

Toimintakertomus 2022

Hallinto	2
SEUL:n jäsenet	2
Talous	2
Toiminta	3
Nuorisotoiminta	3
Kilpailutoiminta	4
Edunvalvontatoiminta	6
Julkivaikuttamistoiminta	7
Yhteisö- ja seuratoiminta	8
Hallinnollinen toiminta	9
Kansainvälinen toiminta	9
Tiedottaminen	10

Hallinto

Vuonna 2022 SEUL:n puheenjohtajana toimi Ville Qvist ja varapuheenjohtajina toimivat Otto Takala sekä Mirka Otsonkoski. Hallituksen varsinaisia jäseniä olivat Aku Aarva, Kimmo Leinonen, Arttu Hämäläinen, Sonja Ahtiainen, Markus Hyytinen sekä varajäsenenä Tuomas Rauhansalo, Christian Joutsenvuori ja Max Berg.

Vuoden loppuun kautensa hallituksessa päättivät hallituksen jäsenet Arttu Hämäläinen, Christian Joutsenvuori, Tuomas Rauhansalo, Ville Qvist, Mirka Otsonkoski ja Kimmo Leinonen. Markus Hyytinen erosi hallituksesta marraskuussa. Syyskokouksessa kaudelle 2023-2024 valittiin Mirka Otsonkoski, Saku Pirinen, Antti Saarni, Jarmo Helttunen ja Jami Haajanen. Kaudelle 2023 hallituksen jäseneksi valittiin Jussi Kallioniemi. Varajäseneksi kaudelle 2023-2024 valittiin Aku Aarva.

SEUL:n jäsenet

SEUL:iin liittyi vuoden 2022 aikana neljä uutta jäsentä: Ahjo Esports Oy, Westend Indians ry, Enhanced eSports ja Aalto Gamers ry. Vuoden aikana SEUL:ista erosi viisi jäsenjärjestöä: HAVU Gaming Oy, POG ry, HEO Kansanopisto, Dream Team Esports ry ja Helsingin Kojootit Kojo ry.

Jäsenten keskustelualustana pidettiin edelleen Discord-työtilaa, jossa keskustelu oli aktiivista läpi vuoden. Jäsenille lähetettiin vuoden aikana kolme jäsenkirjettä. Discordissa jäsenillä ja yhteisöllä on yhteinen keskustelutila, mutta tämän lisäksi jokaiselle jäsenjärjestölle on järjestetty oma jäsenkohtainen keskustelukanavansa.

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

Talous

Tavallisesti SEUL:n tärkein tulonlähde on opetus- ja kulttuuriministeriön myöntämä yleisavustus, joka jäi vuodelta 2022 saamatta hakemusta jätettäessä ilmenneen teknisen ongelman vuoksi.

SEUL haki ja aloitti opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittaman hankkeen ”Kuntien ja kolmannen sektorin toimijoiden välisen yhteistyön rakentaminen elektronisen urheilun harrastetoiminnassa”, jonka

tarkoituksena on tukea kuntien ja kaupunkien e-urheilutoiminnan aloittamista ja kehittämistä. Hankkeessa luodaan opas, johon on kerätty malleja e-urheilu- ja pelikulttuuritoiminnan aloittamiseksi ja kehittämiseksi. Hankkeessa tehdään neljä pilottia eri kokoisten kuntien kanssa. Pilottikunnat ovat Kittilä, Alavieska, Turku ja Espoo. Pilottikuntien lisäksi kerätään tietoa olemassa olevista malleista ja toiminnoista. Erityisavustusta myönnettiin hankkeeseen 57 000 euroa. Hanke alkoi huhtikuussa 2022 ja päättyi marraskuussa 2023.

Vuoden 2022 aikana myytiin 973 kappaletta viiden euron arvoisia pelaajalisenssejä, sekä 504 kappaletta kolmen euron arvoisia harrastajalisenssejä.

SEUL palautti opetus- ja kulttuuriministeriölle käyttämättä jäänyttä valmennustoiminnan hankkeen erityisavustusta vuodelta 2019 yhteensä 2 117,23 euroa.

