

Elektronisen urheilun yleinen kilpailuohjesääntö

Versio 1.6 (21.12.2020)

Johdanto

Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry toimeenpanee vuosittain elektronisen urheilun suomenmestaruusliigat tai -kilpailut eri peleissä. eSM on liiton yksi kärkihankkeista ja se pyrkii nostamaan esiin suosituimpien kilpailullisten videopelien taitavimpia yksilöitä ja joukkueita, kansallisesti. SEUL pyrkii näillä kilpailumääräyksillä standardoimaan myös muiden verkkopeliturnausten toteuttamista sekä varmistamaan pelaajien reilun kohtelun eri tapahtumissa ja turnauksissa.

Kilpailutoiminnan tarkoituksena on lisätä elektronisen urheilun näkyvyyttä kotimaassa, lisätä nuorisotyön osuutta liiton toiminnassa ja luoda pohja kestäväälle organisaatioiden toiminnalle. Lajin ulkoisen näkyvyyden parantaminen, uusien joukkueiden ja yksilöiden esiintuminen ja elektronisen urheilun ekosysteemin kehitys ovat asioita joita liitto haluaa keskittyä.

Liitto pyrkii rakentamaan pelaajille mahdollisuuden edetä kohti ammattilaisuutta ja valvoo pelaajien etuja. Vahvistamalla elektronisen urheilun kulttuuria voidaan lisäksi luoda työpaikkoja ja vahvistaa jo lajin parissa toimivien asemaa.

SEUL ry luo eSM-hankkeen avulla kestäväen kehityksen malliin, jossa se kentän standardoimisen, näkyvyyden kehittymisen ja edunvalvonnan lisäksi luo vuosittain parempia mahdollisuuksia pelaajille kansainväliseen menestykseen.

Yleiset määrittelyt

Suomen elektronisen urheilun liitto, SEUL ry luo ja tarkistaa vuosittain elektronisen urheilun kilpailuohjesäännön. Näiden ohjesääntöjen tarkoitus on vakiinnuttaa yleiset käytännöt kansalliseen elektronisen urheilun kilpailutoimintaan. Kilpailuohjesääntöjä voidaan käyttää kaikissa kansallisissa



verkkopelitapahtumissa ja sen ensisijainen tarkoitus on luoda määritteet eri pelien suomenmestaruuskilpailujen järjestämiseen.

Pelaajien ja toimijoiden kuten esimerkiksi kilpailujärjestäjän henkilökunnan on kilpailutoiminnassa noudatettava Suomen elektronisen urheilun liiton eettistä ohjeistoa sekä yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelmaa. Lisäksi rekisteröidyt pelaajat ja järjestäjät sitoutuvat noudattamaan tätä kilpailuohjesääntöä, antidoping-säännöstöä ja kurinpitosääntöjä.

Tapahtumapaikkaa koskevat määräykset

- Tapahtumapaikalla on huolehdittava pelaajien äänieristyksestä, jotta pelin ja joukkueen käyttämän VoIP-ratkaisun ulkopuolelta tuleva ääni ei voi vaikuttaa pelaajien suoritukseen, mikäli peli sitä vaatii.
- Tapahtumapaikan ja järjestäjän tarjoaman laitteiston on oltava riittävän tehokas kattamaan turnauspelin vaatiman suorituskyvyn.
- Kaikilla pelaajilla tai joukkueilla on oltava yhtäläiset mahdollisuudet tehdä suoritusta vaativat valmistelut hyvissä ajoin ennen ottelun alkua.
- Kilpailun järjestäjä on velvollinen järjestämään pelaajille tarvittavat pelilaitteet ja ohjelmistot. Tämä ei kuitenkaan koske pelaajien käyttämiä oheislaitteita, kuten esimerkiksi peliohjaimia ja kuulokkeita, ellei pelin yleinen käytäntö sitä vaadi. Mikäli kilpailussa edellytetään kuulosuojainten käyttöä esimerkiksi lavalla pelattaessa, kilpailun järjestäjä vastaa asianmukaisten varusteiden hankinnasta.
- Jos tapahtumapaikalla on järjestetty yleisölle mahdollisuus seurata kilpailua, pelaajien alue on rajattava muusta tapahtumasta. Pääsyä pelaajien alueelle valvovat kilpailutoimihenkilöt.
- Pelaajat eivät saa saada mitään ulkopuolista tietoa pelistä ottelun aikana. Tämä koskee pelin julkista esittämistä, selostajia tai muuta vastaavaa toimintaa jolla pelaaja tai joukkue voisi saada hyötyä otteluun pelin ulkopuolelta. Järjestäjän velvollisuus on poistaa nämä vaikutukset.
- Yleisöllä ei saa olla mahdollisuutta vaikuttaa pelaajien suoritukseen.
- Kilpailujärjestäjän on huolehdittava siitä, että tuomari on pelaajien ja joukkueiden saavutettavissa otteluiden aikana.



