektronista urheilua tunnetummaksi Suomessa sekä vaikuttaa kansainvälisesti elektronisen urheilun kehitykseen.

## Visio

SEUL ry:n visiona on tehdä elektronisesta urheilusta Suomessa ja maailmalla arvostettu urheilumuoto muiden huippu-urheilulajien joukkoon. Tämän vision saavuttamiseksi Suomeen tarvitaan pitkäjänteistä liigatoimintaa, aktiivisia peliyhteisöjä ja monen tasoista joukkue toimintaa niin kaupallisella kuin harrastetasolla. SEUL ry on mukana tekemässä tätä mahdolliseksi yhdessä kaikkien elektronisen urheilun toimijoiden kanssa.

## 1.3 Liiton nuorisotoiminnallinen asema

Elektroninen urheilun harrastajista erittäin suuri osa on nuoria. Tämä tekee toimintaympäristöstä hyvin nuorisotoiminnallisen, sillä elektronisessa urheilussa ei vielä strategiakauden aikana päästä tilanteeseen, jossa toiminnassa mukana olisi merkittäviä määriä lapsena harrastuksen aloittaneita aikuisia. Tämä toimintaympäristön ainutlaatuisuus tuo omat haasteensa ja mahdollisuutensa, mutta ennen kaikkea se näkyy Liiton toiminnan kohdentumisessa erityisesti nuoriin.

Missionsa mukaisesti Liitto tukee kaikkien pelaajien, niin vasta-alkajien kuin ammattilaisten, etuja sekä panostaa peliyhteisöjen kehitykseen. Tästä kohderyhmästä valtaosa on nuoria, joten tästä luonnollisesti seuraa se, että Liiton toiminnan toisena peruspilarina on nuorisotoiminta elektroniseen urheilun kontekstissa. Koska kohderyhmänä ei ole pelkästään pelaajat vaan myös yhteisöt sekä katsojat, kattaa mission mukainen toiminta erittäin suuren osan suomalaisista nuorista.

## 2 Strategiakauden toimintaympäristö

E-urheilun kenttä kehittyy ja muuttuu jatkuvasti. Strategian kirjoittamisen aikaan elektroninen urheilu on juuri tunnustettu urheiluksi perinteisten lajien rinnalle, mutta lajin nuoruudesta johtuva harrastajien erittäin nuori keski-ikä vaikuttaa yhä merkittävästi tuoden toimintaan omat haasteensa ja mahdollisuutensa. Hiljalleen uusien harrastajien vanhemmat alkavat olla ikäluokkaa, jolle elektroninen urheilu on tuttua, mutta muutos on hidasta ja strategiakauden aikana ei ole odotettavissa tässä suhteessa helpotusta. Valmentajina ja ohjaajina toimivien vanhempien vakiintuminen toimintaan on vain ajan kysymys. Liiton tulee osata reagoida



**Strategia**  
24.09.2020

muutokseen, samalla tukien tätä muuttuvaa toimintaa ja pelaajien kasvua parhaalla mahdollisella tavalla.

E-urheilu on huipputasolla kehittynyt pääosin kaupallisesti. Kansainvälisesti ja kansallisesti kilpailut ovat suurelta osin yksittäisiä tapahtumia ilman mitään varmuutta pidempiaikaisesta toiminnasta. Lajin kehitys vaatii pitkäjänteisyyttä, johon kaupallisilla toimijoilla on ollut toistaiseksi vähän kiinnostusta, lukuun ottamatta kansainvälisesti suurimpia toimijoita. Liiton tulee olla lajin kehityksessä aktiivinen toimija, jotta kehitys tapahtuu nimenomaan urheilulliselta pohjalta ja luo rakenteet, joiden varassa laji kehittyy sen arvojen mukaisesti. Kilpailujen kehittyminen on yksi tulevan strategiakauden suurimmista muutoksista ja kehityssuunta vaikuttaa myös Liiton toimintaan erittäin merkittävästi, sillä kaupallinen kenttä ei huipputason lisäksi tarjoa pelaajille toistaiseksi juuri ollenkaan harraste- ja nuorisotoiminnallista kilpailutoimintaa, jolla voitaisiin parantaa nuorten kehittymismahdollisuuksia päästäkseen lajin huipulle.

