

Toimintasuunnitelma 2022

Toiminnan tarkoitus	2
Liiton jäsenet	3
Talous	5
Toiminta 2022	6
Nuorisotoiminta	6
Seuratoiminta	7
Kilpailutoiminta	9
Edunvalvontatoiminta	12
Julkivaikuttamistoiminta	15
Yhteisötoiminta	18
Hallinnollinen toiminta	20
Kansainvälinen toiminta	21
Tiedottaminen	23

Toiminnan tarkoitus

Suomen elektronisen urheilun liitto – SEUL ry (jäljempänä Liitto) toimii suomalaisen kilpailullisen tietokone-, konsoli- ja mobiilipelaamisen sekä muun e-urheilun harraste- ja kilpailutoiminnan kansallisena urheiluliittona sekä nuorisojärjestönä. Liitto tukee ja edistää jäsentensä toimintamahdollisuuksia edunvalvonnan, koulutuksen ja taloudellisen tuen keinoin sekä koordinoimalla mm. työryhmätoimintaa.

Liiton toiminnan pääkohderyhmänä ovat jäsenjärjestöjen toimintaan osallistuvat nuoret, heidän vanhempansa sekä pelikasvattajat. Liiton toiminnan loppukäyttäjänä on pääsääntöisesti jokin em. ryhmistä. Liiton työ tapahtumaorganisaatioiden ja pelaajaorganisaatioiden kanssa tähtää laadukkaan ja turvallisen harrastusympäristön edistämiseen. Jäsenjärjestöjen laadukasta toimintaa Liitto edistää mm. valmentajakoulutuksilla, pelaajien edunvalvontaa tarjoamalla sekä tukemalla toimintaa järjestäviä jäsenjärjestöjä. Liitto toimii aktiivisesti alan erilaisten toimijoiden, kuten Non-Toxic-hankeen ja Bittiliiga ry:n, kanssa luodakseen turvallisempaa ja tasa-arvoisemman harrastusympäristön sekä ollakseen mukana julkisessa keskustelussa. Nuorten vanhemmille ja pelikasvattajille Liitto on luonut “E-urheilun opas vanhemmille” -verkkosivuston ja ollut mukana luomassa myös “Pelikasvattajien käsikirja 2” -nimistä kirjaa, josta pelikasvattajat saavat tietoa pelaamisesta ja e-urheilusta. “E-urheilun opas vanhemmille” -verkkosivuston avulla e-urheilusta kiinnostuneiden nuorten vanhemmat voivat saada ajantasaista tietoa e-urheilusta ilmiönä ja sen harrastusmahdollisuuksista. Liitto puhuu ja esiintyy tapahtumissa, joiden kohderyhmänä ovat nuoret, nuorten vanhemmat ja pelikasvattajat. Tällaisia tilaisuuksia ovat esimerkiksi yritysvierailut, lukiovierailut ja liikuntatoimen neuvottelupäivät. Liiton pääkohderyhmään kuuluvia henkilöitä on arvion mukaan 150 000.

Liitto edistää aktiivisesti huippu-urheilijoiden ja tavoitteellisten urheilijoiden edunvalvontaa. Kestävän ja turvallisen urheilijan polun rakentaminen Suomeen on Liitolle tärkeä tehtävä, jota Liitto hoitaa yhdessä jäsenjärjestöjensä kanssa. Liitto kehittää tavoitteellisen urheilutoiminnan polun vaiheita luomalla kestäviä toimintaedellytyksiä kotimaisen seuratoiminnan kasvulle sekä edelleen kehittämällä Olympiakomitean urheiluoppilaitostoiminnassa mukana olevien valmennuskeskusten ja Puolustusvoimien urheilukoulun osaamista ja hakuprosessia.

Liitto kehittää luomiaan pelaajasopimuksia sekä urheilurahastoinnin ja urheilijoiden verotuksen ohjeistuksia.

Liitto päivittää antidopingohjeistuksiaan ja materiaalejaan yhteistyössä Suomen urheilun eettinen keskus SUEK ry:n kanssa ja kouluttaa jäsenjärjestöjensä henkilöstöä antidopingasioissa. Liitto tarjoaa tuomari- ja valmentajakoulutuksia jäsenjärjestöilleen sekä muille kiinnostuneille.

Liitto vaikuttaa julkilausumilla, medianäkyvyydellä ja muilla keinoin alueelliseen sekä valtakunnalliseen päätöksentekoon Liiton ja sen jäsenistön toimintakentässä. Vaikuttamisen tavoitteena on luoda ja ylläpitää suotuisat edellytykset suomalaisen e-urheilun monipuoliselle harrastamiselle. Vaikuttamisviestintää tehdään esimerkiksi Suomen Olympiakomitean, Suomen urheilun eettisen keskuksen, yhteistyökumppaneiden sekä eri kuntien nuorisopalveluiden ja oppilaitosten kautta. Liiton edustaja osallistuu Opetus- ja kulttuuriministeriön kuvaohjelmallain uudistamista valmistelevalle työryhmään vuosina 2021-2022.

Toimintavuonna 2022 liitto tekee e-urheilun parissa nuorisotyötä, tekee yhteistyötä e-urheilukoulutusta tarjoavien oppilaitosten kanssa ja laajentaa Liiton alaista kilpailutoimintaa nuoriso- ja harrastepelaamisen pariin, järjestää kansalliset mestaruuskilpailut, osallistuu maailmanmestaruuskilpailuihin ja muihin merkittäviin kansainvälisiin maajoukkueurnauksiin maajoukkueen kanssa, standardoi e-urheilun kenttää julkaisutoiminnalla, selvittää tapoja tukea huippu-urheilun kehittymistä, vaikuttaa yhteiskunnallisesti e-urheilun puolesta Suomessa. Liitto kasvattaa vuoden aikana jäsenmääräänsä ja auttaa jäseniään kehittymään.

E-urheilu on jatkuvasti suosiota ja julkisuutta keräävä laji. Liiketoiminta alalla kasvaa valtavasti sekä Suomessa että maailmalla. Pelaaminen ja e-urheilu harrastuksena koskettavat laajaa ikähaarukkaa, ja näin ollen lajin kuluttajakunta on merkittävä. Osallistavalla ja sosiaalisella nuorisotyöllä, kuten ohjatulla e-urheilutoiminnalla, pidetään nuoret kiinnostuneina ja osallisina yhteiskuntaan, sekä lisätään nuoren digi- ja työelämätaitoja. Kehittämällä e-urheilun koulutusta laadukkaammaksi luodaan ensiluokkaista asiantuntijuutta Suomeen, jota voidaan käyttää myös vientituotteena. Asiantuntijuus lajista luo lisää liiketoimintaa, jolla saadaan yhteiskuntaan lisää varoja tuottaa vieläkin laajempaa ja kehittyneempää työtä e-urheilun toimialalla.

Liiton jäsenet

Vuoden 2021 syksyllä Liitolla on 61 jäsenjärjestöä ja Liiton tavoitteena on 70 jäsenjärjestöä vuonna 2022. Lisäksi Liittoon pyritään sisällyttämään kaikki aktiiviset e-urheilun toimijat Suomessa, jotka täyttävät sääntöjen asettamat edellytykset jäsenyydelle. Liiton jäsenjärjestöt on jaettu seuraaviin jäsenryhmiin: tapahtumaorganisaatiot, yhteisötoimijat, oppilaitokset ja pelaaja-/peliorganisaatiot.

Vuonna 2022 luodaan raportointipohja jäsenten toiminnan ja vaikuttavuuden mittaamiseksi. Tulevaisuudessa vaikuttavuutta tullaan mittaamaan samalla pohjalla ja peilaten aikaisempiin tuloksiin. Liiton toiminta tavoittaa noin 14 000 nuorta.