Osallistumisoikeus

- Kilpailun järjestäjä on velvollinen määrittämään turnauksen mahdolliset sarjat ja osallistujaluokat hyvissä ajoin ennen turnauksen järjestämistä. Yleisimmin käytetyt osallistumisrajaukset ovat taitotaso, ikäraja tai asuinpaikka.
- Kilpailujärjestäjä voi vaatia osallistujilta peliin liittyvän käyttölisenssin.
- Liiton virallisissa kilpailuissa osallistujien tulee hankkia liiton erikseen määrittämä kilpailulisenssi.
- Liitto noudattaa Kansallisen Audiovisuaalisen Instituutin (KAVI) määrittämiä ikärajoja.
- Järjestäjällä on oikeus rajata pelaajien osallistumisoikeutta turnauksiin tapahtumassa, mikäli turnauksien aikataulut eivät salli pelaajan osallistuvan useampaan samanaikaiseen turnaukseen.

Pelaajalisenssi

Pelaajalisenssi on pelaajan oikeus osallistua eSM -turnauksiin. Lisenssi on voimassa yhden kalenterivuoden kerrallaan. Pelaajalisenssistä ja sen ehtoista päättää Suomen elektronisen urheilun liiton hallitus vuosittain. Pelaajalisenssin hankkimalla pelaaja sitoutuu noudattamaan kilpailuohjesääntöä sekä muita lisenssin määrittämiä ehtoja, kuten eettisiä ohjeita ja doping ohjeistusta.

Lisenssi voi sisältää liiton määrittelemiä yhteistyökumppaneiden etuja.

Liitto ylläpitää lisensoituista pelaajista pelaajarekisteriä. Lisenssin hankkiminen on pelaajan vastuulla ja lisenssi hankitaan liiton määrittelemän palvelun kautta. Lisenssin maksettuaan pelaajalle toimitetaan tosite, joka toimii lisenssinä. Lisenssistä selviää seuraavat pelaajan tiedot: valokuva, etunimi, sukunimi, pelaajan nimi (vapaaehtoinen), postiosoite, syntymäaika (pp.kk.vvvv) ja pelaajan numero. Pelaajarekisterin yhteydestä löytyy henkilötietolain (523/1999) mukainen rekisteriseloste. Ostamalla lisenssin pelaaja sitoutuu noudattamaan Suomen antidopingsäännöstöä.



Kilpailujärjestäjän yleiset velvoitteet

Kilpailujen yleiset aikataulut tulee julkaista hyvissä ajoin ennen turnauksen alkua. Lopputurnauksen aikataulut on julkaistava viimeistään 3 viikkoa ennen lopputurnaustapahtumaa.

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

Kilpailujärjestäjä on velvollinen ilmoittamaan ennalta kilpailuformaatin ja viestimään kilpailun etenemisestä sen aikana.

Mikäli kilpailujärjestäjä toimii kilpailuohjesäännön mukaisesti, on kilpailun yhteydessä mainittava, että turnauksessa käytetään Suomen elektronisen urheilun liiton kilpailuohjesääntöä.

Kilpailujärjestäjä on velvollinen suorittamaan kohtuullisessa ajassa lupaamansa palkkiot tai palkinnot kilpailussa menestyneille pelaajille.

Kilpailujärjestäjä on velvollinen varmistamaan, että pelaajia kohdellaan yhdenvertaisesti ja kunnioittavasti järjestäjän ja muiden pelaajien toimesta.

Konfliktiprosessi ja kurinpitotoimet

Kilpailujärjestäjän tulee ylläpitää turnauksen aikana ja sen jälkeen konfliktiprosessia, jossa pelaajalla on oltava oikeus tehdä järjestäjälle protesti tarpeen vaatiessa. Järjestäjä on velvollinen käsittelemään protestin ja antamaan ratkaisunsa viipymättä.

Kurinpito- ja vastalauseasioissa pelaaja voi tehdä erikseen protestin tai selvityspyynnön Suomen elektronisen urheilun liiton kurinpitovaliokunnalle.



SM-kilpailujen erityismäärittelyt

Suomen elektronisen urheilun liitto, SEUL ry toimeenpanee vuosittain eSM -kilpailut, joiden tarkoitus on luoda SM-liiga tai SM-kilpailu eri elektronisen urheilun peleille. Epäselvyyksien välttämiseksi hankkeesta käytetään tässä dokumentissa nimitystä eSM. Yleisesti yksittäisen pelin kohdalla voidaan käsitellä tapahtumaa SM-liigana tai SM-kilpailuna.