Kilpailujen sponsorilähtöinen järjestäminen näkyy myös säännöllisten ja vakiintuneiden harrastajatason kilpailujen vähäisenä määränä. Monen lajin kohdalla luotetaan, että pelien sisäiset pelihaut sekä sijoituslistat riittävät harrastajille, mutta moni kaipaa järjestäytyneempää kilpailutoimintaa. Pelaajan polun alkupään kehittyminen on yksi strategiakauden mielenkiintoisimpia asioita, jonka kehittyminen harrastepelaamista tukevaan suuntaan saattaa mullistaa e-urheilun kenttää merkittävästi. Tämän kaltainen mullistus voi johtaa strategian uudelleen tarkasteluun jo hyvissä ajoin ennen strategiakauden loppua.

Urheilun, kulttuurin ja nuorisotoiminnan rahoituksen murros näkyy myös e-urheilun rahoituksessa. Yhä suurempi osa rahoituksesta pitää pystyä keräämään yksityisiltä toimijoilta ja aiempaa pienempi osa rahoituksesta tulee julkisena rahoituksena. E-urheilun kehitys tulee tulevaisuudessa olemaan yhä enemmän urheilutoimintaan liittyvää, mutta toiminnasta valtaosa tapahtuu edelleen nuorisotoiminnan ja nuorisokulttuurin piirissä. Liitto käy jatkuvasti vuoropuhelua julkishallinnon kanssa siitä, että mistä sen rahoitus koostuu ja kuinka e-urheilun kehitystä sekä sen piirissä toimivia nuoria voitaisiin parhaalla mahdollisella tavalla tukea. Siirtyminen osittain urheilun rahoituksen piiriin on horisontissa, mutta sen tapahtuminen strategiakauden aikana on epävarmaa myös johtuen yleisestä järjestöavustusten tilanteesta. Liitto haluaa olla suunnannäyttävä myös tältä osin, koska Liiton toiminta on merkittävässä määrin nuorisotyötä urheilun lisäksi ja tästä johtuen monikanavainen rahoitus saattaa tulevaisuudessa olla ratkaisu rahoitukseen.

E-urheilun parissa toimii koko ajan kasvava joukko erilaisia toimijoita, joilla on erilaiset intressit toiminnan osalta. Erilaisten toimijoiden kasvavasta määrästä johtuen on erittäin vaikea arvioida toimijoiden sekä toiminnan luonnetta ja määrää strategiakauden loppupuolella. Toimijoiden ja toiminnan määrän kasvu on erinomainen mahdollisuus ja se voi vaikuttaa merkittävästi lajin kehitykseen.

## 3 Kilpailutoiminnan kehittäminen

E-urheilun kilpailutoiminta on sekä kansallisesti että kansainvälisesti kehittynyt pitkälti kaupallisten intressien ajamana ilman yhteistä ja kauaskantoista visiota urheilullisista kilpailuista. Lajiliittona SEUL pyrkii kehittämään sekä kansallista että kansainvälistä kilpailutoimintaa urheilullisista lähtökohdista sekä kilpailullisesta että harrastuksellisesta näkökulmasta. Kilpailutoimintaa kehitetään tukemaan urheilijoiden, seurojen ja organisaatioiden toimintaa. Kilpailutoiminnan kehittäminen on strategiakauden päävalinta.

### 3.1 Kansallinen kilpailutoiminta

Kansallinen kilpailutoiminta on Liiton ydintoiminta-aluetta. Ilman toimivaa kilpailutoimintaa Liiton on erittäin vaikea toteuttaa tarkoitustaan. Kilpailutoimintaan kuuluu kaikki organisoitu pelaaminen, jossa pyritään ratkomaan paremmuus tai kilvoittelemaan muuten organisoidusti.