E-urheilun parissa toimivien organisaatioiden määrä kasvaa vuosittain, mikä muodostaa yhä suuremman tarpeen Liiton toiminnan ja lajin kehittämiseksi. Liitto tukee e-urheilun uusien tahojen järjestäytymistä toiminnallisesti ja kannustaa jo järjestäytyneitä tahoja Liiton jäsenyyteen.

Liitto tiedottaa ja ohjeistaa jäseniään eri hankkeisiin ja linjauksiin liittyen sekä viestii aktiivisesti jäsenilleen tavoista vaikuttaa yhdessä tai erikseen Liiton toimintaan, strategiaan ja toiminnan suuntaan.

Tavoite	Toimenpiteet	Mittarit	Perustelut
Kasvattaa jäsenjärjestöjen määrä 70 järjestöön.	<p>Laaditaan suunnitelma jäsenjärjestöjen määrän kasvattamiseksi.</p> <p>Kehitetään viestintää alan tapahtumissa ja julkaisuissa.</p> <p>Kehitetään Liiton tarjoamia etuja.</p> <p>Tarjotaan tukea toiminnan järjestäytymiseen.</p>	Jäsenjärjestöjen määrä vuoden 2022 lopussa.	Liitto on jäsentensä summa, joten laajempi jäsenjoukko tarkoittaa kattavampaa vaikuttavuutta sekä monipuolisempaa näkökantaa Liiton päätöksenteossa.
Yhdenmukaistaa toiminnan tavoittavuuden raportointia.	<p>Selvitetään toimivia raportointikäytäntöjä sekä jäsenistön tarpeita.</p> <p>Luodaan raportointipohja ja julkaistaan se Liiton jäsenille.</p> <p>Kerätään palaute yhdenmukaisesta raportoinnista jäsenistöltä.</p>	<p>Yhdenmukainen raportointipohja on luotu.</p> <p>Saatujen raporttien määrä.</p> <p>Yhdenmukaisesta raportointitavasta kerätty palaute.</p>	<p>Raportointikäytäntöjä on tarve yhdenmukaistaa, jotta tulevaisuudessa voidaan seurata ja laajentaa toiminnan tavoittavuutta.</p> <p>Laaduntarkkailu- ja valvontajärjestelmä mahdollistaa jäsenistön anonyymin ja jatkuvan palautteenantokanavan sekä määrääjain.</p>

	Julkaistaan raportoidut tiedot koosteena Liittotasolla.		kerättävän laadullisen palautteen toiminnasta. Tavoitteena on järjestön prosessien toiminnan kehittäminen luotettavan tiedon pohjalta ja jäsenistön vaikutusmahdollisuuksien lisääminen järjestön jatkuvassa toiminnassa ja kehitystyössä.
--	---	--	---

Talous

Taloudenhoidossa pyritään tarkkaan harkintaan ja hankinnat tehdään laatu- sekä hintavertailujen jälkeen. Liiton taloutta seuraa aktiivisesti liittohallitus ja toiminnanjohtaja. Nimitetty rahastonhoitaja raportoi liittohallitukselle talouden tilannetta säännöllisesti.

Liitto hakee rahoitusta toimintavuodelle 2022 opetus- ja kulttuuriministeriöltä. Lisätuloja Liitolle tuottavat varainhankintana toteutettavat erilliset konsultointi- ja luentopalvelut, kilpailulisenssit, jäsenmaksut, asiantuntijapalvelut sekä mahdollisesti solmittavat yhteistyösopimukset. Näitä varoja on suunniteltu käytettäväksi, kuten talousarviossa on esitetty, muun muassa palkatun henkilökunnan palkkojen maksamiseen, toimintakentän tukemiseen, häirintävapaan ja positiivisen pelikulttuurin kehittämiseen sekä nuorille suunnatun osallistavan kilpailutoiminnan kehittämiseen.

Liitto hakee opetus- ja kulttuuriministeriön yleisavustusta 120 000 euroa vuodelle 2022. Rahoitusta haetaan myös muista lähteistä Liiton ja sen jäsenten projektimuotoiseen toimintaan. Vuodelle 2022 Liitto hakee erillistä Erasmus-hankerahoitusta kehittääkseen tuomari- ja valmennustoimintaa.

Tavoite	Toimenpiteet	Mittarit	Perustelut
Varainhankinnan määrän ja osuuden kasvattaminen.	Liiton tarjoamien palvelujen tuotteistaminen. Lisenssin alaisen toiminnan lisääminen.	Varainhankinnan määrä ja osuus Liiton rahoituksesta. Lisenssoitujen pelaajien määrä.	Liiton toiminnan laajuuden ylläpitäminen ja kasvattaminen vaatii varainhankintaan perustuvaa rahoitusta.

Toiminta 2022

Nuorisotoiminta

Vuonna 2022 Liitto tukee nuorisotoimintaa auttamalla ja tukemalla jäseniään järjestämään sekä kehittämään heidän paikallista toimintaansa. Liitto on mukana järjestämässä kilpailuja, kuten Educational Masters Junior, Minor CS:GO-liigat ja Major -liigat, jotka ovat suunnattu yläastelaisille, 2. asteen opiskelijoille ja korkeakouluopiskelijoille. Liitto tulee lisäämään nuorten ymmärrystä ja osaamista e-urheilusta luennoin, työpajoin sekä viestinnällisin materiaalein. Nuorille suunnattuja teemoja ovat pelaajien edunvalvonta, terveellinen harrastaminen sekä monipuolinen e-urheiluharjoittelu. Liiton koulutustoiminta on suunnattu pääosin nuorille. Liitto jatkaa "E-urheilun opas vanhemmille" -verkkosivuston kehittämistä ja tarjoamista pelikasvattajille ja nuorten vanhemmille.

Liitto pyrkii yhdessä jäsenjärjestöjen ja kumppaneiden kanssa tuomaan nuorille esille e-urheilua kokonaisvaltaisena harrastuksena mm. työpajoin, luennoiden sekä käymällä keskustelua tapahtumissa ja alustoissa. Liitto työskentelee turvallisen, avoimen ja laadukkaan harrastusympäristön eteen yhteistyössä mm. Non-Toxic-hankkeen ja Bittiliigan kanssa. Non-Toxic-hankkeen luentoja tarjotaan oppilaitoksille ympäri Suomea, jotta nuoret saavat tietoa ja taitoja turvallisen peliympäristön luomiseen.

Koronakriisi on vaikeuttanut erityisesti nuorten harrastamisen mahdollisuuksia. Liitto pitää tärkeänä, että nuorten mahdollisuudet kohdata kasvotusten e-urheilun tapahtumissa ja harrastustoiminnassa palaavat ja ylittävät pandemiaa edeltävän tason. Liitto tukee työllään toimialan palautumista koronapandemian aiheuttamista haasteista.

Euroopan komission puheenjohtaja Ursula von der Leyen julisti vuoden 2022 Euroopan nuorten teemavuodeksi ja teki avauksen uudesta kansainvälisen työvaihdon ohjelmasta, jonka nimeksi tulee Alma. Alman kautta nuori voi hankkia määräaikaista työkokemusta jossain toisessa jäsenvaltiossa. Liitto tukee Euroopan nuorten teemavuoden toteutusta toiminnallaan ja seuraa Alma-aloitteen etenemistä varmistaen osaltaan, että e-urheilun toimiala huomioidaan Alma-ohjelmassa täysipainoisesti.