Työllistäminen

Vuonna 2022 SEUL:n täysipäiväisenä työntekijänä ja toiminnanjohtajana jatkoi Miika Pulkkinen. Toiminnanjohtajan tehtäviin kuului elektronisen urheilun kehittäminen sekä SEUL:n operatiivisten ja hallinnollisten tehtävien hoito. Toiminnanjohtaja lomautettiin sopeuttamistoimena kesäkuukausiksi. Toiminnanjohtaja työskenteli loppuvuoden osa-aikaisesti SEUL:lle myönnetyn hankkeen parissa.

SEUL:n viestintäkoordinaattorina toimi Niko Nikkilä. Viestintäkoordinaattorin tehtäviin kuuluvat muun muassa SEUL:n sisällöntuotanto, yhteistyökumppaneiden kanssa viestiminen, SEUL:n viestintästrategian suunnittelu sekä sosiaalisen median kanavien ylläpito ja kehittäminen. Viestintäkoordinaattorin työsopimus päätettiin toukokuussa sopeuttamistoimena.

Alkuvuodesta SEUL:n järjestelmävastaava Valtteri Palonkorpi siirtyi uusiin tehtäviin ja päätti työnsä SEUL:lla. Ennen järjestelmävastaavan tehtävää Palonkorpi oli toiminut SEUL:n yhteisö- ja viestintäkoordinaattorina.

Toiminta

Nuorisotoiminta

Opiskelijoille suunnattua Educational Masters -toimintaa kehitettiin ja järjestettiin edelleen yhdessä SJ Esports Oy:n kanssa peleissä Counter-Strike: Global Offensive ja NHL. Koululiigatoimintaa järjestettiin toisen asteen oppilaitoksille ja korkeakouluille. Opiskelijat ja koulujen henkilöstö yhteenlaskettuna toimintaan osallistui 662 opiskelijaa 98 koulujoukkueessa. Kilpailutoimintaa järjestettiin 23 viikon aikana yhteensä 364 ottelun verran.

SEUL teki vuoden aikana vierailuja kouluihin, joihin SEUL:n edustaja kutsuttiin kertomaan opiskelijoille ja oppilaille e-urheilusta. Vierailuja tehtiin vuoden aikana noin kymmenen kappaletta. Vierailuja toteutettiin sekä etäyhteydellä että paikan päällä.

SEUL:n edustaja osallistui Digipelietsivä-hankkeen ohjausryhmään. Digipelietsivä-hanke on Helsingin kaupungin vuoden mittainen hanke, jossa toimii kaksi etsivää nuorisotyöntekijää. Hankkeen tarkoituksena on tavoittaa alle 29-vuotiaita nuoria, jotka eivät ole opiskelemissa tai töissä sekä nuoria, jotka toivoisivat elämäänsä muutosta.

SEUL:n edustaja osallistui marraskuussa Espoon kulttuurikeskuksessa pelaamisesta kiinnostuneille järjestettyyn, Assembly Gaming Day -tapahtumaan. Tapahtumassa oli mahdollista kokeilla erilaisia pelejä, tavata vaikuttajia sekä tavata muita pelaajia. Tapahtuman tavoitteena oli erityisesti edistää ymmärrystä ja osaamista pelaamiseen liittyen.

Marraskuussa SEUL järjesti pelillistetyin liikuntaleirin yhteistyössä Työvään urheiluliitto - TUL:n ja Liikuntakeskus Pajulahden kanssa. Leiri oli suunnattu 11-15 -vuotiaille nuorille, joita kiinnostavat liikunta- ja/tai virtuaalipelit. Leirien ohjelmaan kuului monipuolisesti erilaisia liikuntapelejä ja -leikkejä. Virtuaalipeleissä hyödynnettiin erilaista teknologiaa, kuten vr-laseja ja reaktiovaloja. Leirillä pelattiin lisäksi perinteisiä tietokone- ja konsolipelejä. Leiri järjestettiin jo toista kertaa.