#### 3.1.1 Elektronisen urheilun Suomen mestaruuskilpailut

E-urheilun Suomen mestaruuskilpailut (eSM) ovat korkeimman tason kansalliset kilpailut, jotka Liitto toimeenpanee. Kilpailun tarkoituksena on saada kaikki Suomen parhaat pelaajat paikalle kilpailemaan Suomen mestaruudesta.

#### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on toimeenpanna eSM-kilpailut liigamuotoisina yhdessä tai useassa joukkuelajissa sekä osakilpailumuotoisina yhdessä tai useassa yksilölajissa.

Pitkän aikavälin tavoitteena on toimeenpanna suurin osa eSM-kilpailuista joko liigamuotoisina tai osakilpailumuotoisina. Lisäksi osa eSM-kilpailuista toimeenpannaan siten, että se antaa osallistujille pelattavaa koko vuoden ajaksi. Pitkän aikavälin tavoitteena on toimeenpanna sarjamuotoiset kilpailut siten, että ne käsittävät myös muut kuin lajien ylimmät sarjat.

## Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on saada sekä liigamuotoinen toteutus että osakilpailumuotoinen toteutus eSM-kilpailuihin.

Pitkän aikavälin mittarina on liigamuotoisten sekä osakilpailumuotoisten kilpailujen osuus kaikista eSM-kilpailuista. Lisäksi seurataan eSM-kilpailun ajallista kestoa. Mittarina on myös alempien sarjatasojen ja sarjoihin osallistuvien määrä.

### 3.1.2 Muu pelaajalisenssin alainen kilpailutoiminta

Muulla pelaajalisenssin alaisella kilpailutoiminnalla tarkoitetaan sitä Liiton virallista kilpailutoimintaa, joka ei ole eSM-kilpailutoimintaa, mutta joka on silti tavoitteellista. Muun kilpailutoiminnan tarkoituksena on tukea sekä osallistuvien urheilijoiden että seurojen kehittymistä.

## Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on luoda malli, jolla kilpailun järjestäjät haluavat tuoda kilpailunsa pelaajalisenssin alaisuuteen.

Pitkän aikavälin tavoitteena on saada suurin osa Suomessa järjestettävästä kilpailutoiminnasta Liiton pelaajalisenssin alaiseksi toiminnaksi.

## Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on luotu malli, joka houkuttelee kilpailujen järjestäjiä lisensoimaan kilpailunsa, sekä pelaajalisenssin vaatimien kilpailujen määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on pelaajalisenssin vaatimien kilpailujen suhde lisensoimattomiin kilpailuihin.

### 3.1.3 Koululaisten ja opiskelijoiden kilpailutoiminnan kehittäminen

Koululaisten ja opiskelijoiden kilpailutoiminnan kehittäminen tukee Liiton muuta kilpailutoimintaa ja antaa siihen osallistuville hyvän pohjan urheilu-uran kehittämiseksi.

## Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on koululaisten ja opiskelijoiden kilpailutoiminnan aloittaminen.

Pitkän aikavälin tavoitteena on saada koululaisten ja opiskelijoiden kilpailutoiminta kattamaan maantieteellisesti koko Suomi sekä määrällisesti suurin osan suomalaisista oppilaitoksista.

## Mittarit



Lyhyen aikavälin mittarina on koululaisten ja opiskelijoiden kilpailutoiminnan aloittaminen.

Pitkän aikavälin mittarina on osallistuvien oppilaitosten määrä sekä niiden maantieteellinen kattavuus.

### 3.1.4 Harrastajalisenssin mahdollistama kilpailutoiminta

Kilpailullisella harrastustoiminnalla tarkoitetaan sellaista kilpailutoimintaa, jonka ensisijaisena tavoitteena on yhteisötoiminta, hauskanpito sekä lajiin tutustuminen. Se voi olla askel kohti huippu-urheilua, mutta sen ei täydy johtaa siihen.

#### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on rakentaa konsepti, joka kannustaa harrastetason kilpailujen järjestämiseen Liiton harrastajalisenssin alaisuudessa.

Pitkän aikavälin tavoitteena on säännöllinen harrastajille suunnattu kilpailutoiminta useassa lajissa.

#### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on konseptin luonti sekä harrastekilpailujen ja -tapahtumien määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on toistuvien kilpailujen määrä sekä niiden lajien määrä, joissa harrastekilpailuja järjestetään.

### 3.1.5 Lisenssin kehittäminen urheilijan näkökulmasta

E-urheilun laajuuden selvittämiseksi sekä edunvalvonnan takaamiseksi Liitto tarvitsee toimivan lisenssijärjestelmän ja pelaajarekisterin. Pelaajalisenssiä tulee kehittää pelaajia hyödyttäväksi, jotta lisenssijärjestelmä saavuttaisi myös pelaajien hyväksynnän.

#### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on saada lisenssiin yhteistyökumppanuus, tai muu vastaava etuus, joka nostaa lisenssin arvoa pelaajan näkökulmasta, sekä nostaa lisensoitujen pelaajien määrä yhteensä 5000:n.

Pitkän aikavälin tavoitteena on kasvattaa lisenssin ostaneiden pelaajien määrä yhteensä yli 10 000:n.

#### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on lisenssin ostajien määrä sekä lisenssiin liittyvien etuuksien määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on lisenssin ostajien määrä.

### 3.1.6 Pelisääntöjen ja kilpailumääräysten tekeminen ja ylläpito

Sääntöjen ja määräysten luominen sekä ylläpito on yksi Liiton perustoiminnoista. Säännöt ja määräykset voivat liittyä yksittäisiin peleihin, kilpailujen järjestämiseen tai yleiseen toimintaan e-urheilussa.

#### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on luoda lajiyhteisöjen kanssa prosessi, jolla lajikohtaisten sääntöjen ja määräysten ylläpito sekä tekeminen tapahtuu suunnitellusti ja säännöllisesti. Pitkän aikavälin tavoite on lyhentää käsittelyaikoja ja parantaa reagointikykyä nopeasti muuttuvassa pelikentässä sekä laajentaa vastaava prosessi kattamaan yhä useampia lajeja.

#### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on prosessin olemassaolo sekä sääntöjen ja määräysten olemassa oleminen kaikkiin virallisiin eSM-lajeihin sekä sitoutettujen yhteisöjen määrä. Pitkän aikavälin mittarina on luodun prosessin systemaattinen käyttäminen, sääntöjen ajantasaisuus ja sitoutettujen yhteisöjen määrä.

### 3.1.7 Tuomarijärjestelmän vahvistaminen

Tuomaritoiminta on Liiton tärkeimpiä yksittäisiä toiminta-alueita ja yhdessä kilpailutoiminnan kanssa ne muodostavat Liiton toiminnan perustukset. Tuomareiden riittävyyden ja osaamisen kannalta on ensiarvoisen tärkeää, että Liitolla on riittävän laajuinen ja laatuinen tuomarikoulutusjärjestelmä.

#### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on tuomareiden jatkokoulutuksen luominen sekä tuomarikouluttajakoulutuksen luominen.

Pitkän aikavälin tavoitteena on luoda järjestelmä, jonka kautta tuomarit voivat saada palautetta toiminnastaan sekä kehittyä tuomaroinnissa. Lisäksi tavoitteena on lisätä suomalaisten tuomareiden toimimista kansainvälisissä kilpailuissa.

#### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on jatkokoulutettujen tuomareiden määrä sekä tuomarikouluttajien määrä.



Pitkän aikavälin mittarina on tuomareiden kehittymistä tukevan järjestelmän olemassaolo sekä kansainvälisten kilpailujen määrä, joissa on suomalaisia tuomareita.

