

Vuosikertomus 2020

Hallinto

Vuonna 2020 Liiton puheenjohtajana toimi Joonas Kapiainen ja varapuheenjohtajina toimi Otto Takala sekä Ville Qvist. Hallituksen varsinaisia jäseniä olivat Aku Aarva, Niklas Hirvelä, Kati Haapanen, Kimmo Leinonen ja Jussi Korpimäki sekä varajäsenenä Jens Brännback ja Timo Pölkki.

Vuoden lopuksi kautensa hallituksessa päättivät puheenjohtaja Joonas Kapiainen, hallituksen jäsenet Niklas Hirvelä, Kimmo Leinonen ja Aku Aarva, sekä varajäsenet Timo Pölkki ja Jens Brännback. Syyskokouksessa kaudelle 2021-2022 puheenjohtajaksi valittiin Ville Qvist. Hallituksen jäseniksi kaudelle 2021-2022 valittiin Aku Aarva, Mirka Otsonkoski, Arttu Hämäläinen ja Kimmo Leinonen. Varajäseniksi kaudelle 2021-2022 valittiin Tuomas Rauhansalo ja Christian Joutsenvuori.

Kokoukset

Liittohallitus kokoontui vuoden 2020 aikana yhteensä 15 verkossa järjestettyyn hallituksen kokoukseen ja yhteen linjauspäivään. Kesäkuussa järjestetyssä linjauspäivässä käsiteltiin muun muassa vuotta 2020 ja Liiton strategian päivittämistä.

Sääntömääräinen kevätkokous järjestettiin 14.6.2020 Allianssi-talossa Helsingissä. Paikalla oli neljä äänivaltaista jäsenten edustajaa.

Sääntömääräinen syyskokous järjestettiin 14.11.2020 Kauppakeskus REDi:n neuvotteluhuoneessa, Helsingissä. Kokouksessa oli mahdollisuus etäosallistumiseen, mitä suurin osa osallistujista hyödynsi. Kokouksessa oli paikalla 32 äänivaltaista jäsenten edustajaa. Kokouksessa hyväksyttiin Liiton strategia vuosille 2021-2024.

Liiton jäsenet

Liittoon liittyi vuoden 2020 aikana 13 uutta jäsentä: Tikka eSports ry, Jyväskylän ammattikorkeakoulu - JAMK, Koulutuskuntayhtymä Lappia, ISO ry, Raahen Porvari- ja Kauppakoulurahasto, BlueWhites eSports Oy, Raketti E-Sports ry, Finesports Oy, Special eSports - Esteettömän eUrheilun Tuki Ry,

VISU Gaming ry, SAWO ESPORTS Oy, Tiera eSports Oy ja Game Cave Oy. Vuoden 2020 päätteeksi Liitolla oli 51 jäsenjärjestöä. Vuoden aikana Liitosta erosi neljä jäsenjärjestöä niiden toiminnan loppumisen vuoksi.

Jäsenille ylläpidetty keskustelualusta siirtyi vuonna 2020 Discord-työtilaan. Aiemmin jäsenille tarkoitettuna keskustelualustana toimi Slack-työtila. Jäsenille lähetettiin vuoden aikana yhdeksän jäsenkirjettä, joissa kerrottiin Liiton toiminnasta. Jäsenille lähetettiin lisäksi päätösluettelot hallituksen kokouksista. Jäsenkirjeen ohella julkaistiin kolme liittokatsausta. Liittokatsauksissa käsiteltiin liittohallituksen tärkeimpiä päätöksiä ja Liiton päivittäistä toimintaa. Jäseniltä kerättiin palautetta Liiton toiminnasta keväällä 2020.

Vuoden lopulla hallitus päätti toteuttaa vuosia keskustelussa olleen kuulokehankinnan. Liitto osti lavaturnauskäyttöön sopivat mikrofoniin varustetut vastamelukuulokkeet 10 pelaajalle, valmentajille ja tuomareille, sekä kokonaisuuteen kuuluvat mikserit, piuhat ja muun välineistön. Kuulokekokonaisuus rakennetaan vuoden 2021 kevään aikana. Hankinta oli mahdollista, koska vallitsevan korona-tilanteen vuoksi tapahtumatoimintaan budjetoituja varoja jäi käyttämättä.

Koronan vaikutukset Liiton ja jäsenistön toimintaan vuonna 2020

Lähes koko vuoden ajan voimassa olleet koronarajoitukset ovat vaikuttaneet suuresti Liiton ja etenkin sen jäsenten toimintaan. Vuodelle suunnitellut koulutukset ja leirit peruuntuivat lähes kaikki. Liitto oli suunnitellut valmennus-, antidoping- ja tuomarikoulutuksia, mutta näistä toteutui ainoastaan tammikuussa järjestetyt valmentajakoulutukset ja yksi tuomarikoulutus. Leirien osalta peruuntui muun muassa para-e-urheilun leiri ja maajoukkueleiritykset.