Elektronisen Urheilun SM-toiminnan hallinto

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



Myönnettävä SM-nimike

SEUL ry nimeää ja myöntää virallisen elektronisen urheilun suomenmestaruusturnauksen tai -sarjan nimikkeeseen eri peleille. Päätökset nimityksistä tehdään järjestäjäkilpailutuksen päätyttyä.

Elektronisen urheilun SM-kilpailut järjestetään Suomen elektronisen urheilun liiton liittohallituksen hyväksynnällä. Kilpailutusvaiheessa eri toimijat esittävät turnauksia järjestettäväksi eri peleille. Liittohallitus valitsee kilpailutuksessa yleisesti esityksen mukaan pätevimmän operaattorin järjestämään SM-turnaukset. Päätökset nimityksistä tehdään järjestäjäkilpailutuksen päätyttyä. Poikkeustapauksissa nimityksiä voidaan antaa myös kuluvan vuoden aikana. Etusijalle asetetaan pitkäkestoisempi sarja- tai liigapohjainen kilpailumalli.

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

Vaatimukset elektronisen urheilun suomenmestaruusturnauksen/sarjan nimitykselle:

- Lajilla tulee olla vakiintunut harrastajakunta Suomessa
- Lajista tulee järjestää säännöllisesti kilpailuja kansallisella tasolla
- Kilpailun / kilpailujen järjestäjän tulee olla rekisteröity yhdistys tai yritys
- Kilpailun / kilpailujen tulee olla kaikille rekisteröityneille harrastajille avoimia
- Kilpailun / kilpailujen järjestelyjen tulee olla liiton arvojen mukaiset
- Kilpailun / kilpailujen osanottajien tulee hankkia virallinen kilpailulisenssi
- Kilpailussa / kilpailuissa tulee käyttää liiton virallisia sääntöjä
- Kilpailussa / kilpailuissa sitoudutaan liiton kilpailuohjesääntöön

Laatu ja kriteerit

Elektronisen urheilun SM-kilpailut järjestetään liittohallituksen hyväksynnällä. Kilpailutusvaiheessa eri toimijat esittävät liigoja-, sarjoja tai turnauksia järjestettäväksi eri peleille. Liittohallitus pisteyttää ja valitsee kilpailutuksessa yleisesti esityksen mukaan pätevimmän operaattorin järjestämään SM-kilpailun.

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



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

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

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

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

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

Kilpailuista tulee järjestää vähintään suomenkielinen verkkolähetys.

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

SM-kilpailujen määräykset osallistumisoikeutta koskien

Suomenmestaruuskilpailuihin voivat osallistua pelien ikärajojen puitteissa lisenssin hankkineet pelaajat.

Mikäli kilpailun järjestäjä käyttää avoimen karsinnan sijaan, tai lisäksi, jotakin muuta valintamenettelyä turnaukseen osallistuvien joukkueiden tai pelaajien osalta, on kilpailun järjestäjä tällöin velvollinen julkisesti ilmoittamaan valintamenettelyn yksityiskohdat ja kriteerit, joilla valintamenettely suoritetaan sekä valitus- ja oikaisumenettelytavan. Tällaisen valintamenettelyn ilmoittaminen on tehtävä hyvissä ajoin ennen kilpailua.



Pelaajalisenssi tullaan tarkistamaan ennen turnauksen alkamista. Pelaajan on aina tarvittaessa kyettävä todistamaan henkilöllisyytensä ja esittämään pelaajalisenssin.

Yksilö- ja pareittain pelattavissa SM-kilpailuissa pelaajien on oltava Suomen kansalaisia. Joukkuepeleissä (kolme tai useampi pelaajaa) pelattavissa SM-kilpailuissa, vähintään 51% pelaajista on oltava Suomen kansalaisia ja osallistuvan joukkueen kotipaikan on oltava Suomessa.

Palkitseminen SM-kilpailuissa

Liitto hankkii jokaiseen suomenmestaruuskilpailuun voittajille mitalit ja paras joukkue tai yksilö saa pokaalin. Liitto tai operaattori hankkii mitalit ja pokaalit sopimuksen mukaan, ellei asiasta sovita operaattorin kanssa toisin.

Kilpailuissa voi olla palkintoesineen lisäksi myös muita palkintoja, kuten raha-, lahjakortti- ja/tai tuotepalkintoja.

Edellisen vuoden Suomen mestarit kutsutaan automaattisesti puolustamaan tittelään myös seuraaviin SM-kilpailuihin. Kutsu voidaan esittää korkeintaan kilpailun pudotuspelivaiheeseen saakka.

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