

TOIMINTASUUNNITELMA 2026





Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry

- Toimii suomalaisen kilpapelipurheilun keskusjärjestönä
- Tehtävänään kehittää ja tuoda esiin elektronista urheilua sekä jäsenistönsä toimintaa
- Liitto perustettiin joulukuussa 2011 elektronisen urheilun suosion kasvun luotua tarve yhteiselle, kilpapeliamisen kattojärjestönä toimivalle elimelle
- Missiona on toimia jäsentensä sekä suomalaisten e-urheilun harraste- ja ammattipelaajien edustajana ja valvoa heidän etujaan
- SEUL on Suomen Olympiakomitean jäsen

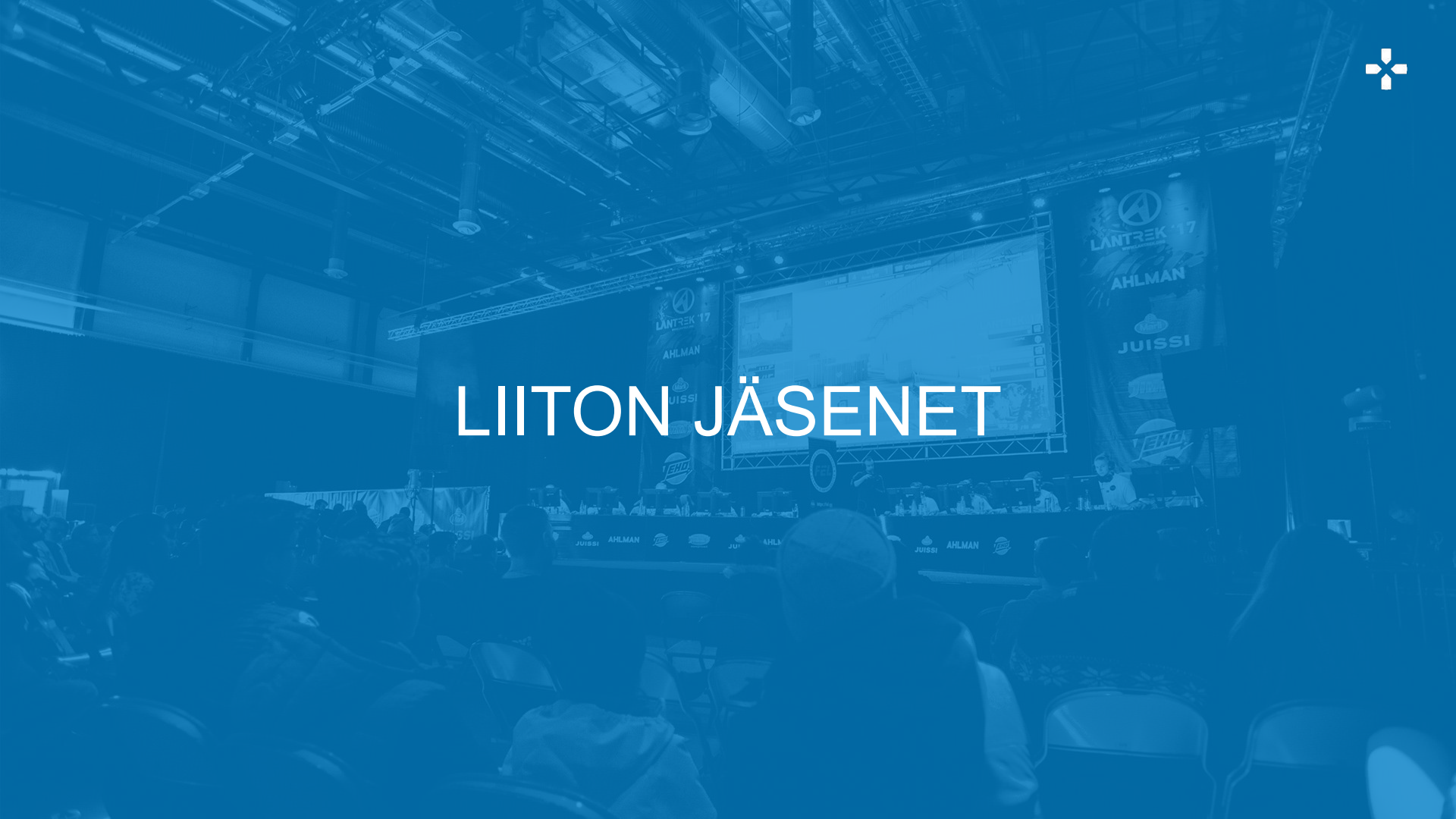


Arvot

- **Yhteisöllisyys:** jokaisella on oikeus kuulua turvalliseen ja hyväksyvään e-urheiluyhteisöön
- **Terveys:** e-urheilu tukee fyysistä ja henkistä hyvinvointia
- **Saavutettavuus:** e-urheilu on kaikkien saavutettavissa
- **Kilpailullisuus:** korkean tason kilpailutoiminta edistää e-urheilun ammattimaistumista ja reilua peliä
- **Edelläkävijyys:** Suomi näyttäytyy maailmalla innovatiivisena ja suuntaa näyttävänä e-urheilumaana