Liiton jäsenkentältä isoiten koronan vaikutuksista ovat kärsineet tapahtumatoimijat. Maaliskuun alun jälkeen yhtäkään verkkopelitapahtumaa ei pystytty järjestämään suunnitellusti. Osa tapahtumista siirrettiin supistettuina versioina verkkoon ja osa peruuntui kokonaan. Suomen e-urheilun kenttä on pyörinyt suurelta osin isoimpien verkkopelitapahtumien ympärillä, mutta poikkeusolot ovat siirtäneet toiminnan verkkoon.

Perinteisesti kansalliset turnaukset on aloitettu verkossa pelattavina karsintoina ja ne ovat huipentuneet fyysisten tapahtumien areenoilla pelattaviin finaaleihin. Koronasta johtuvien tapahtumien

peruuntumisten vuoksi käytännössä kaikki vuoden 2020 turnaukset pelattiin kokonaisuudessaan verkossa.

Pelitilat olivat koronarajoitusten vuoksi avoinna vain osan vuodesta ja avoinna ollessaan ne joutuivat rajoittamaan toimintaa sekä asiakasmäärää. Vaikutukset pelitilojen toimintaan olivat suuret.

Seuratoiminta on kärsinyt korona-tilanteesta monella tapaa. Kumppanuuksien luominen on ollut haastavaa ja sitä kautta seuratoiminnan ylläpitäminen on vaikeutunut. Joukkueen toiminnan kannalta rajoitukset matkustamisen ja yhteen paikkaan kokoontumisen suhteen on hankaloittanut yhdessä harjoittelua ja tiimiytymistä. Myös junioritoiminnan käynnistäminen ja ylläpitäminen on ollut erittäin haasteellista kun harjoittelutiloja ei ole voitu käyttää hyödyksi. Turnausten siirtyminen verkkoon on toisaalta tarjonnut aloittelevimmille joukkueille enemmän pelattavaa, mutta menestyneemmille joukkueille se on tarkoittanut kilpailukalenterin osalta liian kiireistä aikataulua..

Oppilaitokset joutuivat muuttamaan suuresti toimintatapojaan koronarajoitusten vuoksi. Aiemmin pääosin lähiopetuksena tapahtuva toiminta siirrettiin verkkoon ja tapahtumia ei voitu järjestää. Osallistujamääriin rajoitukset eivät merkittävästi vaikuttaneet.

Julkinen keskustelu ja yhteistyö

Liitto käsitteli e-urheilun oppilaitoslinjojen ja puolustusvoimien urheilukoulun hakijoiden arvioinnit. Toukokuussa 2020 Liitto myönsi oppilaitosjäsenilleen stipendit jaettaviksi e-urheilun opinnoissa ansioituneille opiskelijoille. Kahden sadan euron arvoisia stipendejä jaettiin viisi kappaletta.

Liitto teki yhteistyötä seitsemän eSM-kisoja järjestävän operaattorin kanssa. Operaattorit kilpailutettiin syys-lokakuussa 2019. 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 seitsemän eSM-turnausta. Vuoden 2021 kisat kilpailutettiin vuoden 2020 loka-joulukuun aikana.

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

Liitto on toiminnallaan luonut turvallista ympäristöä e-urheilun ja sen toimintojen ympärille. Vuonna 2020 Liitto teki tiivistä yhteistyötä Helsingin kaupungin Non-Toxic -syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen

kanssa. Yhteistyön tuloksena luotiin Non-toxic -sertifikaattikoulutus kentän toimijoille. Ensimmäinen vuoden 2021 puolella verkon välityksellä järjestettävä koulutus julkaistiin marraskuussa.

Liitto uutisoi vuoden aikana aktiivisesti kentän ja Liiton toiminnasta sekä tapahtumista. Liiton sosiaalisen median tileillä (Twitter, Instagram, Facebook) jaettiin uutisia sekä ajankohtaisia päivityksiä e-urheilusta.

Liitto päivitti ja kehitti edelleen Ottelut-portaalia, joka tarjoaa suomalaisille e-urheilun seuraajille sekä muille kiinnostuneille keskitettyä ja ajankohtaista tietoa siitä, milloin ja mistä suomalaisten joukkueiden sekä pelaajien otteluita voi seurata. Portaalissa on otteluiden ajankohtien, seuraamismahdollisuuksien ja tulosten lisäksi kotimaisia uutisia e-urheilun kentältä. Portaali julkaisee päivittäisten pelien tiedot Twitteriin. Ottelut-portaalissa vieraili vuoden 2020 aikana 5100 käyttäjää yhteensä 12 000 kertaa. Twitteriin tehtyjä päivityksiä katsottiin 211 000 kertaa.