Tavoite	Toimenpiteet	Mittarit	Perustelut
Edistää nuorten ymmärrystä ja osaamista e-urheilusta.	Vieraillaan ja viestitään tapahtumien yhteydessä.	Vierailujen määrä.	Liiton täytyy näkyä nuorten elämässä, jotta nuoret ovat tietoisia Liitosta ja sen toiminnasta.
Osallistaa laajempi joukko nuoria.	Online- ja offline-turnausten sekä tapahtumien määrä. Koulutusten määrän kasvattaminen.	Toimintaan osallistuneiden nuorten määrä. Koulutuksiin osallistuneiden nuorten määrä.	Nuoret ovat yksi Liiton pääkohderyhmistä, jonka halutaan osallistuvan ja sitoutuvan toimintaan aiempaa enemmän.

Seuratoiminta

Vuonna 2020 Liitto perusti huippu-urheilun ja seuratoiminnan työryhmän. Vuonna 2022 työryhmä kartoittaa kotimaisten seurojen tarpeita ja etsii tapoja, joilla Liitto voi tukea seuroja ja huippu-urheilua e-urheilun kentällä.

E-urheilun tunnettuuden lisääntyttyä perinteisille urheiluseuroille, yhteisöille ja nuorisotoimille on syntynyt tarve luoda e-urheilun toimintaa vastaamaan kentällä havaittuun kysyntään. Vastatakseen toimijoiden tarpeeseen Liitto tuottaa seuratoiminnan aloittamisen oppaan, jolla tarjotaan selkeä ja avoin e-urheilun seuratoiminnan perustamisen ja ylläpidon malli. Oppaan lisäksi aiheesta pyritään järjestämään koulutustoimintaa yhteistyössä Suomen Työväen Urheiluliiton (TUL ry) kanssa.

Seuratoiminnan kasvu ja kestävä toiminnan rakentuminen ei ole mahdollista ilman koulutettuja ohjaajia ja valmentajia. Liitto tukee seuratoiminnan kasvua järjestämällä, Liiton luoman valmentajan polun mukaisia, eri tasoisia ohjaaja- ja valmentajakoulutuksia.

Liitto luo ohjeistuksen kuntien ja kaupunkien jakamien urheiluseuratoiminnan yleis- ja kohdeavustusten hakemisesta, jotta paikallinen e-urheilutoiminta saisi taloudellista apua ohjaajien kouluttamiseen, tapahtumatoimintaan ja alle 18 vuotiaiden liikuntapaikkamaksujen tukemiseen.

Liitto pilotoi sarjamoitoista kilpailutoiminnan rakennetta tavoitteenaan säännöllistää seurapohjaisen kilpailutoiminnan rakenteen. Liitto järjestää seuratoiminnan seminaarin, johon kutsutaan e-urheilun kilpailu- ja harrastetoimintaa järjestävät seurat.

Tavoite	Toimenpiteet	Mittarit	Perustelut
Seuratoiminnan aloittamisen helpottaminen ja seurojen määrän kasvattaminen.	Viimeistellään ja julkaistaan seuratoiminnan aloittamisen opas. Luodaan materiaalit seuratoiminnan aloittamisen koulutukseen. Toteutetaan seuratoiminnan aloittamisen koulutus.	Seuratoiminnan aloittamisen oppaan katselu- / latauskerrat. Koulutukseen osallistuneiden määrä. Uusien e-urheilun toiminnan aloittaneiden seurojen määrä.	E-urheilun suosion lisääntyä tarve seuramoitoisen toiminnan järjestämiseen on kasvanut ja tähän liittyviä tietopyyntöjä on tullut Liitolle. Ohjeistuksella halutaan yhdenmukaistaa seuratoimintaa ja helpottaa toiminnan aloittamista.
Ohjaajien ja aloittelevien valmentajien tukeminen.	Valmentajien starttikurssin järjestäminen.	Koulutukseen osallistuneiden määrä.	Koulutuksen kohderyhmänä ovat e-urheilijoiden valmennuksesta kiinnostuneet henkilöt.
Lajivalmentajien osaamisen parantaminen.	Lajivalmentajakoulutuksen järjestäminen.	Koulutukseen osallistuneiden määrä.	Koulutuksen kohderyhmänä ovat ne valmennuksesta kiinnostuneet, joilla on jo hieman kokemusta ohjaamisesta tai valmentamisesta ja on tarve syventää osaamista jonkin lajin osalta.
Seuratoiminnan järjestämistä tukevien avustushakujen prosessin avaaminen seuroille.	Listataan Liiton jäsenille relevantit avustumahdollisuudet. Luodaan ohjeistus seuratoiminnan avustushauista.	Haettujen avustusten määrä.	Liiton jäsenet voisivat hakea enemmän erilaisia avustuksia, mutta monet eivät tunne tai tiedä siihen liittyviä käytänteitä.

Kilpailutoiminta

Liitto kehittää kilpailuohjesääntöään yhteistyössä useiden eri toimijoiden, kuten jäsenorganisaatioiden, Suomen Olympiakomitean ja SUEK:in kanssa. Liitto ylläpitää yleisiä e-urheilun kilpailusääntöjä sekä suosituimpien e-urheilun pelien sääntöjä ja luo tarpeen mukaan uusille peleille viralliset kilpailusäännöt yhdessä yhteisötoimijoiden kanssa. Standardoinnin tarkoituksena on erilaisten kilpailullisten peliturnausten yhdenvertainen toteutus, joka varmistaa pelaajalle laadukkaat ja oikeudenmukaiset olosuhteet.

Tukeakseen e-urheilun kilpailutoimintaa sekä pelaajien nousua lajin huipulle, Liitto järjestää eri peleihin viralliset suomenmestaruuskilpailut. Kilpailujen jakamisella eri sarjoihin pelaajien taitotason mukaan pyritään saamaan harrastajille ja lajin huipuille omantasoista peliseuraa, jolloin pelaaminen on ennen kaikkea mielekästä, mutta tarjoaa myös mahdollisuuden kehittyä. Vuonna 2022 eSM-kilpailut suosivat liiga- ja sarjamallista toteutusta, jolloin kilpailut ovat pitkäkestoisempia ja kannustavat pitkäjänteiseen toimintaan. Liigamallista - useamman sarjataso - toteutusta pilotoidaan vuonna 2022 Counter-Strike: Global Offensive -pelin parissa. Alempien sarjatasojen tuominen mukaan kilpailuihin ja harrastepelaamisen tukeminen ovat tärkeitä toimenpiteitä toimivan pelaajan polun rakentamiseksi.

Kurinpitovaliokunta jatkaa toimintaansa vuonna 2022.

Liitto tukee sen alaisen kilpailutoiminnan järjestämistä tapahtumissa muun muassa osallistumalla kouluttamiensa tuomareiden majoitus- ja matkakuluihin.

Liitto jatkaa tuomaritoiminnan standardointia ja kehittämistä. Tuomarikurssin näyttöineen suorittaneille myönnetään suomalainen e-urheilun tuomarisertifikaatti. Liitto vie suomalaista tuomariosaamista sekä koulutuskonseptia kansainvälisen e-urheilun liiton (IESF) toimintaan. Vuonna 2022 tavoitteena on lisätä päätuomareiden määrää järjestämällä päätuomarikoulutus ja turvata tulevaisuuden tuomarikoulutukset järjestämällä tuomarikouluttajakoulutus.

Vuonna 2022 Liitto laajentaa entisestään opiskelijoille, nuorille ja harrastajille suunnattua sarjamuotoista kilpailutoimintaa. Liitto voi tarvittaessa tukea muutakin kilpailutoimintaa. Tarkoituksena on kasvattaa etenkin harrastaja- ja puoliammattilastason kilpailujen määrää ja samalla luoda enemmän mahdollisuuksia osallistua sekä kehittää potentiaalisia e-urheilun huippuja.

