

Vuosikertomus 2021

Hallinto

Vuonna 2021 Liiton puheenjohtajana toimi Ville Qvist ja varapuheenjohtajina toimivat Otto Takala sekä Mirka Otsonkoski. Hallituksen varsinaisia jäseniä olivat Aku Aarva, Kimmo Leinonen, Jussi Korpimäki, Kati Haapanen, Arttu Hämäläinen sekä varajäsenenä Tuomas Rauhansalo ja Christian Joutsenvuori.

Vuoden lopuksi kautensa hallituksessa päättivät hallituksen jäsenet Kati Haapanen, Jussi Korpimäki ja Otto Takala. Syyskokouksessa kaudelle 2022-2023 valittiin Otto Takala, Sonja Ahtiainen ja Markus Hyytinen. Varajäseneksi kaudelle 2022-2023 valittiin Max Berg.

Kokoukset

Liittohallitus kokoontui vuoden 2021 aikana yhteensä 13 verkossa järjestettyyn hallituksen kokoukseen ja neljään linjauspäivään. Kolme linjauspäivästä järjestettiin verkon välityksellä ja yksi paikan päällä. 23.-25. heinäkuuta Keuruulla järjestetyssä linjauspäivässä käsiteltiin muun muassa vuotta 2021 sekä eri jäsenryhmien tukea ja palveluita. Verkossa järjestetyissä linjauspäivissä käsiteltiin Liiton tehtäväälistaa, ajankohtaisia teemoja ja viestintää.

Sääntömääräinen kevätkokous järjestettiin etäyhteydellä 18.5.2021. Paikalla oli 11 äänivaltaista jäsenten edustajaa.

Sääntömääräinen syyskokous järjestettiin etäyhteydellä 14.11.2021. Kokouksessa oli paikalla 16 äänivaltaista jäsenten edustajaa.

Liiton jäsenet

Liittoon liittyi vuoden 2021 aikana 11 uutta jäsentä: Helsingin Kojootit Kojo ry, Roots Gaming ry, SuomieSports oy, Pyhäjärven kaupunki/Pyhäjärven lukio, Kajak Games Osk (KAJAK Esports), Radiant Sports (Rounds.gg), Finnish Auto Simracing Team ry, Hive Gaming Lounge Oy, Dream Team Esports ry, Pappaliiga ry, GT Finland Racers Ry ja Etelä-Savon Koulutus Oy. Vuoden 2021 päätteeksi Liitolla oli 62 jäsenjärjestöä. Vuoden aikana Liitosta erosi yksi jäsenjärjestö.

Jäsenten keskustelualustana pidettiin yhä Discord-työtilaa, jossa keskustelu oli aktiivista läpi vuoden. Jäsenille lähetettiin vuoden aikana neljä jäsenkirjettä ja jäsenkirjeen ohella julkaistiin kolme liittokatsausta.

Liitto lähetti jäsenilleen jokavuotisen jäsenkyselyn, millä selvitti lisäksi koronatilanteen vaikutuksia jäsenten toimintaan.

Julkinen keskustelu ja yhteistyö

Liitto teki yhteistyötä seitsemän eSM-kisoja järjestävän operaattorin kanssa. Operaattoreita haettiin joulukuussa 2020. Liitto hankki eSM-kisojen pokaalit, koordinoi kisojen järjestämistä, tuki turnausten tuomareita matka- ja majoituskuluissa, valvoi lisenssikantaa, teki kisoihin liittyvää viestintää ja ylläpiti pelien sääntöjä. Vuoden aikana järjestettiin 8 eSM-turnausta. Vuoden 2022 kisat olivat haettavissa vuoden 2021 joulukuusta vuoden 2022 tammikuun loppuun saakka.

Liitto jatkoi aktiivista yhteistyötä Non-Toxic - syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen kanssa ja toteutti ensimmäisen Non-toxic -sertifikaattikoulutuksen. Liiton edustajana hankkeen ohjausryhmässä jatkoi toiminnanjohtaja Miika Pulkkinen.

Liitto uutisoi vuoden aikana aktiivisesti kentän ja Liiton toiminnasta. Liiton sosiaalisen median tileillä (Twitter, Instagram, Facebook) jaettiin uutisia sekä ajankohtaisia päivityksiä e-urheilusta. Liitto on kiinnittänyt erityistä huomiota jäsenten julkaisujen jakamiseen kanavissaan.