Urheiluedunvalvonta

Liitto osallistui Olympiakomitean järjestämiin urheiluoppilaitosten pisteytyksiin liittyvään koulutus- ja infotilaisuuksiin. Liitto lajiliittopisteytti Olympiakomitean urheiluoppilaitosohjelmassa mukana oleviin toisen asteen oppilaitoksiin hakeneita nuoria e-urheilijoita kevään 2020 aikana. Toisen asteen Olympiakomitean urheiluoppilaitosohjelmiin haki kymmenen nuorta.

Liitto arvioi ja pisteytti Olympiakomitean pyynnöstä Ammattienedistämissäätiön (URA) opiskeluapurahoja hakeneita e-urheilijoita syksyllä 2020. URA-apuraha 1500€ myönnettiin vuonna 2020 yhdelle e-urheilijalle. URA-apurahaa haki vuonna 2020 viisi henkilöä.

Liitto lajiliittopisteytti puolustusvoimien urheilukouluun hakeneita e-urheilijoita keväällä ja syksyllä 2020. Puolustusvoimien urheilukouluun hakeneita e-urheilijoita oli vuoden 2020 aikana viisi henkilöä. Liitto suoritti vuoden aikana aktiivista edunvalvontaa kotimaisten ammattiurheilijoiden palvelukseen astumisen ja palvelusajan lykkäämisen osalta. Vuoden 2020 aikana palveluksen aloittamisen ajankohdan muutosta esitettiin seitsemän huippu-urheilijan kohdalla.

Suomen Työväen Urheiluliitto TUL ry:n kanssa allekirjoitettiin aiesopimus hankeyhteistyöstä. Yhteistoiminta alkaa vuonna 2021 mikäli hanke saa myönteisen rahoituspäätöksen Opetus- ja kulttuuriministeriöltä.

Pelaaja- ja harrastajalisenssin kehittäminen ja laajentaminen suurempaan määrään turnauksia tuo enemmän turvallista ja tasavertaista kilpailutoimintaa kaikille. Lisenssin alaiset turnaukset noudattavat aina Liiton eettisiä ohjeita, turnaussääntöjä ja antidoping-ohjeistuksia. Vuoden 2020 aikana kokeiltiin lisenssien käyttöä eSM-turnausten ja maajoukkuekarsintojen lisäksi opiskelijoiden Educational Masters ja harrastajien Grassroots turnauksissa ja tätä kautta luotiin pohjaa lisenssin käytölle eri tasoisessa kilpailutoiminnassa.

Työllistäminen

Vuonna 2020 Liiton täysipäiväisenä työntekijänä ja toiminnanjohtajana jatkoi Mirka Otsonkoski. Elokuussa toiminnanjohtajaksi vaihtui Mikael Rauhansalo, joka toimi tehtävässä alle kolme kuukautta. Marraskuussa toiminnanjohtajana aloitti Miika Pulkkinen. Toiminnanjohtajan tehtäviin kuului elektronisen urheilun kehittäminen sekä Liiton operatiivisten ja hallinnollisten tehtävien hoito.

Valtteri Palonkorpi aloitti vuoden osa-aikaisena viestintäkoordinaattorina. Maaliskuun alusta lähtien Palonkorpi siirtyi Liiton täysipäiväiseksi yhteisökoordinaattoriksi. Viestintäkoordinaattorin tehtäviin kuului Liiton päivittäisen viestinnän sekä sosiaalisen median ylläpitäminen, kehittäminen ja materiaalin tuottaminen. Yhteisökoordinaattorin tehtäviin kuului edellä mainittujen tehtävien lisäksi Liiton järjestelmien ylläpitoa ja kehitystä sekä Liiton operatiivisia tehtäviä.

Toimintaa pelaajille

Liiton kilpailutoiminta tapahtui pelaaja- ja harrastajalisenssin alaisena. Kaikissa lisenssin alaisissa kilpailuissa käytettiin Liiton pelisääntöjä, eettistä ohjeistusta ja antidoping-säännöstöä. Liitto järjesti toimintaa monipuolisesti huippu-urheilun eSM-turnausten ja maajoukkuekarsintojen sekä opiskelijoille Educationa Masters-turnauksen muodossa että harrastajille Grassroots-turnauksokkeilulla.