SEUL oli mukana kehittämässä e-urheilun valinnaisainetta 8.- ja 9. -luokkalaisten Hämeenkylässä koulun oppilaille. Valinnaisaineessa opiskelijat pääsevät opiskelemaan eri e-urheilun osa-alueita ja pelaamaan itse läheisen nuorisotilan laitteistolla. SEUL on tuonut valinnaisaineen rakentamiseen ja kehittämiseen asiantuntemustaan, sekä SEUL:n edustajia on vierailut oppitunneilla.

Kilpailutoiminta

SEUL teki yhteistyötä eSM-kisojen järjestäjien operaattorien kanssa. SEUL hankki eSM-kisojen pokaalit, koordinoi kisojen järjestämistä, valvoi lisenssikantaa, teki kisoihin liittyvää viestintää ja ylläpiti pelien sääntöjä.

Elektronisen urheilun suomenmestaruuskisat vuodelle 2022 julkaistiin keväällä. eSM-toimintaa toteuttaneita operaattoreita oli yhteensä kahdeksan:

- DirtyRacing Finland ry
- Finnish Auto Simracing Team ry
- Finnish Sim Racing Association ry

- Battle Royale Finland ry (PUBG Finland)
- Sports Gamer Oy
- Raketti E-Sports ry (Rakettiliiga)
- Aalto Gamers
- SJ Esports Oy

eSM-kilpailuja järjestettiin seitsemässä eri pelissä:

- Counter-Strike: Global Offensive
- Rocket League
- Digital Racing (iRacing)
- F1
- Gran Turismo 7
- NHL
- PUBG Battlegrounds
- League of Legends (opiskelijat)
- Counter Strike: Global Offensive (opiskelijat)

Counter-Strike: Global Offensiven suomenmestaruuskilpailut järjestettiin yhteistyössä TBZ Esports Oy:n kanssa. SEUL irtisanoi sopimuksen syksyllä TBZ Esports Oy:n sopimusrikkomuksen vuoksi.

Suomenmestaruuskilpailuiden lisäksi SEUL järjesti vuonna 2022 e-urheilun Ruotsi-ottelun yhteistyössä Suomen Urheiluliiton kanssa Yleisurheilun Ruotsi-ottelun yhteydessä. E-urheilun Ruotsi-ottelussa Suomen ja Ruotsin maajoukkueet kohtasivat CS:GO, CS:GO Wingman, Dota2, Tekken 7 ja Rocket League peleissä. E-urheilun Ruotsi-ottelu pelattiin verkon välityksellä, mutta suora ISTV:ssä esitetty ottelulähetykset tuotettiin Olympiastadionilta. Ottelun voittajaksi selviytyi Ruotsi.

Opiskelijoiden SM-kilpailuiden järjestämisoikeuksien myöntämistä johdettiin yhteistyössä Opiskelijoiden liikuntaliitto, OLL ry:n kanssa. Korkeakouluopiskelijoille suunnattu kilpailutoimintaa järjestettiin League of Legends (LoL), CS:GO ja NHL -peleissä. LoL:n kilpailut järjesti Aalto Gamers ja CS:GO ja NHL -pelien kilpailut SJ Esports Oy.

SEUL:n kilpailutoiminta tapahtui vuonna 2022 edelleen pelaaja- ja harrastajalisenssin alaisena. Kaikissa lisenssin alaisissa kilpailuissa käytettiin SEUL:n ylläpitämiä pelisääntöjä, eettistä ohjeistusta ja antidopingsäännöstä.

Edunvalvontatoiminta

SEUL jatkoi vuonna 2022 yhteistyötä Non-Toxic - Syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen kanssa. SEUL:n edustaja toimi hankkeen ohjausryhmässä. SEUL:n syyskokouksen yhteydessä järjestettiin yhteistyössä hankkeen kanssa verkostotapaaminen, jossa oli läsnä SEUL:n jäsenten, Non-Toxic hankkeen, median sekä Etelä-Suomen alueen e-urheilutoimijoiden edustajia. Verkostotapaamisessa käytiin läpi kentän yhdenvertaisuuteen ja tasa-arvoon liittyviä aiheita, kuvaohjelmalain uudistamisen työryhmän toimintaa ja tarjottiin mahdollisuus osallistujille vieraillla Elisa Masters Espoo tapahtumassa. Vuoden lopulla julkaistiin ilmoittautuminen vuonna 2023 järjestettävään toiseen Non-Toxic -sertifikaattikoulutukseen.