Ottelut-portaalin kehittämistä ja päivittämistä jatkettiin. Portaali tarjoaa suomalaisille e-urheilun seuraajille sekä muille kiinnostuneille ajankohtaista tietoa siitä, milloin ja mistä suomalaisten joukkueiden sekä pelaajien otteluita voi seurata. Portaalissa vieraili vuoden 2021 aikana 5000 käyttäjää yhteensä 11 000 kertaa. Twitteriin tehtyjä päivityksiä katsottiin 222 000 kertaa.

Vuonna 2021 Kansallinen audiovisuaalinen instituutti eli KAVI julkaisi uuden ohjeistuksen ikäraajajoustop soveltamisesta. Ohjeistus tuli kotimaiselle e-urheilun kentälle yllätyksenä ja asetti suuria haasteita e-urheilun ja peliharrastustoiminnalle. Liitto julkaisi aiheesta kannanoton sekä julkaisi ohjeistuksen kentälle ikäraajajoustop noudattamisesta. Myöhemmin syksyllä opetus- ja kulttuuriministeriö asetti työryhmän, jonka tarkoituksena on valmistella kuvaohjelmalain uudistusta. Tähän työryhmään osallistuu Liiton hallituksen jäsen, Kimmo Leinonen. Työryhmän työskentely jatkuu vuoden 2022 loppuun.

SEUL ja Suomen urheiluliitto, SUL tekivät vuoden 2021 aikana tiivistä yhteistyötä. Yhteistyö keskittyi liittojen välisten yhteistoimintojen rakentamiseen, tavoitteena hyödyntää lajien tavoittamia kohderyhmiä ja normalisoida pelaamisen kulttuuria osana urheiluviihdettä sekä aktiivista ja hyvinvoivaa elämäntapaa.

Urheiluedunvalvonta

Liitto käsitteli urheiluoppilaitoksiin ja puolustusvoimien urheilukoulun hakeneiden e-urheilijoiden arvioinnit. Toisen asteen urheiluoppilaitoksiin pisteytyspyyntöjä lajiliitolle tuli yhteensä 28 urheilijalta kolmesta eri oppilaitoksesta. Puolustusvoimien urheilukouluun lajiliitto pisteytti yhden urheilijan. Pisteytetty urheilija valittiin historian ensimmäisenä e-urheilijana suorittamaan varusmiespalvelustaan urheilukouluun. Liitto jatkoi urheilukoulun valmennustoiminnan kehittämistä yhteistyössä Puolustusvoimien kanssa. Kesäkuussa 2021 Liitto myönsi oppilaitosjäsenilleen stipendit jaettaviksi e-urheilun opinnoissa ansioituneille opiskelijoille. Sadan euron arvoisia stipendejä jaettiin kahdeksan kappaletta.

Liitto tuki pelaajia edunvalvonnallisissa asioissa, jotka koskivat sopimuksellisia asioita ja kiistoja.

Liitto suunnitteli yhdessä Suomen urheilun eettinen keskus - SUEK:n kanssa antidopingkoulutuksen etäyhteydellä toteutettavaksi toukokuussa 2021. Valitettavasti koulutus jouduttiin perumaan koska koulutukseen osallistuvien vähimmäismäärää ei saavutettu. Jäsenistöä muistutettiin mahdollisuudesta suorittaa Puhtaasti Paras -verkkokoulutus.

Liitto haki iRacing-ajosimulaatiopelille virallisen ikärajaluokituksen pelin jouduttua "kiellettyjen" pelien listalle KAVI:n julkaistua ohjeen ikärajojoustopon soveltamisesta. Peli määriteltiin kuuluvaksi luokkaan (kaikille) Sallittu.

Liitto tuki Viron e-urheiluliiton järjestäytymistä jakamalla tietoa SEUL:n tekemistä toimenpiteistä, Olympiakomitean jäseneksi etenemisen prosessista ja kääntämällä Liiton julkaisemia materiaaleja englanniksi. Lisäksi SEUL:n toiminnanjohtaja vieraili Virossa järjestetyssä Cyberfest-tapahtumassa Viron e-urheiluliiton vieraana ja luennoitsijana heinäkuussa.

Liiton oppilaitosjäsenille tarkoitettu työryhmä kokoontui kaksi kertaa vuoden 2021 aikana. Tapaamisissa käsiteltiin oppilaitoksille olennaisia kysymyksiä, kipukohtia sekä haasteita. Tapaamisten aikana jäsenistön kautta saatiin kallisarvoista tietoa e-urheilutoiminnan tasosta Suomessa ja suunniteltiin yhdessä jäsenten kanssa mihin suuntaa e-urheilun oppilaitostoiminta on menossa.