Elektronisen urheilun suomenmestaruuskisat vuodelle 2020 julkaistiin maaliskuun lopussa.

eSM-toimintaa toteuttaneita operaattoreita oli yhteensä 7:

- Elisa Viihde
- Finnish Sim Racing Association ry
- NHLGamer (Skill Sticks ry)
- PUBG Finland (Battle Royale Finland ry)

- Rakettiliiga
- Urbanlan ry
- Satakunnan ammattikorkeakoulun opiskelijakunta SAMMAKKO (yhteistyössä 100k esports ry:n kanssa).

eSM-turnauksia järjestettiin 7, kuudesta eri pelistä:

- Counter-Strike: Global Offensive
- League of Legends
- NHL
- PlayerUnknown's Battlegrounds
- Rocket League
- Sim racing

Vuonna 2020 operaattoreilla oli mahdollisuus edelleen käyttää Ossi Pesosen ja Juho Niemisen kehittämää Xerberus-turnausjärjestelmää turnausten toteuttamisessa.

Counter-Strike: Global Offensiven eSM-turnauksen järjesti Elisa Viihde. Finaaliturnaukseen kutsuttiin neljä joukkuetta (SJ Gaming, KOVA Esports, hREDS ja HAVU). Finaaliturnauksen täydensi 12 avointen turnauksien kautta karsiutunutta joukkuetta. Turnauksen loppukilpailussa pelasi 16 joukkuetta. Kaikki kolme karsintaturnausta ja finaaliturnaus järjestettiin verkon välityksellä. Karsintaturnaukset pelattiin 7.-9.8., finaaliturnauksen lohkovaihe 21.8.-13.9. ja pudotuspelit 24.-27.9. Finaalissa voiton vei KOVA Esports kaatamalla HAVU:n. Kolmanneksi turnauksessa sijoittui FCottoNd. Mestarijoukkue HAVUssa pelasivat Eetu "sAw" Saha, Joonas "doto" Forss, Lasse "ZOREE" Uronen, Olli "sLowi" Pitkänen, Sami "xseven" Laasanen ja Taneli "disturbed" Veikkola (valmentaja).

Digital Racingin eli virtuaalisen kilvanajon suomenmestaruuskisat järjesti Finnish Sim Racing Association ry - FISRA. Kisat sisälsivät huhti-kesäkuun aikana viisi verkossa ajettua osakilpailua ja kisat huipentuivat Jyväskylän Lutakon satamassa järjestettyihin finaaleihin. Turnaus ajettiin iRacing-simulaattorilla. Osakilpailuista finaaliin eteni yhteensä 19 kuskiä ja kutsulla finaaliin pääsi hallitseva mestari Matti Kaidesoja. Finaalit ajettiin lauantaina 8. elokuuta Jyväskylässä. Voittoon ajoi Tuomas Tähtelä, toiseksi Kim Eriksson ja kolmanneksi Valtteri Alander.

Rocket Leaguen eSM-kisat järjesti Raketti E-Sports ry. Kisat pelattiin vuonna 2020 toista kertaa. Turnauksen karsinnat pelattiin verkossa 19.-20.11. Karsinnoista jatkoon pääsi kahdeksan kolmen hengen joukkuetta. Finaaliottelut pelattiin verkon välityksellä 21.-22.11. Lopputurnauksen voitti From The Air! -joukkue, jossa pelasivat Otto "Metsanauris" Kaipiainen, Joonas "Mognus" Salo ja Ville "Tossis" Tossavainen. Turnauksen hopean nappasi Exen Esports ja kolmanneksi sijoittui Solid.

League of Legends -pelin eSM-turnauksen järjesti Urbanlan ry. Turnauksen lohkovaihe pelattiin 11.-13.12. ja pudotuspelit aivan vuoden päätteeksi 27.-29.12. Turnaus pelattiin kokonaisuudessaan verkon välityksellä. Suomen mestaruuden voitti jo kolmatta vuotta peräkkäin Isänmaan Toivot, johon kuuluivat Juho "Nille" Janhunen, Arttu "Taikki" Sirkka, Anselmi "Simpli" Rintanen, Alekski "Kehvo" Merta ja Sebastian "Seffe" Tenn. Turnauksessa toiseksi sijoittui KOVA Esports ja kolmanneksi ENHANCED.

NHL:n eSM-kisat vuonna 2020 järjesti NHLGamer. Kisat pelattiin muodoissa 6vs6 ja 1vs1. Molempien kisojen lohkovaihe ja pudotuspelit järjestettiin syys-lokakuussa. Turnaus pelattiin kokonaisuudessaan verkon välityksellä Playstation 4 -konsolilla. NHL 19 6vs6 -mestariksi kruunattiin joukkue FILADELPHIA, jossa pelasivat Paul "PleeMaker" Arontie, Joonas "Patzlaf" Paatiala, Erik "Eki" Tammenpää, Joel "jtorro_-" Tourunen, Casper "ICappel" Lundgren, Alekski "loimmu" Loimuvirta. Toiseksi sijoittui HAVU ja kolmanneksi JYP Jyväskylä. 1vs1 -eSM-kisat voitti Arttu "Artuzio" Mustila ennen Niklas Tukiaista ja Roni Kajania.