SEUL edusti e-urheilua ja pelikulttuuria opetus- ja kulttuuriministeriön kuvaohjelmalain päivittämisen työryhmässä ja johti asiaa koskevaa keskustelua ja työskentelyä e-urheilukentän suuntaan. Työryhmässä SEUL:n edustajana toimi Kimmo Leinonen. SEUL:n jäsenistölle järjestetyissä keskustelutilaisuuksissa kerättiin tietoa kuvaohjelmalain nykytulokinnan aiheuttamista haasteista sekä kuvaohjelmalain päivittämiseen liittyviä alan tarpeita.

SEUL:n varapuheenjohtaja Otto Takala ja hallituksen jäsen Kimmo Leinonen tapasivat Tiede- ja kulttuuriministeri Petri Honkosen joulukuussa. Tapaamisessa keskusteltiin e-urheilun ja pelikulttuurin vastuun osoittamisesta jollekin ministerille, kansallisen ilmiökartoituksen ja strategian luomisesta, Euroopan tason poliittisesta vaikuttamisesta ja hyvien käytänteiden viemisestä maailmalle. SEUL kävi opetus- ja kulttuuriministeriön kanssa vuoden aikana aktiivista keskustelua e-urheilua koskevista aiheista.

SEUL kutsui poliittisia sidosryhmiä vieraakseen Espoon Metro areenalla marraskuussa järjestettyyn Suomen suurimpaan e-urheilun kansainväliseen Elisa Masters Espoo -huippu-urheilutapahtumaan. Tilaisuuteen osallistuivat Olympiakomitean toimitusjohtaja Taina Susiluoto ja järjestösihteeri Rainer Anttila, opetus- ja kulttuuriministeriön johtaja Tiina Kivisaari sekä Insinööriunionin ja Espoon kaupunginhallituksen edustajia. Tilaisuudessa käytiin läpi e-urheilun nykytilannetta, sen rakenteellisia tarpeita ja esiteltiin lajin urheiluviihteen mahdollisuuksia.

SEUL käsitteli urheiluoppilaitoksiin ja Puolustusvoimien Urheilukoulun hakeneiden e-urheilijoiden arvioinnit. Toisen asteen urheiluoppilaitoksiin pisteytyspyyntöjä lajiliitolle tuli yhteensä 28 urheilijalta kolmesta eri oppilaitoksesta. Puolustusvoimien Urheilukouluun SEUL pisteytti kaksi urheilijaa.

SEUL julkaisi kesäkuussa kannanoton IESF:lle koskien venäläisten urheilijoiden osallistumisoikeutta MM-kilpailuihin. IESF:n linjauksista johtuen SEUL ei lähettänyt maajoukkuetta MM-kilpailuihin.

SEUL julkaisi tammikuussa kannanoton Urheilutoimittajain liitolle koskien tämän kestäväntä päätöstä hyväksyä vuoden e-urheilijaksi valittaviksi ehdokkaiksi ainoastaan digitaalisia urheilupelejä harrastavat e-urheilijat.

SEUL selvitti ulkoministeriöltä ohjeistuksen ulkomaalaisten pelaajien viisumien hankkimiseen. Kilpapelaaajien osalta ei ulkoministeriön mukaan ole erityisvaatimuksia tai ohjeistuksia viisumin hankkimiseksi. Keväällä selvitettiin lisäksi, että pelaajalisenssin omistaminen täyttää tavoitteellisen kilpaurheilun mittarit ja siten pelaajalisenssin haltijat pystyivät käyttämään urheilutiloja kevään aikana koronarajoitusten vielä ollessa voimassa.

E-urheilua käsitteleviä opinnäytetöitä julkaistiin vuoden aikana jälleen useita. SEUL toimi 5 opinnäytetyössä toimeksiantajana.