Vuonna 2021 Liiton täysipäiväisenä työntekijänä ja toiminnanjohtajana jatkoi Miika Pulkkinen. Toiminnanjohtajan tehtäviin kuului elektronisen urheilun kehittäminen sekä Liiton operatiivisten ja hallinnollisten tehtävien hoito.

Valtteri Palonkorpi siirtyi Liiton täysipäiväisestä yhteisökoordinaattorista osa-aikaiseksi järjestelmävastaavaksi alkaen 1.1.2021. Järjestelmävastaava työskentelee esimerkiksi Liiton Ottelut-portaalin kehittämistyössä ja kehitti järjestelmän lisenssien tarkistukseen.

Liiton viestintäkoordinaattorina aloitti 1.3.2021 Niko Nikkilä. Viestintäkoordinaattorin tehtäviin kuuluvat muun muassa Liiton sisällöntuotanto, yhteistyökumppaneiden kanssa viestiminen, Liiton viestintästrategian suunnittelu sekä sosiaalisen median kanavien ylläpito ja kehittäminen.

Toimintaa pelaajille

Liiton kilpailutoiminta tapahtui edelleen pelaaja- ja harrastajalisenssin alaisena. Kaikissa lisenssin alaisissa kilpailuissa käytettiin Liiton pelisääntöjä, eettistä ohjeistusta ja antidoping-säännöstöä. Liitto järjesti toimintaa monipuolisesti huippu-urheilijoille eSM-turnausten ja opiskelijoille Educational Masters -turnausten muodossa. Lisäksi Liitto järjesti maajoukkuekarsinnat PUBG: Battlegrounds ja Tekken 7 peleissä, sekä teki yhteistyötä Bittiliiga ry:n kanssa harrastetason kilpailutoiminnan järjestämisessä.

Elektronisen urheilun suomenmestaruuskisat vuodelle 2021 julkaistiin toukokuussa. eSM-toimintaa toteuttaneita operaattoreita oli yhteensä 7:

- Urbanlan ry
- Suomen Tubetapahtumat Oy (Tubecon)
- Battle Royale Finland ry (PUBG Finland)
- Raketti E-sports ry (Rakettiliiga)
- NHL Gamer (Skill Sticks ry)
- Finnish Sim Racing Association ry (FiSRA)
- Aalto Gamers

eSM-turnauksia järjestettiin 8, 6 eri pelistä:

- Counter Strike: Global Offensive
- League of Legends
- NHL 6v6

- NHL 1v1
- iRacing
- PUBG: Battlegrounds
- Rocket League
- League of Legends (opiskelijat)

Kansainvälisen elektronisen urheilun liiton, IESF:n, maailmanmestaruuskisat järjestettiin 16.-20.11.2021 Eilatissa, Israelissa. Kisojen pelit olivat DOTA 2, Counter-Strike: Global Offensive, Tekken 7, eFootball™ 2022 ja Audition. Suomi ei poikkeuksellisesti osallistunut maailmanmestaruuskilpailuihin vallitsevan koronatilanteen vuoksi.

IESF järjesti uuden World Super League kokonaisuuden, jonka finaalitapahtuma oli tarkoitus pelata 16.-19.12.2021 Etelä-Koreassa. Finaaliturnaus kuitenkin peruuntui koronatilanteen vuoksi. WSL:ssä pelaajina olivat PUBG: Battlegrounds, Tekken 7, Brawl Stars ja Eternal Return. Suomi olisi kisoissa osallistunut PUBG Battlegrounds ja Tekken 7 -peleihin.

Opiskelijoille suunnattua Educational Masters-toimintaa kehitettiin ja järjestettiin yhdessä SJ Esports Oy kanssa. Toisen asteen oppilaitoksille ja korkeakouluille järjestettyyn koululiigatoimintaan osallistui, opiskelijat ja koulujen henkilöstö yhteenlaskettuna, noin tuhat opiskelijaa lähes sadasta eri oppilaitoksesta. Koulujen väliset CS:GO liigakaudet järjestettiin keväällä ja syksyllä 2021.

Vuoden 2021 aikana kehiteltiin uutta liigamuotoista kaikille avointa kilpailukonseptia eSM-kilpailuihin. Ensimmäinen liigamuotoinen Counter Strike: Global Offensive eSM-kilpailu julkaistiin tammikuussa 2022, mutta konsepti ja avoimen liigan toteutus suunniteltiin vuoden 2021 aikana liigan käytännön toteutuksesta vastaavan TBZ esports Oy:n kanssa.