PlayerUnknown's Battlegrounds -pelin eSM-turnauksen järjesti vuonna 2020 PUBG Finland. Turnauksen lohkovaihe pelattiin 23.-27.11. ja finaali 28.-29.11. Finaaliin kolmesta alkulohkosta eteni kuusitoista joukkuetta. Turnauksen voittajaksi kahdentoista kartan finaalissa eteni Saunabois. Saunabois -joukkueessa pelasivat Anttoni "Sikora" Helminen, Joonas "NOOKIE" Närvänen, Tuomas "Anonymous" Mustaparta ja Miska "Mise" Malkamäki. Toiseksi sijoittui WuhWuh ja kolmanneksi VASTA Gaming.

Counter-Strike: Global Offensive Opiskelijoiden eSM-kisat (OSM) järjesti Satakunnan ammattikorkeakoulun opiskelijakunta SAMMAKKO yhteistyössä 100k esports ry:n kanssa. Mukana järjestelyissä oli myös Opiskelijoiden liikuntaliitto (OLL). Marraskuussa järjestettyihin verkkokarsintoihin osallistui 29 joukkuetta, joista kahdeksan parasta jatkoivat verkossa pelattuun finaali-turnaukseen. Finaaliturnaus pelattiin 20.-22.11. Finaalin voitti jo toisen kerran peräkkäin joukkue JamkGO. Mestarijoukkueessa pelasivat Onni "Omni" Peltola, Joni "hape" Hauhtonen, Juho

"Jupeasdasd" Tauriainen, Teemu "teema" Heikkilä, Henri "Hidden" Ojala ja Arttu "smootti" Yli-Rahnasto. Toiseksi sijoittui Leveä ja kolmanneksi VF eSports.

Vuonna 2019 Liitto toimeenpani harrastetason kisat pelissä Overwatch. Grassroots-turnauksen järjesti Liiton jäsen Suomi OW ry. Turnaus koostui neljästä marras-helmikuussa järjestettävästä turnauksesta, jossa pelaajat keräsivät pisteitä osallistuakseen maaliskuussa 2020 järjestettyyn finaalityurnaukseen. Vuoden 2020 aikana Grassroots-turnauksesta saatua palautetta ja kokemusta käsiteltiin. Loppuvuodesta alettiin suunnitella Grassroots-toiminnan laajentamista eri pelien pariin nuorisotyöllistä turnaustoimintaa järjestävän Bittiliigan kanssa.

Liitto toteutti SJ Esportsin kanssa yhteistyössä Suomen ammatillisen koulutuksen kulttuuri- ja urheiluliiton (SAKU ry) ja Suomen lukiolaisten liiton kanssa ensimmäisen Educational Masters -koululiigan kauden. Ensimmäisellä kaudella luotiin konsepti toisen asteen oppilaitosten väliseen liigamuotoiseen turnaukseen CS:GO-pelissä. Vuodelle 2021 liigan on tarkoitus laajentua kattamaan yläkoulut ja korkeakoulut. Liigaan osallistui 48 oppilaitosjoukkuetta, eli yli 300 toisen asteen opiskelijaa. Turnaus pelattiin suomalaisella Rushmode-turnausalustalla.

Kansainvälisen elektronisen urheilun liiton, IESF:n, maailmanmestaruuskisat järjestettiin syksyn 2020 aikana. Verkon välityksellä pelattujen kisojen pelit olivat Dota 2, Tekken 7 ja eFootball PES. Kisoissa pelattiin alueellinen karsintaturnaus verkon välityksellä. Tarkoituksena oli että alueellisista turnauksista parhaat pelaajat ja joukkueet etenevät Israelin Eilatissa pelattavaan lopputurnaukseen. Pandemiatilanne kuitenkin esti lopputurnauksen järjestämisen. Pelissä Dota 2 Suomea edusti karsintaturnauksen voittanut HAVU Gaming, jossa pelasivat Perttu "Megabauss" Pesonen, Samu "MTD" Hautala, Mikael "GredoT1" Sainio, Aapo "Nukkumatti" Riikonen, Jan "Womber" Kylmänen. Yksilöpelien karsinnoista kisoihin eteni Suomea pelissä eFootball PES edustanut Jussi "grillsmak" Aalto ja Tekken 7 -pelissä Suomea edustanut eSM-voittaja Joni "Jopelix" Huovinen. Yksilöpeleissä molemmat Suomen edustajat olisivat edenneet loppukilpailuun ja Dota 2 -pelissä Suomen joukkue sijoittui alueellisen karsintaturnauksen neljänneksi, kun kolme parasta joukkuetta olisi edennyt loppukilpailuun.