## 3.2 Kansainvälinen kilpailutoiminta

E-urheilun nykyisen kansainvälinen kilpailutoiminnan tulisi laajentua ja kehittyä huomattavasti. SEUL haluaa olla mukana edelläkävijänä maajoukkue toiminnan ja kansainvälisen kilpailutoiminnan kehityksessä.

### 3.2.1 Pohjoismaiden välisen kilpailutoiminnan kasvattaminen

Maajoukkue toimintaa ja sille kohdennettua kilpailutoimintaa kasvatetaan kehittämällä kansallista kilpailutoimintaa sekä pohjoismaista yhteistyötä.

#### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on järjestää pohjoismaiden väliset maajoukkuekilpailut yhdessä tai useammassa lajissa.

Pitkän aikavälin tavoitteena on maajoukkueille suunnatun kilpailutoiminnan vakiintuminen pohjoismaisessa kontekstissa. Lisäksi opiskelijamaajoukkue toiminnan aloittaminen pohjoismaisten lajiliittojen kanssa.

#### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on pohjoismaisten väliseen maajoukkue toimintaan osallistuminen. Pitkän aikavälin mittarina on säännölliseen pohjoismaiden väliseen maajoukkue toimintaan osallistuminen. Lisäksi pohjoismaisen opiskelijoiden maajoukkuekilpailutoimintaan osallistuminen.

### 3.2.2 Euroopan maiden välisen kilpailutoiminnan kasvattaminen

Maajoukkue toiminta ei ole vielä kehittynyt eurooppalaisessa kontekstissa, mutta sen alkaminen on vain ajan kysymys. SEUL:n onkin tärkeä olla mukana tässä keskustelussa ja olla aktiivinen toimija, jotta maajoukkueiden kilpailutoiminta kehittyy oikeaan suuntaan Euroopan mittakaavassa.

#### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on konseptoida maajoukkuekilpailut eurooppalaisessa kontekstissa yhdessä muiden eurooppalaisten liittojen kanssa.

Pitkän aikavälin tavoitteena on osallistua maajoukkue toimintaan eurooppalaisten liittojen kanssa.

### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on yhdessä muiden eurooppalaisten liittojen kanssa tehdyn mallin olemassaolo ja pitkäjänteiseen toimintaan sitoutettujen maiden määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on osallistuminen eurooppalaiseen maajoukkuekilpailuun.

## 4 Jäsenpalvelujen kehittäminen ja jäsenorganisaatioiden tukeminen

Liitto on sen jäsenet ja Liiton toiminnan tulee tukea sen jäsenten toimintaa. Jäsenpalveluiden kehittäminen on toinen tulevan strategiakauden painopistealue.

### 4.1 Oppilaitosten tuki ja palvelut

Oppilaitosjäsenten määrä on kasvanut Liitossa. Lisäksi oppilaitoksilla on merkittävä rooli e-urheilun ammattimaistumisessa sekä urheilijoiden ja valmentajien kouluttamisessa. Liitto haluaa tukea oppilaitosjäseniään, jotta ne voivat toteuttaa tätä roolia mahdollisimman tehokkaasti.

### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on luoda toimintaa, jonka avulla oppilaitosjäsenet voivat saada tietoutta alasta ja tukea toimintansa kehittämiseen. Lisäksi Liitto tarjoaa palvelun, jonka kautta oppilaitokset voivat löytää harjoittelupaikkoja opiskelijoille.

Pitkän aikavälin tavoitteena on lisätä oppilaitosjäsenten tukipalveluiden määrää.

### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on jäsenpalvelun käytön aloittaminen sekä sitä käyttävien oppilaitosten määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on oppilaitosjäsenten tukipalveluiden määrä.