Liitto järjesti joulukuussa yhteistyössä Työväen urheiluliitto - TUL:n ja Liikuntakeskus Pajulahden kanssa pelillistetyn liikuntaleirin. Leiri oli suunnattu 11-13 -vuotiaille nuorille, joita kiinnostavat liikunta- ja/tai virtuaalipelit. Leirin ohjelmaan kuului monipuolisesti erilaisia liikuntapelejä ja -leikkejä. Virtuaalipeleissä hyödynnettiin erilaista teknologiaa, kuten vr-laseja ja reaktiovaloja. Leirillä pelattiin perinteisiä tietokone- ja konsolipelejä.

Koulutukset

Liitto järjesti 16. tammikuuta ja 6. helmikuuta Non-Toxic -sertifikaattikoulutuksen. Ensimmäistä kertaa järjestettyyn koulutukseen osallistui 10 Suomen elektronisen urheilun kentän toimijaa. Koulutuksessa käytiin läpi yhdenvertaisuuteen ja tasa-arvoon liittyviä käsitteitä, liiton tekemän yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokyselyn tuloksia sekä Non-Toxic -hankkeen tekemiä selvityksiä. Osana koulutusta osallistujat

Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry	c/o Goodwill Tilit Oy, Kasarmikatu 4	www.seul.fi
Y-tunnus 2461116-4	13100 Hämeenlinna	
hallitus@seul.fi	+358 40 674 1337	

loivat itselleen yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelman, joita myös esiteltiin viimeisellä koulutuskerralla. Kouluttajana toimi Mirka Otsonkoski sekä Non-Toxic -hankkeen työntekijät Sonja Ahtiainen ja Riikka Lehtinen.

Toukokuun 29.-30. päivä järjestettiin CS:GO-valmentajakoulutus Pajulahdessa. Koulutuksessa jaettiin vinkkejä ja työkaluja kaiken tasoisten pelaajien kehittämisen tueksi. Kouluttajina toimivat Christian Joutsenvuori ja Nico Ilkanheimo.

Vuodelle suunniteltiin antidopingkoulutus toukokuulle, joka kuitenkin jouduttiin perumaan osallistujien vähäisyyden vuoksi. Koulutuksesta kiinnostuneet ohjattiin SUEKin Puhtaasti Paras -verkkokoulutuksen pariin.

Liitto tuki Bittiliiga ry:n toimintaa kouluttamalla nuoria pelaajien oikeuksista ja yhdenvertaisuudesta.

Hankkeet

Vuonna 2021 yhteistyötä tehtiin seuraavien toimijoiden kanssa:

Non-toxic - Syrjimätön pelikulttuuri -hanke, Pajulahden urheiluopisto, European Esports Federation - EEF, SJ Esports Oy, opetus- ja kulttuuriministeriö, TBZ esports Oy, Työväen Urheiluliitto - TUL, Suomen urheilun eettinen keskus - SUEK ry, Suomen Urheiluliitto - SUL ry, Bittiliiga ry, Suomen Olympiakomitea, Urbanlan ry, Suomen Tubetapahtumat Oy (Tubecon), Battle Royale Finland ry (PUBG Finland), Raketti E-sports ry (Rakettiliiga), NHL Gamer (Skill Sticks ry), Finnish Sim Racing Association ry (FiSRA), Aalto Gamers.

Julkaisut

Liiton verkkosivuja käytti vuoden 2021 aikana 30 000 henkilöä yhteensä 41 000 kertaa. Verkkosivuille julkaistiin 61 uutta artikkelia. Liiton virallisen Twitter-tilin julkaisuja katsottiin 367 900 kertaa. Liiton eSM-sivustolla kävijöitä oli 6504 ja näyttökertoja 16 943. eSM:iin liittyen uutisia julkaistiin 23 kappaletta. eSM-tilin twiittejä katsottiin 162 700 kertaa.

KAVI julkaisi ohjeistuksen ikärajojoustop noudattamisesta. Uusi ohjeistus aiheutti kentällä useita kysymyksiä, joiden pohjalta Liitto julkaisi ohjeistuksen. Opetus- ja Kulttuuriministeriö kutsui Liiton edustamaan e-urheilun näkökulmaa perustettavaan Kuvaohjelmalain uudistamisen työryhmään. Liitto piti vuonna 2021 yhden kuulemistilaisuuden jäsenilleen, jonka tarkoituksena on kerätä palautetta kentältä.