Yhteistyössä SUEK ry:n kanssa Liitto tarjoaa jäsenilleen ja e-urheilun kentälle antidoping- ja kilpailumanipulaation torjunnan koulutuksia. Näitä teemoja koskevia asioita on mahdollista opiskella lisäksi verkossa maksuttomasti. Puhtaasti Paras -koulutus käsittelee Antidopingia koskevia asioita ja Reilusti Paras -koulutus syventyy kilpailumanipulaation ehkäisyyn. Liiton alaisessa kilpailutoiminnassa pyritään ehkäisemään kiellettyjen aineiden käyttöä, teknistä huijaamista ja kilpailumanipulaatiota.

Tavoite	Toimenpiteet	Mittarit	Perustelut
Laadukkaan liigamallisen eSM-kilpailun toteuttaminen pelissä CS:GO.	<p>Laaditaan sopimus liigan toteuttajan kanssa.</p> <p>Kartoitetaan liigatoiminnan toteuttamiselle sopivaa pelialustan tarjoajaa ja laaditaan sopimus alustan käytöstä.</p> <p>Pilotoidaan liigamallinen toteutus.</p> <p>Kerätään palaute liigasta.</p> <p>Kehitetään liigamallista toteutusta saadun palautteen perusteella.</p>	<p>Sopimus tehty toteuttajan kanssa.</p> <p>Sopimus tehty pelialustan tarjoajan kanssa.</p> <p>Liigamalli on pilotoitu.</p> <p>Liigaan osallistuneiden pelaajien määrä.</p> <p>Kerätyn palautteen määrä.</p>	<p>Säännöllisen kilpailutoiminnan vakiinnuttaminen ja yhdenmukaistaminen on perusedellytys seuratoiminnalle.</p> <p>CS:GO on Suomen suosituin, sekä harrastaja- ja katsojamääriltään suurin laji, joten liigamuotoiselle kilpailutoiminnalle on suurta kysyntää.</p>
Laadukkaan eSM-kilpailun toteuttaminen pelissä Rocket League.	Toteutetaan eSM-kilpailu yhteistyössä nykyisen operaattorin (Raketti-Esport ry) kanssa.	<p>eSM-kilpailu on toteutettu.</p> <p>Kilpailuun osallistuneiden pelaajien määrä.</p>	<p>Järjestäytynyt seuratoiminta vaatii ympärilleen säännöllistä kilpailutoimintaa.</p> <p>Rocket League on matalan kynnyksen toimintaa, johon nuoret voivat liittyä.</p>
Laadukkaan eSM-kilpailun toteuttaminen pelissä eFootball PES.	<p>Kilpailutetaan eSM-kilpailun operaattori.</p> <p>Laaditaan sopimus operaattorin kanssa.</p> <p>Toteutetaan eSM-kilpailu yhteistyössä operaattorin kanssa.</p>	<p>eSM-kilpailu on toteutettu.</p> <p>Kilpailuun osallistuneiden pelaajien määrä.</p>	<p>Järjestäytynyt seuratoiminta vaatii ympärilleen säännöllistä kilpailutoimintaa.</p> <p>Tekken on maajoukkuetoiminnassa mukana ollut peli.</p>

Laadukkaan eSM-kilpailun toteuttaminen pelissä NHL.	<p>Kilpailutetaan eSM-kilpailun operaattori.</p> <p>Laaditaan sopimus operaattorin kanssa.</p> <p>Toteutetaan eSM-kilpailu yhteistyössä operaattorin kanssa.</p>	<p>eSM-kilpailu on toteutettu.</p> <p>Kilpailuun osallistuneiden pelaajien määrä.</p>	<p>Järjestäytynyt seuratoiminta vaatii ympärilleen säännöllistä kilpailutoimintaa.</p> <p>NHL on Suomessa yksi suosituimmista lajeista.</p>
Laadukkaan eSM-kilpailun toteuttaminen pelissä Tekken.	<p>Kilpailutetaan eSM-kilpailun operaattori.</p> <p>Laaditaan sopimus operaattorin kanssa.</p> <p>Toteutetaan eSM-kilpailu yhteistyössä operaattorin kanssa.</p>	<p>eSM-kilpailu on toteutettu.</p> <p>Kilpailuun osallistuneiden pelaajien määrä.</p>	<p>Järjestäytynyt seuratoiminta vaatii ympärilleen säännöllistä kilpailutoimintaa.</p> <p>Tekken on maajoukkuetoiminnassa mukana ollut peli.</p>
Laadukkaan eSM-kilpailun toteuttaminen pelissä PUBG.	<p>Kilpailutetaan eSM-kilpailun operaattori.</p> <p>Laaditaan sopimus operaattorin kanssa.</p> <p>Toteutetaan eSM-kilpailu yhteistyössä operaattorin kanssa.</p>	<p>eSM-kilpailu on toteutettu.</p> <p>Kilpailuun osallistuneiden pelaajien määrä.</p>	<p>Järjestäytynyt seuratoiminta vaatii ympärilleen säännöllistä kilpailutoimintaa.</p> <p>Pelillä on Suomessa yksi aktiivisimmista ja menestyneimmistä yhteisöistä.</p>
Laadukkaan eSM-kilpailun toteuttaminen pelissä iRacing.	<p>Toteutetaan eSM-kilpailu yhteistyössä nykyisen operaattorin (Finnish Sim Racing Association ry) kanssa.</p>	<p>eSM-kilpailu on toteutettu.</p> <p>Kilpailuun osallistuneiden pelaajien määrä.</p>	<p>Järjestäytynyt seuratoiminta vaatii ympärilleen säännöllistä kilpailutoimintaa.</p>
Laadukkaan eSM-kilpailun toteuttaminen pelissä League of Legends.	<p>Kilpailutetaan eSM-kilpailun operaattori.</p> <p>Laaditaan sopimus operaattorin kanssa.</p> <p>Toteutetaan eSM-kilpailu yhteistyössä operaattorin kanssa.</p>	<p>eSM-kilpailu on toteutettu.</p> <p>Kilpailuun osallistuneiden pelaajien määrä.</p>	<p>Järjestäytynyt seuratoiminta vaatii ympärilleen säännöllistä kilpailutoimintaa.</p> <p>League of Legends on maailmanlaajuisesti suosituin e-urheilupeli.</p>

Päätuomareiden ja tuomareiden määrän kasvattaminen.	Päätuomarikoulutuksen sisällön laatiminen ja validointi. Päätuomarikoulutuksen järjestäminen. Tuomarikoulutuksen järjestäminen.	Päätuomareiden määrä. Tuomareiden määrä.	Tuomareiden ja päätuomareiden määrän kasvattaminen on kilpailutoiminnan kannalta tärkeää. Tuomaritoimintaan siirtyminen on yksi tapa nuorelle pysyä harrastuksessa mukana, jos urheilu-ura pelaajana katkeaa.
Tuomarikouluttajien määrän kasvattaminen.	Tuomarikouluttajakoulutuksen sisällön laatiminen ja validointi. Tuomarikouluttajakoulutuksen järjestäminen.	Tuomarikouluttajien määrä.	Tuomarikoulutusten järjestäminen vaatii lisää kouluttajia.
Antidopingosaamisen ja kilpailumanipulaation torjunnan osaamisen lisääminen.	Järjestetään antidopingkoulutus. Kilpailumanipulaation torjunnan koulutuksen järjestäminen yhdessä Suomen urheilun eettisen keskuksen SUEK:n kanssa.	Koulutuksiin osallistuneiden määrä.	Kohderyhmänä ovat pelaajat, pelaajien edustajat sekä turnausjärjestäjät.

Edunvalvontatoiminta

Liitto tarjoaa ohjeistuksia ja neuvontaa pelaajille sekä muodostaa mahdollisia lisäpalveluja pelaajien ja muiden toimijoiden edunvalvonnan takaamiseksi. Vuonna 2022 Liitto etsii yhteistyökumppania tarjoamaan e-urheilijoille suunnitellun vakuutuksen ja luo ohjeistuksen pelaajien vakuuttamisesta.