Liitto jakoi helmikuussa 2020 tunnustuksia vuonna 2019 e-urheilun parissa tehdystä työstä pelaajille, järjestäjille, tapahtumille ja yhteisötoimijoille. Kategorioita oli seitsemän ja ne olivat vuoden pelaaja, vuoden joukkue, vuoden valmentaja, vuoden tulokas, vuoden toimija, vuoden hetki ja vuoden kulttuuriteko. Päätökset ehdokkaista ja voittajista on tehnyt raati, johon vuonna 2019 kuuluivat: Arttu

Hämäläinen (Selostaja / pelaajat.com), Iida Virta (Toimittaja / Freelancer), Jaakko Palvaila (Toimittaja / YLE e-urheilu), Jussi Jääskeläinen (Valokuvaaja, Tuottaja / Freelancer) ja Miisa Nuorgam (Toimittaja, Juontaja / YLE Kioski Gaming). Vuoden pelaajaksi valittiin Joona "Serral" Sotola, vuoden joukkueeksi ENCE Esports, vuoden valmentajaksi Slaava "Twista" Räsänen, vuoden tulokkaaksi KOVA Esports, vuoden toimijaksi Kenneth Lehtinen (NHLGamer), vuoden hetkeksi ENCE IEM Katowice: *välierä Natus Vincere -joukkuetta vastaan ja toinen sija turnauksessa* sekä vuoden kulttuuriteoksi Arctic Invitational: *Suomen ensimmäinen areenatason CS:GO-turnaus*.

Jäsenkyselyn mukaan Liiton jäsenet järjestivät vuoden 2020 aikana 849 turnausta, tapahtumaa, koulutusta ja muuta tilaisuutta. Näihin tapahtumiin osallistui yhteensä yli 36 000 harrastajaa.

Koulutukset

Liitto järjesti 1. helmikuuta tuomarikoulutuksen teoriapäivän. Koulutus järjestettiin Tampereella Ahlmanin ammatti- ja aikuisopistolla. Kouluttajana toimi Miisa Nuorgam. Koulutukseen osallistui 23 henkilöä. Teoriapäivän lisäksi tuomarit suorittavat tuomarinäytön valitsemassaan elektronisen urheilun tapahtumassa.

Liitto järjesti CS- ja MOBA -lajivalmentajakoulutukset joulukuussa 2019 ja tammikuussa 2020. CS-lajivalmentajakoulutuksen jälkimmäinen puolisko järjestettiin Varalan urheiluopistolla 25.-26.1. ja MOBA-lajivalmentajakoulutuksen jälkimmäinen puolisko järjestettiin Varalan urheiluopistolla 18.-19.1. Kouluttajana CS:n osalta toimivat Niko "naSu" Kovanen, Aapo Rönttilä ja Tatu Peltonen, kun vastaavasti MOBA:n osalta kouluttajina toimivat Aleksanteri "ATL" Leinonen ja Aapo Rönttilä.

Liitto julkaisi 11. marraskuuta tiedot ja avasi ilmoittautumisen ensimmäiseen Non-toxic -sertifikaattikoulutukseen, joka järjestettiin vuoden 2021 tammi-helmikuussa. Koulutus valmisteltiin yhteistyössä Non-toxic - syrjimätön pelikulutturi -hankkeen kanssa. Koulutus on avoin elektronisen urheilun parissa toimiville järjestöille ja kaksiosaisen koulutuksen suorittanut järjestö saa Non-toxic sertifikaatin. Sertifikaatti kertoo, että koulutuksen teema on toimintaa järjestäville tahoille tuttu ja syrjinnän ehkäisemiseksi tehdään jatkuvasti aktiivista työtä. Kouluttajana toimi Mirka Otsonkoski.

Muut vuodelle suunnitellut koulutukset, kuten antidoping-koulutukset, toinen tuomarikoulutus, para-e-urheilun leiri ja valmentajakoulutukset peruuntuivat vallitsevan koronatilanteen vuoksi.

Hankkeet

Vuonna 2020 yhteistyötä tehtiin seuraavien toimijoiden kanssa: Ahlmanin ammatti- ja aikuisopisto, Kajaanin ammattikorkeakoulu - KAMK, Pajulahden Liikuntakeskus, Varalan Urheiluopisto, Elisa, AKK Motorsport, Jyväskylän Ammattikorkeakoulu JAMK, Paralympiakomitea, Santasports, Non-toxic - syrjimätön pelikulttuuri -hanke (Helsingin kaupunki), Vierumäen urheiluopisto, Rushmode, Likes-tutkimuskeskus ja Bittiliiga.