SEUL aloitti syksyllä yhdessä Suomen urheilun eettinen keskus SUEK ry:n kanssa antidoping- ja kilpailumanipulaatio-ohjelman päivittämisen. Aiempi versio on keskittynyt lähinnä antidopingsäännöstöön ja nyt päivitettävässä versiossa laajennetaan ohjelma käsittelemään kilpailumanipulaatiota laajemmin. SEUL:n varapuheenjohtaja Otto Takala tapasi SUEK:n hallituksen. Keskustelu käsitteli e-urheilun erityispiirteitä.

Julkivaikuttamistoiminta

SEUL edisti e-urheilun urheilijan polun kehittymistä yhteistyössä Olympiakomitean, urheiluopistojen, oppilaitosten, urheiluseurojen, urheilijoiden ja Puolustusvoimien Urheilukoulun kanssa. Urheilijan polun kehittämiseen liittyi keskeisesti yläkoululeirit, lukioiden ja ammattikoulujen aamuharjoittelut, opistoyhteistyö, e-urheilijan kaksoisuran rakentaminen sekä asiantuntevan valmennuksen mahdollistaminen urheilijalle myös muissa vaiheissa kuin ammattilaisuralla. SEUL osallistui Olympiakomitean järjestämiin urheiluoppilaitoshaun pisteytysinfo -tilaisuuksiin.

SEUL:n varapuheenjohtaja Otto Takala ja hallituksen jäsen Kimmo Leinonen tapasivat joulukuussa Olympiakomitean toimitusjohtajan Taina Susiluodon. Keskustelu käsitteli kuvaohjelmalakeja sekä SEUL:n ja Olympiakomitean välistä jäsensuhdetta.

SEUL teki yhteistyötä useiden urheiluopistojen kanssa hankkeiden, valmentamisen, valmentajakoulutusten, leirien, laji- ja palvelukehityksen asioiden ympärillä. SEUL toimi alan asiantuntijana, auttamalla ja ohjaamalla tiiviissä yhteistyössä olevien urheiluopistojen e-urheilun

valmennus-, olosuhde- ja koulutuspalveluiden palvelukehitystä. SEUL järjesti urheiluopistojen kanssa e-urheilun ohjaaja- ja valmentajakoulutuksia ja kehitti leiri- ja valmennuspalveluita sekä hyödynsi urheiluopistojen osaamista terveen urheilukulttuurin kehitystyössä.

SEUL pisteytti Olympiakomitean urheiluoppilaitosohjelmassa mukana oleviin oppilaitoksiin hakevia urheilijoita lajiilittopisteytysohjeistuksen mukaisesti. SEUL pisteytti puolustusvoimien urheilukouluun hakevat lajin huippu-urheilijat ja avusti urheilijoita varusmiespalvelukseen liittyvissä asioissa. Vuonna 2022 historian ensimmäinen e-urheilija aloitti keväällä palveluksensa puolustusvoimien Urheilukoulussa.

SEUL uutisoi suomalaisten e-urheilijoiden kotimaisesta ja kansainvälisestä menestyksestä tarkoituksenaan tuoda esiin suomalaisia menestystarinoita.

SEUL:n edustaja osallistui Helsingin Olympialaisten 70-vuotisjuhlan kutsuvierastilaisuuteen sekä Urheiluopistosäätiön 70-vuotisjuhliin.

Nuorisotyön asiantuntijoille kohdennettu Ludus-seminaari järjestettiin liikuntakeskus Pajulahdessa maaliskuussa. Tapahtuman järjestivät yhteistyössä SEUL, Trailblazers, Pajulahden urheiluopisto ja Hämeenlinnan sekä Lahden nuorisotoimet. Seminaari oli tarkoitettu kaikille nuorten parissa toimiville asiantuntijoille ja se tarjosi osallistujille laajemman ymmärryksen pelaamisharrastuksesta ja sen mahdollisuuksista nuorten parissa tehtävässä työssä.

Yhteisö- ja seuratoiminta

SEUL osallistui vuonna 2022 seuraaviin e-urheilutapahtumiin Suomessa: Assembly Winter (huhtikuu), Vectorama (kesäkuu), Assembly summer (elokuu), Skynett Langames (lokakuu) ja Elisa Masters Espoo (marraskuu). SEUL:n edustaja osallistui Tampereella marraskuussa järjestettyyn esteettömän pelaamisen tapahtumaan.