Liitto varmistaa jatkossakin pelaajien mahdollisuuden urheilijarahaston käyttöön ja Puolustusvoimien urheilukouluun hakemiseen. Liitto koordinoi nuorten huippu-urheilijoiden yhtäaikaista hakeutumista Puolustusvoimien urheilukouluun, tarkoituksenaan saada perustetuksi urheilukoulun lajiryhmä. Liitto tekee selvitystyötä ja edunvalvontaa e-urheilijoiden mahdollisuuksista suorittaa siviilipalvelus urheilu-uran jatkuvuutta tukevissa ja urheilijoiden asiantuntijuutta hyödyntävissä siviilipalveluspaikoissa.

Liitto tuottaa sidosryhmiensä käyttöön digitaalista materiaalia, kuten oppaita ja edunvalvontaan liittyvää materiaalia. Liitto päivittää edelleen olemassa olevia jäsenorganisaatioiden ja toimintakentän tarpeisiin luotuja julkaisujaan, joita ovat Liiton verkkosivut sisältöineen, oppaat, pelaajasopimus pohja, pelisäännöt ja kilpailuohjesääntö sekä sen liitteet. Ammattipelaajille suunnatun pelaajasopimus pohjan rinnalle tullaan toteuttamaan amatööripelaajille suunnattu sopimus pohja.

Liiton vuonna 2018 julkaiseman yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelman toteuttamista on jatkettu, ja suunnitelmaa on päivitetty vuodeksi 2021 teetetyin kyselyn tuloksien pohjalta. Toimintavuonna 2022 Liitto toteuttaa edelleen yhteistyössä Non-Toxic -hankkeen kanssa yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokoulutuksia e-urheilutoimijoille. Koulutuksen suorittaneille myönnetään sertifikaatti osoitukseksi vihapuheen ja häirinnän vastaisesta työstä. Sertifikaatin lisäksi suunnitelmassa asetettuja toimenpiteitä vuosille 2022-2023 ovat pelaajan kuvan moninaistaminen, eli viestiminen pelaamisesta kaikille avoimena harrastuksena, ja häirintäyhdyshenkilöiden koulutuksen toteuttaminen. Lisäksi selvitetään mahdollisuutta tehdä tutkimusta, jonka aiheena on sukupolvien kokemukset pelimaailman yhdenvertaisuudesta ja tasa-arvosta.

Liitto selvittää viisumin hakemiseen ja myöntämiseen liittyvät käytännöt ja luo etenkin tapahtumajärjestäjille suunnatun ohjeistuksen aiheesta.

Liitto selvittää mahdollisuuksia pelaajien edunvalvonnan parantamiseksi ammattiliittojen kanssa painopisteenä e-urheilijan ura.

Tavoite	Toimenpiteet	Mittarit	Perustelut
Parantaa amatööripelaajien asemaa.	Kohderyhmän tarkentaminen. Julkaistaan amatööripelaajille suunnattu sopimus pohja. Amatööripelaajille suunnattu kysely pelaajien tarpeista. Organisaatioille tehty kysely tarpeista ja tyytyväisyydestä luotuun sopimus pohjaan.	Julkaistu sopimus pohja. Kyselyyn vastanneiden organisaatioiden määrä. Organisaatioiden sopimus pohjaan antama tyytyväisyysarvosana.	Amatööreiksi luokiteltavien pelaajien määrä kasvaa nopeasti, mutta heille on vielä tarjolla vähän edunvalvontaa ja tukea.

Lisätä yhdenvertaisuus- ja tasa-arvotietoisuutta.	Järjestetään yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokoulutus. Kerätään palaute koulutukseen osallistuneilta koulutuksen jatkokehittämistä varten.	Koulutuksen järjestäminen. Koulutuksen suorittaneiden järjestöjen määrä. Palautteiden lukumäärä.	Koulutus toteutetaan kentän yhdenvertaisuus- ja tasa-arvotilanteen parantamiseksi. Koulutus tarjoaa toimijoille mahdollisuuden pohtia konkreettisia tapoja vaikuttaa vallitsevaan tilanteeseen.
Laaditaan selvitys Suomen ulkopuolelta saapuvien e-urheilun kilpapelaaajien ja heidän tukihenkilöstönsä maahan saapumiseen sekä oleskeluun liittyvistä lainsäädännöllisistä ja muista esteistä tai hidasteista.	Selvitetään haasteet nykyisessä viisumin hakemiseen liittyvissä käytännöissä. Laaditaan ja julkaistaan ohjeistus viisumin hakemisesta.	Viisumin hakemisesta julkaistu ohjeistus.	Halutaan ehkäistä ongelmia EU- ja ETA-maiden ulkopuolelta saapuvien ammattipelaajien saapumisessa kilpailemaan Suomeen.
Parantaa pelaajien ammatillista edunvalvontaa.	Tarkennetaan edunvalvonnallisia tarpeita. Selvitetään yhteistyömahdollisuuksia ammattiliittojen kanssa.	Yhteistyösopimus tehty, tai edunvalvonnalle on luotu muu kanava.	Pelaajien sopimuskäytännöt ovat epäselviä ja osaamisesta sekä resursseista johtuen sopimukset ovat yleensä kallellaan organisaation suuntaan. Näistä johtuen pelaajien edunvalvontaa on tarve kehittää.
Vakuutusturvan parantaminen e-urheilussa.	Määritellään tarvittava vakuutustaso erilaisille pelaajaryhmille. Haetaan kumppani, joka voi tarjota sopivan vakuutuksen.	Tarjolla olevien vakuutus tuotteiden määrä.	Sekä ammattilaisille että harrastajille ei ole soveliaista vakuutusturvaa tarjolla, mutta sellaista pitäisi pystyä tarjoamaan.
Mahdollistaa asevelvollisuuden suorittaminen e-urheilijoille	Koordinoidaan asevelvollisuuden suorittajien hakeutumista	Urheilukouluun hyväksytyjen e-urheilijoiden määrä.	Urheilukoulun lajiryhmä vaatii riittävän suuren määrän hyväksytyjä

urheilu-ura huomioon ottaen.	urheilukouluun. Palveluunastumissuun nitelmien koordinointi yhdessä urheilijoiden kanssa. Kartoitetaan tai luodaan siviilipalveluspaikkoja yhdessä urheilijoiden kanssa.	Hyväksytyjen palveluunastumissuun nitelmien määrä. Liiton tiedossa olevien e-urheilijoiden uraa tukevien siviilipalveluspaikkojen määrä.	suorittajia, jotka astuvat palvelukseen samaan aikaan. Puolustusvoimat edellyttävät aiempaa useammin palveluunastumissuun nitelmaa lykkäyksen myöntämiseksi. Siviilipalveluspaikat eivät nykyisellään hyödynnä pelaajien e-urheiluun liittyvää ammatillista osaamista.
------------------------------	--	---	---

Julkivaikuttamistoiminta

Julkivaikuttamista tehdään e-urheilun aseman vakiinnuttamisen, terveemmän harrastamisen ja nuorten osallisuuden kehittämisen eteen. Liitto jatkaa yhteistyötä Ehkäisevä päihdetyö – EHYT ry:n, valtion Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskuksen ja nuorisotyötä tekevän Bittiliiga peliyhteisön sekä muiden yhteistyöverkostonsa kumppaneiden kanssa. Lisäksi Liitto jatkaa ja kehittää yhteistyötä mediatoimijoiden (kuten Yleisradio Oy) kanssa pelikulttuuriin ja e-urheiluun liittyvän laadukkaan ohjelmatarjonnan laajentamiseksi sekä parantamiseksi.