Entinen Suomen Vammaisurheilu ja -liikunta VAU ry, nykyinen Paralympiakomitea, myönsi Liitolle vuonna 2019 Aho-kehittämistuen. Tuen suuruus oli 8 000 euroa, joka jaettiin kahden vuoden ajalle. Hankkeen tarkoitus oli tukea vammais- ja e-urheilun yhteistyötä. Osana hanketta vuonna 2020 toteutettiin esteettömyyskartoitus ja julkaistiin *Elektronisen urheilun esteettömän tapahtuman järjestäjän opas*. Kartoitus tehtiin Tampereella järjestettävässä LanTrek-verkkopelitapahtumassa. Kartoitus ja opas tilattiin Paralympiakomitealta. Vuodelle 2020 oli suunniteltu lisäksi para-e-urheilun leiri, mutta Suomen poikkeustilanteen vuoksi leiri jouduttiin perumaan.

Yhdenvertaisuushanke / OKM - haettu yhteistyössä Suomen Paralympiakomitea, Liikunnan ja kansanterveyden edistämissäätiö LIKES, Pajulahden urheiluopisto ja Special Esports - Esteettömän eUrheilun tuki ry kanssa joulukuussa 2020. Hankkeen käyttötarkoituksena olisi ollut lisätä tasa-arvoa ja yhdenvertaisuutta digitaalisen pelaamisen kulttuurissa ottamalla huomioon kehitysvammaiset harrastajat. Tarkoituksena oli kehittää kehitysvammaisille suunnattuja e-urheilun harrastusmalleja, joissa otetaan huomioon yksilölliset tarpeet, sekä kouluttaa ja laajentaa nykyisten toimijoiden, kuten tapahtumajärjestäjien ja koulutusjärjestäjien, valmiuksia ottaa huomioon kehitysvammaiset e-urheilijat. Hakemusta ei hyväksytty, sillä hankkeen olisi hakuehtojen mukaan tullut alkaa vuoden 2020 aikana ja sen aloituspäiväksi laitettiin 1.1.2021.

Julkaisut

[E-urheilun opas vanhemmille](#) -sivustolle on koottu laajasti tietoa elektronisesta urheilusta Suomessa ja maailmalla, sen harrastamisesta, ammattipelaamisesta, uramahdollisuuksista ja monesta muusta e-urheilun aiheesta. Oppaan on tarkoitus tukea vanhempia tutustumisessa elektroniseen urheiluun ja auttaa ymmärtämään elektronista urheilua harrastuksena.

Valmennushankkeen loppuraportti julkaistiin tammikuussa 2020. Hankkeen tavoitteena olivat elektronisen urheilun valmennuskoulutuksen rakenteiden, sisältöjen ja toimintatapojen luominen sekä niiden kehittäminen. Valmennushanke toteutettiin yhteistyössä urheiluopisto- ja koulutusverkoston

kanssa. Hankkeen loppuraportissa käsitellään valmentajan polkua, osana hanketta järjestettyjen koulutusten sisältöjä ja tavoitteita sekä tulevaisuuden toimenpiteitä e-urheilun valmennustoiminnan kehittämiseksi.

Vuonna 2019 julkaistuun tulorekisteriohjeistukseen tehtiin uudistuneen tulorekisterin myötä muutoksia helmikuussa 2020. Esimerkiksi tulojen ilmoittamisen määräaika on pidentynyt, kun kyse on luontoiseduista, palkkaennakoista, verovapaasta kustannusten korvaamisesta tai rekisteröidyn yhdistyksen maksamista enintään 200 euron kertasuorituksista. Lisäksi kilpailun järjestäjän ei tarvitse ilmoittaa tulorekisteriin kilpailupalkintoa, jonka arvo on enintään 100 euroa, jos palkinnon saaja ei ole palvelussuhteessa kilpailun järjestäjään. Ohjeistus tehtiin yhteistyössä Asianajotoimisto Hannes Snellmanin kanssa.

Liitto tiedotti koronan vaikutuksista yleisötapahtumiin ja ohjeisti mistä löytää lisätietoa pandemian vaikutuksista sekä ajankohtaisista toimintaohjeista.

Liitto toimi tilaajana yhdelle opinnäytetyölle vuoden 2020 aikana. Saana Ylösen *“Survey on Esports Player Organizations in Finland”* -opinnäytetyö keräsi tärkeimmät avainluvut Suomalaisten elektronisen urheilun parissa toimivien toimijoiden osalta. Liitto toimi yhteistyökumppanina Samuli Samuelssonin *“Pelaamisen näköergonomia e-urheilussa”* -opinnäytetyössä. Opinnäytetyön liitteenä julkaistiin ohje pelinäyttöjen optimoinnista parempaa näköergonomiaa varten.

Esteettömän tapahtuman järjestäjän opas julkaistiin kesäkuussa. Oppaan on laatinut Liitto yhdessä Suomen Paralympiakomitea LanTrek-verkkopelitapahtumassa alkuvuodesta 2020 tehtyyn esteettömyyskartoitukseen perustuen. Oppaaseen on koottu tietoa asioista, joita tapahtuman järjestäjän tulisi huomioida esteettömyyden puolesta. Tapahtumapaikassa on esimerkiksi päästävä kulkemaan pyörätuolilla esteettömästi, opasteiden on oltava selkeitä ja tilasta on löydettävä esteetön wc.