SEUL:n vuonna 2021 hankkimalle joukkuekomentojärjestelmälle luotiin vuokrausjärjestelmä, jonka jälkeen järjestelmää vuokrattiin e-urheilun kentän tapahtumiin.

Vuonna 2022 SEUL on järjestänyt koulustoittoa. Valmentajien starttikurssi järjestettiin toukokuussa etäyhteydellä. Koulutukseen osallistui kuusi henkilöä. Kouluttajana toimivat lajivalmennuspalveluita tarjoava Incoach Esports Oy sekä SEUL:n varapuheenjohtaja Mirka Otsonkoski. Koulutukseen liitettiin ensimmäistä kertaa laajempi yhdenvertaisuutta ja tasa-arvoa käsittelevä osio. SEUL:n tuomarikoulutus järjestettiin Tampereella syksyllä. Kouluttajana toimi Markus Hyytinen. Koulutukseen osallistui 11 henkilöä, joista tuomarikortin suoritti kuusi henkilöä.

Skynett Langames -tapahtuman yhteydessä järjestettiin Non-Toxic -tapahtumatoimijakoulutus. Koulutuksen tarkoituksena on edistää pelikulttuuritapahtumien järjestäjien tietämystä yhdenvertaisuudesta ja kehittää tapahtumien henkistä turvallisuutta. Kouluttajana toimi Miika Pulkkinen ja tilaisuuteen osallistui 15 henkilöä.

Vuonna 2022 Urheilugaala palkitsi eri lajien taustavoimia. Lajiliitoilla oli mahdollisuus nimetä henkilö lajin parista, jonka työpanos ja rooli ovat vaikuttaneet lajin kehittymiseen. E-urheilun taustavoimaksi valittiin Pekka "Pehu" Aakko, joka tunnetaan parhaiten Assembly-tapahtuman pääjärjestäjän roolista. Todettiin, että Aakko on pitkäjänteisellä ja pyytettömällä työllään edistänyt ja mahdollistanut suomalaisen e-urheilun kasvua.

SEUL on yhä tarjonnut e-urheilun harrastajille ja ammattilaisille verkkopalveluja puheviestintäpalvelujen ja muiden viestintäpalveluiden muodossa. Pelaajille maksuttomat puhe- ja pikaviestintäpalvelut tarjoavat nuorille pelaajille sosiaalisen kohtaamispaikan verkossa yhteisen harrastuksen parissa.

Opetus- ja kulttuuriministeriön seuratoiminnan kehittämistukea pystyivät jälleen vuonna 2022 hakemaan liikuntaa ja urheilua järjestävät paikalliset rekisteröityneet yhdistykset. SEUL lausui e-urheilua käsittelevistä seuratukihakemuksista.

Hallinnollinen toiminta

Liittohallitus kokoontui vuoden aikana yhteensä kymmeneen verkossa järjestettyyn hallituksen kokoukseen. Linjauspäivä järjestettiin etäyhteydellä helmikuussa.

Sääntömääräinen kevätkokous järjestettiin etäyhteydellä 28.5.2022. Paikalla oli yhdeksän äänivaltaista jäsenen edustajaa. Sääntömääräinen syyskokous järjestettiin paikan päällä Espoossa ja etäyhteydellä 19.11.2022. Kokouksessa oli paikalla 12 äänivaltaista jäsenen edustajaa.

Kansainvälinen toiminta

SEUL järjesti yhdessä PUBG Finlandin, Assemblyn ja Etelä-Korean suurlähetystön kanssa Suomi-Korea e-urheilufestivaalin Assembly Summer 2022 tapahtuman yhteydessä. Tapahtumassa pelattiin PUBG Battlegrounds pelissä kaikille avoin maiden välinen taisto. Mukana oli noin 60 suomalaista ja noin 40 eteläkorealaista pelaajaa.