Liitto hyväksyttiin vuonna 2019 Olympiakomitean varsinaiseksi jäseneksi. Olympiakomitean jäsenyys tarjoaa Liiton jäsenille uusia mahdollisuuksia laajentaa toimintaansa ja parantaa toiminnan laatua. Jäsenyys edesauttaa Liittoa saavuttamaan kansainvälisen yhteistyön tavoitteita ja kehittämään e-urheilua osana perinteisen urheilun rakenteita.

Osana toimintaansa Liitto suosittelee jäsenilleen kansalliseen peliviikkoon osallistumista ja peliviikkoon liittyvän toiminnan järjestämistä. Liitto pitää tärkeänä, että peliriippuvaisia henkilöitä autetaan ja potentiaalisia ongelmatapauksia ehkäistään ennalta, mutta jotta apu tavoittaa sitä tarvitsevat, on tehtävä julkisesti selvä ero ongelmapelaamisen ja muun pelaamisen välille. Tämän nojalla Liitto toimii ja viestii esimerkiksi peli- ja mediakasvattajien sosiaalisen median verkostoissa sekä käyttää tarvittaessa toiminnassaan näiden alueiden asiantuntijoita.

Liitto edellyttää kuvaohjelmalain noudattamista kaikissa jäsenorganisaatioiden järjestämissä pelitapahtumissa ja -turnauksissa sekä tekee yhteistyötä kansallisen audiovisuaalisen instituutin (KAVI) kanssa. Liitto on nimennyt henkilön Opetus- ja Kulttuuriministeriön työryhmään, jonka tavoitteena on kuvaohjelmalain uudistuksen edistäminen.

Liitto toimii jatkuvassa yhteistyössä kotimaisten oppilaitosten sekä nuorisotoimien kanssa, tarjoten tukea e-urheilun opetustoiminnan käynnistämiseksi ja kehittämiseksi. Liitto ylläpitää oppilaitostyöryhmää, johon osallistuvat Liiton oppilaitosjäsenet ja yhteistyöverkoston oppilaitostoimijat. Oppilaitostyöryhmän tavoitteena on kehittää ja yhtenäistää opetussuunnitelmien sisältämää e-urheilun koulutustoimintaa ja siihen liittyviä harjoitteita, kuten urheiluvalmennusta, elämänhallintaa, mediakasvatusta, ryhmätyötaitoja, liiketaloutta, kielitaidon opintoja ja viestintää. Liitto myöntää sen oppilaitosjäsenten e-urheilutoiminnassa menestyneille ja ansioituneille opiskelijoille stipendejä.

Liitto kehittää urheilijan polkua e-urheilussa tiiviissä yhteistyössä useiden eri toimijoiden kanssa. Urheilijan polun kehittämiseen kuuluu yhteistyö Olympiakomitean, urheiluopistojen, oppilaitosten, urheiluseurojen, urheilijoiden ja Puolustusvoimien urheilukoulun kanssa.

Puolustusvoimien urheilukoulun kanssa Liitto rakentaa ohjelman tukemaan e-urheilijoiden kehitystä palveluksen aikana. Muita urheilijan polun yhteistöitä ovat: yläkoululeiritys, lukioden ja ammattikoulujen aamuharjoittelut, opistoyhteistyö, e-urheilijan kaksoisuran rakentaminen sekä asiantuntevan valmennuksen mahdollistaminen urheilijalle myös muissa vaiheissa kuin ammattilaisuralla.

Urheiluopistojen kanssa tehtävää yhteistyötä jatketaan vuonna 2022. Yhteistyö mahdollistaa urheilulle ominaisten palveluiden ja osaamisen kehittymisen e-urheilun alalle. Urheiluopistot suunnittelevat ja kehittävät e-urheilun koulutuspalveluita omien hankkeiden kautta. Liitto koordinoi ja ohjaa kehitystä valtakunnallisella tasolla. Liitto toimii alan asiantuntijana, auttamalla ja ohjaamalla tiiviissä yhteistyössä olevien urheiluopistojen e-urheilun valmennus-, olosuhde- ja koulutuspalveluiden palvelukehitystä. Liitto järjestää urheiluopistojen kanssa e-urheilun ohjaaja- ja valmentajakoulutuksia. Liitto kehittää urheiluopistojen kanssa yläkoululeiri- ja valmennuspalveluita sekä hyödyntää urheiluopistojen osaamista terveen urheilukulttuurin kehitystyössä.

Osana e-urheilijan polkua Liitto tukee Suomeen rakentuneen urheiluakatemiatoiminnan kehittymistä. Liitto pisteyttää vuosittain Olympiakomitean urheiluoppilaitosohjelmassa mukana oleviin oppilaitoksiin hakevat urheilijat lajiliittopisteytysohjeistuksen mukaisesti. Liitto pisteyttää Puolustusvoimien

urheilukouluun hakevat lajin huippu-urheilijat ja auttaa urheilijoita varusmiespalvelukseen liittyvissä asioissa.

Merkittävänä harrastuksena ja onnistumistarinoiden lähteenä e-urheilu tuottaa kansainvälistä näkyvyyttä suomalaisille pelaajille, ja Liitto haluaakin olla tukemassa menestystarinoiden promootiota Suomessa. Kansainvälisissä kilpailuissa menestyneitä suomalaisia pelaajia tuodaan esille eri medioiden kautta uutisten ja lehdistötiedotteiden avulla.

Vuonna 2022 Liitto kannustaa korkeakouluopiskelijoita tuottamaan tutkimusta kilpailutoiminnan tai seuratoiminnan aihepiireistä. Tutkimuksia etsitään Liiton toimesta kahdesti vuodessa, ja kummallakin haulla on kannustimena 1000 € korvaus kiitettävän arvosanan saaville Liiton kanssa yhteistyössä tehtäville tutkimuksille. Liitto julkaisee verkkosivuillaan e-urheiluun liittyviä opinnäytetöitä.

Tavoite	Toimenpiteet	Mittarit	Perustelut
Parantaa e-urheilutietoisuutta julkisen sektorin koulutuksen parissa työskentelevien päätöksentekijöiden keskuudessa.	Tarjotaan opetus- ja kulttuuriministeriön sekä opetushallituksen koulutusjärjestelmistä ja opetussuunnitelmien kehittämisestä vastaaville virkahenkilöille tietoa e-urheilusta, siihen liittyvistä pedagogisista sovelluksista ja mahdollisuuksista koulutusten muodossa.	Pidettyjen koulutusten määrä. Koulutuksiin osallistuneiden määrä.	On tärkeää, että päättäjillä ja vaikuttajilla on ajantasaista ja asiantuntijoiden tuottamaa tietoa e-urheilusta.
Yhdenmukaistaa e-urheilukoulutusten sisältöä ja laatua.	Selvitetään olemassa olevien e-urheilukoulutusten määrä ja sisältö. Oppilaitosjäsenille tehty kysely koulutuksista ja niiden sisällöistä. Raportti kyselyn tuloksista ja suositukset sisällöistä.	Kyselyn vastausten määrä. Raportti on laadittu ja julkaistu. Raportin lataus-/katselukerrat.	Erilaisten e-urheilukoulutusten määrä on noussut nopeasti, mutta niillä ei ole tarkkoja laadullisia vaatimuksia ja ne poikkeavat oletuksen mukaan paljon toisistaan.

Koota, tilata ja jakaa tutkittua tietoa e-urheilusta.	Opinnäytetöiden ja Pro Gradu -tutkielmien kartoitus ja kokoaminen Liiton verkkosivuille. Opinnäytetöiden ja Pro Gradu -tutkielmien tilaaminen korkeakouluopiskelijoilta.	Liiton verkkosivuilla jaettujen opinnäytetöiden ja Pro Gradu -tutkielmien määrä.	Liitto haluaa jakaa e-urheilusta tehtäviä tutkimuksia eteenpäin aiheesta kiinnostuneille. Liitto on hyvässä asemassa tunnistaakseen haasteita ja kysymyksiä e-urheilun ympärillä ja kykenee tarjoamaan niitä opiskelijoille
---	---	--	---

Yhteisötoiminta

Yhteisötoiminta on merkittävä osa Liiton missiota sekä toimintaa. Yhteisötoimijoiden tukitarpeiden kartoitusta ja toteuttamista varten Liitto perustaa pelaajayhteisöjen koordinoitiryhmän.