## 4.2 Tapahtumaorganisaatioiden tuki ja palvelut

Tapahtumaorganisaatiot ovat Liiton perinteisin jäsenryhmä, mutta niiden tukeminen on jäänyt toistaiseksi heikolle tasolle ja sitä ei ole tehty kattavasti. Tapahtumaorganisaatioiden tukipalveluiden kehittäminen vaatii uudenlaista näkökulmaa ja tarpeiden tunnistamista, koska nykyisellään tuki ei vastaa niiden tarvetta.

### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on tunnistaa tapahtumaorganisaatioiden kanssa heidän tarvitsemat tukimuodot ja pilotoidaan tarpeisiin vastaavia tukipalveluita.

Pitkän aikavälin tavoitteena on ottaa hyväksi havaitut tukimuodot osaksi jokapäiväisiä tukipalveluita ja tarjota niitä laajemmalle jäsenjoukolle.

### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on tunnistettujen tukitarpeiden määrä sekä pilotoitujen jäsenpalveluiden määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on niiden pilotoitujen tukipalveluiden määrä, jotka ovat siirtyneet osaksi Liiton pysyviä tukipalveluita.

## 4.3 Pelaaja- ja peliorganisaatioiden tuki ja palvelut

Pelaaja- ja peliorganisaatioiden määrä on koko ajan nousussa ja Liiton tukipalveluiden pitää vastata näiden jäsenten tuen tarpeeseen.

### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on pelaaja- ja peliorganisaatioiden tukitarpeiden kartoitus ja tukipalveluiden pilotointi.

Pitkän aikavälin tavoitteena on ottaa hyväksi havaitut tukimuodot osaksi jokapäiväisiä tukipalveluita ja tarjota niitä laajemmalle jäsenjoukolle.

### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on tunnistettujen tukitarpeiden määrä sekä pilotoitujen jäsenpalveluiden määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on niiden pilotoitujen tukipalveluiden määrä, jotka ovat siirtyneet osaksi Liiton pysyviä tukipalveluita.

## 4.4 Yhteisötoimijoiden tuki ja palvelut

Yhteisötoiminta on ollut Liiton alkuajoista lähtien merkittävä osa sekä missiota että toimintaa. Yhteisötoimijoiden tuki on yhä samalla tasolla kuin mihin se Liiton perustamisen jälkeisinä vuosina saatettiin. Yhteisötoimijoiden tukea, sekä roolia ylipäättänsä, pitää miettiä laajemmin kuin aiemmin on tehty, koska merkittävä osa e-urheilun harrastajista tavoitetaan nimenomaan yhteisötoimijoiden kautta. Yhteisötoimijoita ovat esimerkiksi eri kilpailullisten pelien rekisteröityneet yhteisöt, paikalliset rekisteröityneet elektronisen urheilun yhteisöt ja pelaajille palveluita tarjoavat paikalliset yritykset. Etenkin pelikahvilat, loungeet sekä erilaiset yleishyödylliset ja kaupalliset toimijat ovat määrällisesti kasvaneet viimeisten vuosien aikana Suomessa. Nämä toimijat tarjoavat pelaajille verkossa ja paikallisesti järjestettävää harrastus- ja kilpailutoimintaa ja kilpailullisen pelaamisen olosuhteita.

### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on yhteisötoimijoiden tukitarpeiden kartoitus ja tukimuotojen pilotointi.

Pitkän aikavälin tavoitteena on ottaa hyväksi havaitut tukimuodot osaksi jokapäiväisiä tukipalveluita ja tarjota niitä laajemmalle jäsenjoukolle.

### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on tunnistettujen tukitarpeiden määrä sekä pilotoitujen jäsenpalveluiden määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on niiden pilotoitujen tukipalveluiden määrä, jotka ovat siirtyneet osaksi Liiton pysyviä tukipalveluita.

## 4.5 Seuratoiminnan kehittäminen ja rakenteiden luominen

Elektroninen urheilu siirtyy rakenteiltaan monin paikoin kohti perinteisen urheilun rakenteita, ja seuratoimintaan siirtyminen on yksi merkittävimmistä rakennemuutoksista. Sekä uudet seurat että perinteiset seurat, jotka laajentavat toimintaansa elektroniseen urheiluun, tarvitsevat tukea toimintansa pyörittämiseen.

### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on julkaista Seuratoiminnan aloittamisen opas tukemaan seurojen toiminnan aloittamista sekä seuratoimijoiden tukitarpeiden kartoitus ja tukimuotojen pilotointi.

Pitkän aikavälin tavoitteena on ottaa hyväksi havaitut tukimuodot osaksi jokapäiväisiä tukipalveluita ja tarjota niitä laajemmalle jäsenjoukolle.

### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on Seuratoiminnan aloittamisen oppaan julkaisu. Lisäksi uusien jäsenseurojen määrä ja tunnistettujen tukitarpeiden määrä sekä pilotoitujen jäsenpalveluiden määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on niiden pilotoitujen tukipalveluiden määrä, jotka ovat siirtyneet osaksi Liiton pysyviä tukipalveluita.

## 4.6 Valmentajakoulutuksen ja valmennustoiminnan jalkauttaminen

Liitto toteutti valmentajakoulutusten konseptoinnin jonka perusteella on aloitettu valmentajien koulutustoiminta. Aloitettu koulutustoiminta pitää jalkauttaa sekä koulutuksen käyneet valmentajat täytyy saada valmentamaan urheilijoita. Jalkautus tukee myös seuratoimintaa sekä pelaaja- ja peliorganisaatioiden toimintaa.

### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteen on saada yhä suurempi osa valmentajista käymään Liiton hyväksymät valmentajakoulutukset ja tätä kautta yhä useammalle urheilijalle koulutettu valmentaja.

Pitkän aikavälin tavoitteena on, että jokaisella Liiton sarjoihin osallistuvalla kilpajoukkueella on koulutettu valmentaja. Tavoitteena on myös liiton valmennuspäällikön rekrytointi.

### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on koulutettujen aktiivivalmentajien määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on Liiton sarjoihin osallistuvien joukkueiden koulutettujen valmentajien määrä.

## 4.7 Tukimuotojen kartoittaminen ja jalkauttaminen jäsenistölle

Elektronisen urheilun kehittäminen on mahdollista myös avustusten tai hankkeiden avulla. Koko Liiton edun mukaista on jäsenten kyky ja mahdollisuus hakea hankkeita ja avustuksia, jotka tukevat e-urheilun kehitystä.

### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on luoda tietopankki, joka opastaa avustusten ja hankerahoitusten hakemiseen sekä tarjoaa tietoa e-urheiluun liittyvistä toteutetuista hankkeista.

Pitkän aikavälin tavoitteena on kasvattaa Liiton jäsenten toteuttamien hankkeiden määrää.

### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on tietopankin olemassaolo, rahoituksen saaneiden jäsenten määrä sekä saadun rahoituksen määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on rahoituksen saaneiden jäsenten määrä, saadun rahoituksen määrä ja toteutettujen hankkeiden määrä.

## 5 Julkivaikuttaminen ja edunvalvonta

E-urheilu on vielä suurelle osalle suomalaisista tuntematon urheilulaji. Aktiivinen viestintä tuo lajille tunnettuutta ja nostaa painoarvoa, mitä tarvitaan toiminnan vakiinnuttamiseksi. Liiton tehtäviin kuuluu myös edunvalvonnallinen rooli, jonka vuoksi Liiton on tärkeä olla sekä tekemässä itse edunvalvontatyötä että myös auttaa jäseniään näiden omissa edunvalvontapyrkimyksissä.

### 5.1 E-urheilijavakuutuksen luominen

Liiton tehtävänä on määritellä ammattiuurheilijoiden lakisääteisen vakuutuksen taso. Lisäksi Liitto voi tarjota urheilijoille vakuutusturvaa esimerkiksi lisenssin yhteyteen.

#### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on määritellä ammattilaisten vakuutusturvan taso sekä tarjota lisenssin yhteydessä harrastajille sopivaa vakuutusta.

Pitkän aikavälin tavoitteena on tarjota lisenssin yhteydessä useita erilaisia vakuutustyyppejä, jotka vastaavat erilaisten harrastajien tarpeita.

#### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on määritelty ammattilaisvakuutus sekä tarjolla oleva vakuutus harrastajille.

Pitkän aikavälin mittarina vakuutettujen pelaajien määrä.



## 5.2 Urheilun tukikanavien löytäminen ja viestiminen e-urheilijoille

Yhteiskunta tarjoaa urheilijoille erilaisia tukia ja palveluita, joita e-urheilijat eivät tällä hetkellä hyödynnä erityisen hyvin.

Tukien huono hyödyntäminen johtuu osittain siitä, että e-urheilijat eivät koe olevansa tukien piirissä, mikä vaatii asenteiden muuttamista ja tietämyksen lisäämistä.

### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on kartoittaa erilaiset tuet ja palvelut joita e-urheilijat voivat saada, sekä tuoda nämä e-urheilijoiden tietoisuuteen.

Pitkän aikavälin tavoitteena on saada jalkautettua tukien ja palveluiden käyttö urheilijoiden keskuuteen.

### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on tukien ja palveluiden kuvausten olemassaolo.

Pitkän aikavälin mittarina on tukia ja palveluita käyttävien urheilijoiden määrä.

## 5.3 Elektronisen urheilun vaikuttavuuden parantaminen ja aseman vahvistaminen suomalaisessa urheiluyhteisössä

Elektroninen urheilu nuorena ja nousevana lajina on uusi tulokas suomalaisen urheiluyhteisön jäsenenä, sillä liitto sai vuonna 2019 Suomen Olympiakomitean varsinaisen jäsenyyden ensimmäisenä kansallisena elektronisen urheilun lajiliittona maailmassa. Tästä syystä aktiivinen toimiminen ja viestiminen urheiluyhteisön sisällä sekä yhteistyökumppaneiden ja muiden sidosryhmien suuntaan on erityisen tärkeää.

### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on sellainen yhteistyö muiden urheilun lajiliittojen kanssa, jossa liitot oppivat toisiltaan ja hyötyvät toistensa osaamisesta.

Pitkän aikavälin tavoitteena on poistaa ennakkoluuloja elektronisen urheilun toiminnasta ja vahvistaa lajin julkikuvaa yhdenvertaisena muun urheilun kanssa.

### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on yhteistyölajiliittojen määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on urheiluyhteisössä saadut tunnustukset ja luottamustehtävät elektronisen urheilun osalta.

## 5.4 Tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden edistäminen e-urheilussa

Elektroninen urheilu on kaikille avoin laji ja esimerkiksi pelaajan ikä, sukupuoli, kansalaisuus, uskonto tai vakaumus eivät rajoita lajiin osallistumista. Liiton kahdesti toteuttama Suomen elektronisen urheilun kentän yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokysely on osoittanut, että e-urheilun sekä pelikulttuurin osalta työtä on vielä tehtävänä täysin turvallisen ja syrjimättömän kentän eteen.

### Tavoitteet

Lyhyen aikavälin tavoitteena on vakiinnuttaa vuosittaiset koulutukset sekä toteuttaa yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelman joka toinen vuosi asettamat toimenpiteet.

Pitkän aikavälin tavoitteena on luoda turvallinen ympäristö harrastamiselle sekä edelleen kehittää yhteistyötä muiden järjestöjen kanssa.

### Mittarit

Lyhyen aikavälin mittarina on koulutuksien määrä, tasa-arvokyselyn tulosten ja vastaajien määrän kehitys sekä toteutettujen toimenpiteiden määrä.

Pitkän aikavälin mittarina on kansallinen näkyvyys, lajiin osallistuvien moninaisuus ja kentän yhdessä tekemät toimenpiteet yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon parantamiseksi.