SEUL:n puheenjohtaja osallistui kesäkuussa kansainvälisen kattojärjestö IESF:n järjestämään ylimääräiseen kokoukseen, jossa äänestettiin Venäjän ja venäläisten urheilijoiden osallistumisoikeudesta järjestön toimintaan sekä IESF:n järjestämiin MM-kilpailuihin Ukrainassa jatkuvan hyökkäyssodan aikana. SEUL:lla ei ollut riittäviä taloudellisia edellytyksiä osallistua IESF:n Thaimaan Balilla järjestettyyn vuosikokoukseen, eikä IESF järjestänyt kokoukseen etäosallistumisen mahdollisuutta SEUL:n pyynnöistä huolimatta.

SEUL:n varapuheenjohtaja Otto Takala osallistui Euroopan e-urheiluliiton, EEF:n, Tukholmassa 29.-30.10. järjestettyyn vuosikokoukseen. Kokouksessa äänestettiin Venäjän ja venäläisten urheilijoiden eväämiseksi Euroopan e-urheiluliiton ja EM-kilpailuiden toiminnan piiristä Venäjän toimien ajaksi.

SEUL otti aktiivisesti kantaa IESF:n ja EEF:n sekä kansainvälisen e-urheiluyhteisön parissa venäläisurheilijoiden osallistumisoikeuden rajoittamisen puolesta. SEUL:n linja oli yhtenäinen Suomen Olympiakomitean linjan kanssa.

Tiedottaminen

SEUL uutisoi vuoden 2022 aikana kentän ja SEUL:n toiminnasta. SEUL:n sosiaalisen median tileillä (Twitter, Instagram, Facebook) jaettiin uutisia sekä ajankohtaisia päivityksiä e-urheilusta. SEUL on kiinnittänyt erityistä huomiota jäsenten julkaisujen jakamiseen kanavissaan.

SEUL:n verkkosivuja käytti vuoden 2022 aikana 27 000 henkilöä yhteensä 33 000 kertaa. Verkkosivuille julkaistiin 37 uutta artikkelia. SEUL:n virallisen Twitter-tilin julkaisuja katsottiin 229 200 kertaa. SEUL:n eSM-sivustolla kävijöitä oli 5900 ja näyttökertoja 8000. eSM-tilin twiittejä katsottiin 36 500 kertaa.

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. Twitteriin tehtyjä päivityksiä katsottiin 114 800 kertaa.

Jäsenet vuonna 2022

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
Kavala esports ry
Yrkesinstitutet Practicum
Kajaanin Ammattikorkeakoulu KAMK
Ahlmanin ammatti- ja aikuisopisto
SJK eSports
JS Hercules ry
SASKY Koulutuskuntayhtymä
meSports ry
Sports Gamer Oy
Etelä-Pohjanmaan eSports ry
Grail Group Oy
100k ry
NYYRIKKI Esports Oy
Battle Royale Finland Ry (PUBG Finland)
Gaming Lounge Helsinki Finland
Kanalliiga ry
Incoach Esport Oy
SJ Esports Oy
Savon Diginatiivit ry
Suomi OW ry
Qrikka eSports ry
Lohtajan Veikot ry
Tikka eSports ry
Jyväskylän ammattikorkeakoulu - JAMK
Koulutuskuntayhtymä Lappia
Raahen Porvari- ja Kauppakoulurahasto
BlueWhites eSports Oy
Raketti E-Sports ry
USWA Oy (ISO Esports)
Finesports oy
Special eSports - Esteettömän eUrheilun Tuki
Ry
VISU Gaming

SAWO ESPORTS Oy
Tiera eSports Oy
Game Cave Oy
Roots Gaming ry
SuomieSports oy
Pyhäjärven kaupunki/Pyhäjärven lukio
Kajak Games Osk (KAJAK Esports)
Radiant Sports Oy (Rounds.gg)
Finnish Auto Simracing Team ry
Hive Gaming Lounge Oy
Pappaliiga ry
GT Finland Racers Ry
Etelä-Savon Koulutus Oy
Ahjo Esports Oy
Westend Indians ry
Enhanced eSports
Aalto Gamers ry

Vuoden 2022 aikana eronneet jäsenet:

HAVU Gaming Oy
POG ry
HEO Kansanopisto
Dream Team Esports ry
Helsingin Kojootit Kojo ry