Liitto osallistuu toimintavuoden 2022 aikana vuoden tärkeimpiin e-urheilutapahtumiin Suomessa.

Liitto järjestää koulutustilaisuuksia jäsenistönsä pyynnöstä ja ulkopuolisten tilaajien tarpeisiin.

Liitto tarjoaa 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. Maksuttomien pelaajapalveluiden valikoimaa laajennetaan mahdollisuuksien mukaan.

Liiton tärkeimpiä kumppaneita jäsenorganisaatioiden lisäksi ovat ne valtakunnalliset projektit ja kaupunkiyhteistyötahot, jotka ovat ottaneet tehtäväkseen tarjota nuorille heitä itseään kiinnostavia harrastusmahdollisuuksia. Liitto tukee osaamisellaan näitä yhteistyötahojaan ja tuottaa liittohallituksen ohjauksen mukaisesti materiaalia kumppaneidensa vapaaseen käyttöön. Materiaalin sisältönä on pelaamista, tapahtumajärjestämistä ja muuta e-urheilua koskevaa tietoa sekä mediaa.

Tavoite	Toimenpiteet	Mittarit	Perustelut
Pelaajayhteisöjen toiminnan vaikuttavuuden ja yhteistyön lisääminen Liiton toiminnassa.	Perustetaan pelaajayhteisöjen koordinoitiryhmä, joka toimii kanavana pelaajayhteisöjen	Koordinoitiryhmän kokoontumisten määrä.	Tunnistetaan yhteisöt-jäsenryhmän eri järjestöjä yhdistävät tekijät, jolloin järjestöjä

	<p>äänelle Liiton suuntaan.</p> <p>Yhdistävien tekijöiden tunnistaminen ja edelleen ryhmäytyminen.</p> <p>Pelaajayhteisöjen järjestäytymisen tukeminen.</p>		<p>voidaan tarkemmin ryhmitellä ja tunnistaa tuen tarpeet aiempaa paremmin.</p>
<p>Liiton joukkuekomentojärjestelmän käytön laajuuden nostaminen.</p>	<p>Vuokrausjärjestelmän luominen ja julkaisu.</p> <p>Joukkuekomentojärjestelmän mainostaminen.</p>	<p>Vuokrauskertojen määrä.</p>	<p>Liitolla on olemassa palvelu, joka pitää jalkauttaa.</p>
<p>Tarjota toiminnan järjestäjille tukea matalalla kynnyksellä.</p>	<p>Luodaan kanava, jolla toiminnan järjestäjät voivat ilmoittaa tuen tarpeestaan Liitolle.</p> <p>Tarjotaan tukea ja luodaan ohjeistuksia tukipyyntöjen perusteella.</p>	<p>Yhteydenottojen määrä.</p> <p>Tuettujen toimijoiden määrä.</p> <p>Luotujen ohjeistuksien määrä.</p>	<p>Jäsenkyselyissä on noussut tarve, johon Liitto pyrkii vastaamaan.</p>
<p>Virikeseteleiden käytön mahdollistaminen ja lisääminen e-urheilun yhteydessä.</p>	<p>Selvitys virikeseteleiden käytöstä Veroviraston kanssa.</p> <p>Viestiminen virikeseteleiden käytöstä e-urheilun parissa.</p>	<p>Virikeseteleiden käytön ohjeiden julkaisu.</p>	<p>Virikeseteleiden käyttö e-urheilun parissa on paljon kysytty mahdollisuus ja tämän hetken ohjeistus on epäselvä ja käytännöt epäyhtenäisiä.</p>
<p>Häirintään puuttumisen keinojen lisääminen.</p>	<p>Luodaan materiaalit koulutukseen.</p> <p>Häirintäyhdyshenkilökoulutuksen järjestäminen.</p> <p>Palautteen kerääminen jatkokehittämiseen.</p>	<p>Koulutukseen osallistuneiden määrä.</p> <p>Saadun palautteen määrä.</p>	<p>Pääkohderyhmänä ovat tapahtumien ja peliyhteisöjen edustajat, jotka vastaavat eettisen ohjeiston luomisesta ja noudattamisesta omassa vaikutuspiirissään.</p>

Ylläpitäjien osaamisen kehittäminen.	Etsitään kouluttaja. Luodaan materiaalit koulutukseen. Järjestetään koulutus. Palautteen kerääminen jatkokehittämiseen.	Koulutukseen osallistuneiden määrä. Saadun palautteen määrä.	Kohderyhmänä ovat henkilöt, jotka tuntevat pelikohtaiset vaatimukset ja haluavat järjestää omaa toimintaa / laajentaa olemassa olevan organisaation toimintaa.
--------------------------------------	--	---	--

Hallinnollinen toiminta

Vuonna 2022 Liitto järjestää sääntömääräiset kokouksensa. Kevätkokous järjestetään vuosittain helmi-toukokuussa ja syyskokous syys-marraskuussa. Liittokokouksissa käsitellään sääntöjen määräämät asiat. Poikkeustilanteissa järjestetään ylimääräinen liittokokous. Liittokokoukset järjestetään aina jonkin jäsenorganisaation toimipaikkakunnalla ja liittokokouksiin mahdollistetaan etäosallistuminen. Liittohallitus kokoontuu katsoessaan sen olevan aiheellista - kuitenkin vähintään kerran kalenterikuukaudessa. Lisäksi liittohallitus järjestää linjauspäivän neljä kertaa vuodessa.

Vuonna 2022 Liitto jatkaa pelaajarekisterin laajentamista huippu-urheilun lisäksi kattamaan opiskelijoiden, nuorten ja harrastepelaajien kilpailutoimintaa. Liitto käyttää kilpailulisensijärjestelmänä Suomen Olympiakomitean Suomisport-palvelua. Pelaajarekisteriä ylläpitämällä ja pelaajia lisensoimalla Liiton on mahdollista raportoida aktiivisten kilpapelaaajien määrää sekä tukea tapahtumatoimintaa. Liiton on myös mahdollista ilmoittaa lajin harrastajamääriä, tunnistaa lajia harrastavien ja Liiton palveluita hyödyntävien pelaajien määrä. Myös e-urheilun tuomarit lisätään pelaajarekisteriin ja heille myönnetään Suomisportissa tuomari-meriitti.

Liitto käyttää vapaaehtoistyöntekijöidensä ohella kriittiseen työhönsä yhtä kokopäiväistä sekä kahta puolipäiväistä työntekijää vuonna 2022.

Toiminnanjohtaja johtaa Liiton päivittäistä toimintaa ja vastaa Liiton yhteistyökumppaneiden sekä tärkeiden sidosryhmien tarpeista. Vuoden 2021 resursoinnilla toiminnanjohtaja on vastannut myös vapaaseen käyttöön tuotetusta yhteiskuntavastuullisesta materiaalista, e-urheilun näkyvyyden parantamisesta ja pelikulttuurin esiintuomisesta.

Viestintäkoordinaattori vastaa Liiton ulkoisesta ja sisäisestä viestinnästä sekä mediasisällön tuottamisesta toiminnanjohtajan ohjauksessa. Lisäksi työntekijät valmistelevat ja toteuttavat erilaisia koulutustilaisuuksia sekä luentoja.

Toimintavuonna 2022 toteutetaan toimintasuunnitelman ja strategian mukaista toimintaa.