Liiton toiminnassa syntyy vuosittain paljon kirjallista materiaalia. Näiden julkaisemista varten Liiton tiedostopankki uudistettiin. Uudessa tiedostopankissa on helposti tarjolla Liiton tuottamat materiaalit, vuosikertomukset, kokouspöytäkirjat ja muut asiakirjat. Tiedostopankista löytyy myös ulkopuolisten toimijoiden materiaalia, kuten Pelikasvattajan käsikirja ja e-urheilun kentällä tehtyjä opinnäytetöitä.

Liiton verkkosivuja käytti vuoden 2020 aikana 38 000 henkilöä yhteensä 55 000 kertaa. Verkkosivuille julkaistiin 104 uutta artikkelia. Liiton virallisen twitter-tilin julkaisuja katsottiin 666 100 kertaa. Liiton eSM-sivustolla kävijöitä oli 7200 ja käyttökertoja 10 000. eSM:iin liittyen uutisia julkaistiin 31 kappaletta. eSM-tilin twiittejä katsottiin 164 700 kertaa.

Matkat ja osallistuminen

Liiton edustajat osallistuivat seuraaviin e-urheilun tapahtumiin Suomessa: Winter Assembly, LanTrek. Liitto ei voinut osallistua muihin tapahtumiin vuoden aikana, sillä muut tapahtumat joko peruuntuivat tai siirtyivät verkon välityksellä toteutettaviksi.

Poikkeuksellisesti verkossa järjestettyyn kansainvälisen elektronisen urheilun liiton, IESF:n liittokokoukseen osallistuivat SEUL:n puheenjohtaja Joonas Kapiainen ja varapuheenjohtaja Otto Takala. SEUL:n äänivaltaa käytti Joonas Kapiainen.

Vuoden aikana liitto on osallistunut paneelikeskusteluihin, antanut haastatteluja sekä järjestänyt koulutuksia e-urheilusta muun muassa kunnille ja yrityksille.

Talous

Liiton tärkein tulonlähde oli opetus- ja kulttuuriministeriön myöntämä yleisavustus, joka vuonna 2020 oli 100 000 euroa.

Urheiluopistosäätiö myönsi liitolle joulukuussa 2018 kolmen vuoden hankeapurahan, jonka suuruus on yhteensä 18 000 euroa. Hankeapurahan on tarkoitettu valmennustoiminnan hankkeen tukemiseen.

Entinen Suomen vammaisurheilu- ja liikunta - VAU ry, nykyinen Paralympiakomitea, myönsi Liitolle Ahos-kehittämistuen vammais- ja e-urheilun yhteistyön tukemiseen. Kaksivuotiseen hankkeeseen myönnettiin tukea yhteensä 8 000 euroa. Hanke päättyi joulukuussa 2020.

Vuonna 2018 liitto otti käyttöön jäsenmaksut. Jäsenmaksun suuruus oli 50 euroa ja ensimmäinen vuosi on jäsenille ilmainen. Jäsenmaksun vuonna 2020 maksoi yhteensä 24 jäsentä.

Liitolla oli myytyinä vuoden 2020 aikana 1317 kappaletta viiden euron arvoisia pelaajalisenssejä, sekä 289 kappaletta kolmen euron arvoisia harrastajalisenssejä.

Jäsenet vuonna 2020

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
NHLGamer (Skill Sticks ry)
Etelä-Pohjanmaan eSports ry
Grail Group Oy
100k
NYYRIKKI Esports Oy
Battle Royale Finland Ry (PUBG Finland)
Imatran Pallo-Veikot ry
Gaming Lounge Helsinki Finland
Kanaliiga ry
POG ry
Incoach Esport Oy
SJ Esports Oy
HAVU Gaming Oy

Savon Diginatiivit ry
Suomi OW ry
HEO Kansanopisto
Qrikka eSports ry
Lohtajan Veikot

Liittyivät vuoden 2020 aikana:

Tikka eSports ry
Jyväskylän ammattikorkeakoulu - JAMK
Koulutuskuntayhtymä Lappia
Raahen Porvari- ja Kauppakoulurahasto
BlueWhites eSports Oy
Raketti E-Sports
ISO ry
Finesports
Special eSports
VISU Gaming
SAWO ESPORTS
Tiera eSports Oy
Game Cave Oy

Erosivat vuoden 2020 aikana:

MJ-Esports ry
Psyche's Royale Gaming ry - PRG
Tampereen Esport Klubi ry
Victory Point Jyväskylä