Yhteistyössä Non-Toxic - syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen kanssa Liitto julkaisi Non-Toxic Gaming - Yhdessä parempaa pelikulttuuria -kampanjan. Kampanjan tavoitteena oli kutsua ja rohkaista kannattamaan syrjimätöntä pelikulttuuria sekä edistää kaikille avointa pelikulttuuria ja e-urheilua. Osana kampanjaa julkaistiin kolme videota ja rohkaistiin kentän toimijoita sekä harrastajia julkaisemaan oma kannanottonsa #NonToxicGaming -tunnistetta käyttäen. Videoita katsottiin YouTubessa 704 kertaa. Liiton Twitterissä videoita katsottiin 955 kertaa ja Facebookissa 726 kertaa.

Liitto osallistui keväällä Back to move -kampanjaan, joka keskittyi nuorten selän ja niskan terveyteen, sekä liikkeen ja tauottamisen merkitykseen hyvinvoinnissa. Liitto ja Selkäliitto julkaisivat nuorille suunnatun tietopaketin ergonomiaan liittyen.

Matkat ja osallistuminen

Liiton edustaja osallistui Skynett-tapahtumaan Imatralla ja Midnight Sun Games-tapahtumaan Rovaniemellä. Liitto ei voinut osallistua muihin tapahtumiin vuoden aikana, sillä tapahtumat joko peruuntuivat tai siirtyivät verkon välityksellä toteutettaviksi.

Vuoden aikana Liitto on osallistunut useisiin verkossa järjestettyihin koulutustapahtumiin.

Talous

Liiton tärkein tulonlähde oli opetus- ja kulttuuriministeriön myöntämä yleisavustus, joka vuonna 2021 oli 90 000 euroa.

Vuoden 2021 aikana myytiin 1229 kappaletta viiden euron arvoisia pelaajalisenssejä, sekä 466 kappaletta kolmen euron arvoisia harrastajalisenssejä.

Liitto palautti opetus- ja kulttuuriministeriölle käyttämättä jäänyttä yleisavustusta vuodelta 2019 yhteensä 3 121,86 euroa.

Jäsenet vuonna 2021

Assembly Organizing Oy
Finnish Sim Racing Association ry
Garde-Party ry
Jyväskylän eSports-seura, JeSse ry
LanTrek ry
Pargas Gaming Community rf

Skynett ry
Suomen Tanssipelaajat ry
Urbanlan Ry
VECTOR-Suomen verkkopeliyhdistys ry
Verkkopeliyhdistys Insomnia ry
Finnish eSports League - FEL
HAVU Gaming Oy
Kavala esports ry
Yrkesinstitutet Prakticum
Kajaanin Ammattikorkeakoulu KAMK
Ahlmanin ammatti- ja aikuisopisto
SJK eSports
JS Hercules ry
SASKY Koulutuskuntayhtymä
meSports ry
NHLGamer (Skill Sticks ry)
Etelä-Pohjanmaan eSports ry
Grail Group Oy
100k
NYYRIKKI Esports Oy
Battle Royale Finland Ry (PUBG Finland)
Gaming Lounge Helsinki Finland
Kanalliiga ry
POG ry
Incoach Esport Oy
SJ Esports Oy
Savon Diginatiivit ry
Suomi OW ry
HEO Kansanopisto
Qrikka eSports ry
Lohtajan Veikot
Tikka eSports ry
Jyväskylän ammattikorkeakoulu - JAMK
Koulutuskuntayhtymä Lappia
Raahen Porvari- ja Kauppakoulurahasto
BlueWhites eSports Oy
Raketti E-Sports
USWA Oy (ISO Esports)
Finesports
Special eSports
VISU Gaming
SAWO ESPORTS
Tiera eSports Oy
Game Cave Oy
Helsingin Kojootit Kojo ry
Roots Gaming ry
SuomieSports oy
Pyhäjärven kaupunki/Pyhäjärven lukio
Kajak Games Osk (KAJAK Esports)



Radiant Sports (Rounds.gg)
Finnish Auto Simracing Team ry
Hive Gaming Lounge Oy
Dream Team Esports ry
Pappaliiga ry
GT Finland Racers Ry
Etelä-Savon Koulutus Oy

Erosi vuoden 2021 aikana:
Imatran Pallo-Veikot ry