Tavoite	Toimenpiteet	Mittarit	Perustelut
Tuomareiden lisääminen rekisteriin.	Tuomarirekisterin luominen Suomisporttiin Siirretään tuomareiden tiedot Suomisporttiin.	Rekisterissä olevien tuomareiden määrä.	Nykyinen tuomarirekisteri ei vastaa tarkoitusta, jolloin uuden käyttöönotto on perusteltua.
Laajennetaan pelaajarekisteri kattamaan huippu-urheilun lisäksi opiskelijoiden, nuorten ja harrastepelaajien kilpailutoiminta.	Opiskelijoiden, nuorten ja harrastepelaajien kilpailutoiminnan tuominen harrastajalisenssin piiriin.	Rekisterissä olevien pelaajien määrä.	Pelaajarekisterin mahdollistama harrastajien vahva tunnistautuminen on keskeinen osa turvallisen ja järjestäytyneen kilpailutoiminnan kehittymistä.

Kansainvälinen toiminta

Liitto on kansainvälisen e-urheilun liiton IESF:n jäsen. Liitto pyrkii vaikuttamaan kansainvälisesti e-urheilun kehityksen ja tunnettuuden suuntaan positiivisesti korostamalla mm. yhdenvertaisuutta, tasa-arvoa sekä avoimen ja demokraattisen päätöksenteon kulttuuria.

Liitto lähettää maajoukkueen mukana mahdollisimman monta nuorta pelaajaa edustamaan Suomea kansainvälisen liiton maailmanmestaruuskilpailuissa. Tavoitteena on osallistua jokaiseen MM-kisojen peliin. Kansainvälisistä huipputurnauksista saatu kokemus on ehdottoman tärkeää e-urheilun kansallisille huipuille kansainvälisen menestyksen saavuttamiseksi. Lisäksi selvitetään tapoja tukea muita MM-kilpailuja, joihin Suomesta lähetetään maajoukkue.

Tavoitteena on järjestää maajoukkoa ja suomalaisia huippu-urheilijoita tukevaa maajoukkueleiritystä. Leiritykset ja niiden määrä mitoitetaan tarpeen ja toteutusmahdollisuuksien mukaan. Leiritykset järjestetään läheisessä yhteistyössä kotimaisten urheiluopistojen kanssa.

Kansainvälistä yhteistyötä pyritään lisäämään eurooppalaisten liittojen kanssa muun muassa maaotteluiden muodossa, tukemalla maajoukkuetoimintaa ja järjestämällä yhteisiä koulutuksia. Eurooppalaisten liittojen kanssa jatketaan Euroopan e-urheilun liiton (EEF) rakentamista.

Toimintavuonna 2022 Suomi mallintaa hyväksi tunnistettuja urheilijan polun vaiheita ja jakaa toimivia käytäntöjä Pohjoismaille ja Baltian maille. Tarkoituksena on auttaa Pohjoismaita ja Baltian maita kehittämään itselleen turvalliset ja kestävät e-urheilun harrastamisen polut aina lasten ja nuorten peliharrastustoiminnasta nuorten ja aikuisten maajoukkuetoimintaan.

Tavoite	Toimenpiteet	Mittarit	Perustelut
Lisätä kansainvälisten lajiliittojen välistä vuorovaikutusta ja yhteistoimintaa.	Osallistutaan kansainvälisten lajiliittojen kokouksiin ja työryhmiin. Tehdään aktiivisesti avauksia kansainvälisten lajiliittojen toimintaan. Tuodaan suomalaista e-urheiluosaamista esille kansainvälisesti.	Osallistuminen kokouksiin ja työryhmiin. Tehtyjen avausten ja kannanottojen määrä.	IESF:n ja EEF:n toimintaan osallistuminen varmistaa kansainvälisen vaikuttavuuden. Euroopan liiton toiminnan ohjaaminen euroopan nuorison teemavuonna on tavallistakin tärkeämpää
Syvennetään Pohjoismaiden ja Baltian maiden liittojen välistä yhteistyötä.	Yhteisen tavoiteohjelman laadinta EEF- ja IESF-vaikuttamiseen. Vierailuita liittojen välillä ja hyvien käytänteiden jakamista. Pelaajan polkuun liittyvän osaamisen ja tuotosten jakaminen.	Tavoiteohjelma on luotu. Tehtyjen vierailujen määrä.	Kansainvälinen yhteistyö lähialueiden kanssa on luonnollinen tapa laajentaa Liiton osaamista sekä viedä osaamista myös muihin maihin.
Maajoukkuetoiminnan vahvistaminen.	Suomenmestarin lähettäminen / kansallisten karsintojen järjestäminen / valitsijahenkilömenetän käyttäminen.	Turnausten määrä, joissa maajoukkue on edustanut Suomea.	Säännöllinen maajoukkuetoiminta mahdollistaa toiminnan määrätietoisin kehittämisen.

Tiedottaminen

Liitto tiedottaa pelaamiseen liittyvästä toiminnasta ja e-urheilusta harrastuksena eri medioille. Liitto tiedottaa verkkosivuillaan ja sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter, Instagram) Liiton toiminnasta, jäsenten tapahtumista, suomalaisten e-urheilun huippupelaajien saavutuksista sekä muista e-urheilun saralla merkittävistä kansallisista tapahtumista ja ajankohtaisista asioista. Liiton toiminnasta tiedotetaan julkaisemalla verkkosivuilla vähintään neljä kertaa vuodessa liittokatsaus, joka sisältää tiivistetyn päätösluettelon edellisistä liittohallituksen kokouksista sekä nostoja Liiton päivittäisestä toiminnasta. Liitto lähettää jäsenorganisaatioilleen jäsenkirjeen liittokatsauksen yhteydessä yhteenvetona ajankohtaisista ja tulevista tapahtumista.

Liitto ylläpitää Discord-viestintäpalvelussa omaa kanavaa, jonka tarkoituksena on mahdollistaa verkostoituminen muiden e-urheilusta kiinnostuneiden kanssa. Kanavalla jaetaan Liiton julkaisemat uutiset. Liiton jäsenet ovat kutsuttuja pikaviestintäpalvelu Discordiin omille jäsenkanavilleen, joka mahdollistaa jäsenen ja Liiton välisen hyvin reaaliaikaisen keskustelun.

Liiton viestintää tullaan kehittämään ulkoisen ja sisäisen tiedottamisen alueella. Toimintasuunnitelman toteutumista seurataan ja siitä viestitään aktiivisesti.

Liitto jatkaa Ottelut-portaalin kehittämistä tukeakseen suomalaisen e-urheilun näkyvyyttä ja kilpailutoiminnan seurattavuutta.

“E-urheilun opas vanhemmille”-verkkosivuston kehittäminen jatkuu vuonna 2022 ja sitä tullaan käyttämään tietopankkina tapahtumissa sekä luennoilla.

Tavoite	Toimenpiteet	Mittarit	Perustelut
Kattava pelaamiseen ja e-urheiluun liittyvä uutisointi.	Uutisten kirjoittaminen ja julkaisu. Tiedotetaan suomalaisten e-urheilun huippupelaajien saavutuksista, kansallisista tapahtumista ja ajankohtaisista asioista.	Julkaistujen uutisten määrä. Verkkosivujen kävijämäärä.	Liitto haluaa viestiä avoimesti ja aktiivisesti e-urheiluun liittyvistä aiheista.

Liiton toiminnan läpinäkyvyyden lisääminen.	Liitto kirjoittaa ja julkaisee liittokatsaukset.	Julkaistujen liittokatsausten määrä.	Liittokatsaus tarjoaa ajankohtaista tietoa jäsenistölle tapahtumista sekä liiton toiminnasta.
---	--	--------------------------------------	---