

Yleiset määrittelyt

Suomen elektronisen urheilun liitto, SEUL ry toimeenpanee elektronisen urheilun SM-turnausten ja sarjojen nimittämisen vuodelle 2022. Liitto nimeää ja tunnustaa SM-turnaukset kilpailuttamalla niiden järjestäjät, valvomalla sekä tukemalla turnausten järjestämistä, hankkimalla näkyvyyttä turnausten aikana ja markkinoimalla turnauksia omissa kanavissaan. Liiton tehtävänä on toteuttaa korkeatasoiset suomenmestaruuskilpailut eri elektronisen urheilun peleissä, joihin kaikilla suomalaisilla pelaajilla on mahdollisuus osallistua.

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 liittohallitukselle.
3. Yksittäisten kilpailujen 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-kilpailun järjestämiseen liittyvistä kilpailuohjesäännön asettamista vaatimuksista.

Myönnettävä SM-nimike

SEUL ry nimeää ja myöntää virallisen elektronisen urheilun suomenmestaruusturnauksen tai kilpailun nimikkeen eri peleille. 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 suomenmestaruuskilpailun 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. Operaattorin vastuulla on [tarkastaa](#) että osallistujilla on voimassa oleva pelaajalisenssi.

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



Kilpailu tulee dokumentoida järjestäjän toimesta. Operaattori toimittaa projektipäällikölle raportin kilpailun järjestelyistä sekä budjetista viimeistään kuusi viikkoa lopputurnauksen jälkeen. Projektipäällikkö esittelee raportit liittohallitukselle.

Mikäli Liitto käyttää omaa keskitettyä turnausjärjestelmäänsä, operaattori sitoutuu käyttämään sitä kilpailutuksen alaisissa peleissä, ellei toisin sovita. Liitto myös tukee kilpailuun kaksi kilpailutuomaria majoitus- ja matkakulujen osalta. Liitto voi myös muuten tukea kilpailuoperaattoria sovitun mukaisesti.

Lopputurnausten toteutuksen ja materiaalien suunnittelusta vastaa operaattori. SM-kilpailujen yhteydessä tulee erikseen sovitulla tavalla näkyä Liiton, eSM:n sekä Liiton yhteistyökumppanien logot.

Palkitseminen

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

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

Suomen mestarit kutsutaan automaattisesti puolustamaan titteliansä myös seuraaviin kisoihin. 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.

Kilpailuttaminen

Elektronisen urheilun SM-kilpailujen järjestäjät kilpailutetaan tarjousten perusteella. Mainittakoon, että SM-nimitys voidaan antaa ainoastaan operaattorille, joka täyttää myös ylempänä mainitut SM-kilpailun kriteerit.

SEUL varaa oikeuden käyttää omaa mahdollista yhteistyökumppaniaan SM-tapahtuman markkinoinnissa ja tukemisessa, mikäli se ei aiheuta ristiriitaa operaattorin omien turnausyhteistyökumppanien kanssa. Tällöin asiasta on neuvoteltava erikseen operaattorin kanssa ennen turnauksen järjestämistä.

Kilpailutuksessa Liitto vaatii järjestämistä tarjoavaa osapuolta määrittelemään kilpailun perustiedot ja pisteyttää tarjouksen sen perusteella. Pisteytys on suuntaa antava ja standardoi tarjouskilpailun.

Liittohallitus pidättää oikeuden päättää lopullisesti SM-nimikkeen myöntämisestä pisteytyksen lopputuloksesta huolimatta ja ilmoittaa joka tapauksessa lopullisen päätöksen jäsenilleen, ehdokkaille ja yhteistyökumppaneilleen.

Liitto hakee esimerkiksi seuraaville SM-peleille operaattoria

- League of Legends
- PUBG Battlegrounds
- NHL
- Valorant
- StarCraft II
- Dota 2
- Tekken 7
- Sim racing (muut kuin iRacing)
- FIFA & Pro Evolution Soccer
- Super Smash Bros. -pelit
- Mobiilipelit
- Tanssipelit

Muut pelit voidaan tapauskohtaisesti käsitellä esitysten mukaan. Pelien valintaan vaikuttaa Liiton määrittelemät vaatimukset SM-tason pelille (ylempänä).

Kilpailutuksen pisteytys:

- Tarjoavan operaattorin perustiedot
 - Yhden tai useamman operaattorin tiedot ja yhteyshenkilöt, 5 pistettä
 - Yleiset tiedot turnausmallista, 5 pistettä
 - Pelien listaus, joihin järjestetään turnaukset, 5 pistettä
 - Turnaustapahtuman yhteistyökumppanit ja sponsorit, 5 pistettä
 - Turnaustapahtumien ajankohdat (väh. kuukauden tarkkuudella), 5 pistettä

- Hakija on Liiton jäsenyhdistys tai -yritys
 - Kyllä, 10 pistettä

- Hakija sitoutuu Liiton mahdollisen turnausjärjestelmän käyttöön
 - Kyllä, 10 pistettä

- Miten suuri on järjestettävien kilpailujen palkintopotti yhteenlaskettuna
 - 0-5000 euroa, 5 pistettä
 - 5000-9999 euroa, 15 pistettä
 - 10000-14999 euroa, 30 pistettä
 - 15000-19999 euroa, 45 pistettä
 - 20000 euroa tai enemmän, 65 pistettä

- Järjestetäänkö kilpailu missä muodossa
 - Online-turnaus, 0 pistettä
 - Offline-turnaus, 5 pistettä
 - Liiga- tai sarjamuotoinen kilpailu, 25 pistettä
 - Liiga- tai sarjamuotoinen kilpailu offline-lopputurnaustapahtumalla, 40 pistettä

Turnauksella tarkoitetaan yhtenä tapahtumana järjestettävää lyhytkestoista kilpailua mahdollisilla karsintakilpailuilla. Liiga- tai sarjamuotoisella kilpailulla tarkoitetaan pidempikestoista (yhden tai useamman kuukauden kestävä) kilpailua.