- **Yhdessä tekeminen:** urheilun ja liikunnan digitalisoituessa SEUL toimii kumppanina auttaen muita toimijoita liikunnan ja urheilun muutoksessa.



LIITON JÄSENET





Liiton jäsenet

Tavoitteet

- Jäsentoiminnan kehittäminen
- Jäsenmäärän kasvattaminen
- Lisämahdollisuuksien luominen jäsenten ja SEUL:n hallitusten jäsenten tapaamiselle
- Lisämahdollisuuksien luominen jäsenten SEUL:n tapahtumiin osallistumiselle



Toimenpiteet

- Kehitetään monikanavaista ja osallistavaa jäsenviestintää
- Esitellään jäsenten toimintaa SEUL:n kanavissa mm. sosiaalisessa mediassa, nettisivuilla ja uutiskirjeessä
- Lisätään SEUL:n kiinnostavuutta osallistumalla alan tapahtumiin
- Järjestetään verkostotapaamisia SEUL:n jäsenille ja hallituksen jäsenille
- Toteutetaan jäsenkysely syksyllä 2026
- Lisätään ja kehitetään jäsenpalveluita jäsenkyselystä ilmenneiden tarpeiden mukaisesti esim. ESM-operaattorituki
- Laaditaan suunnitelma jäsenjärjestöjen määrän kasvattamiseksi



TALOUS

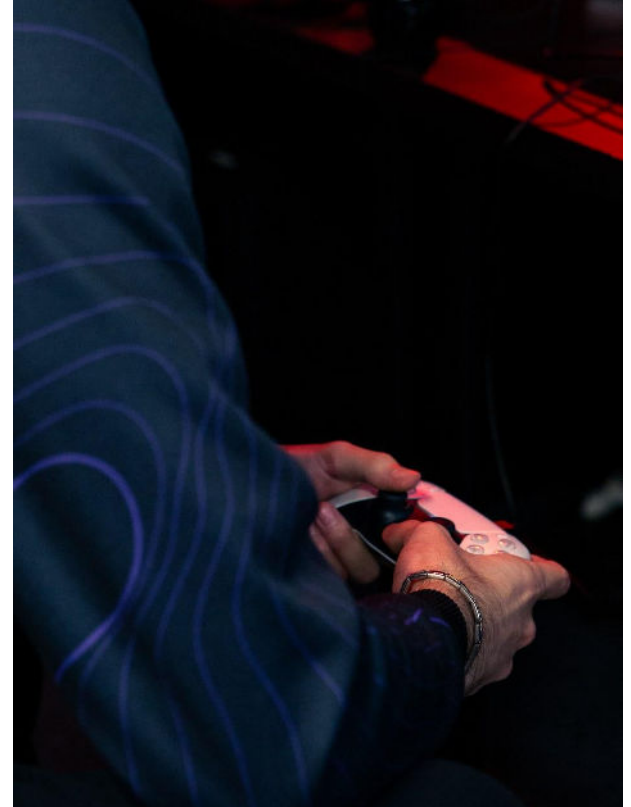




Talous

Tavoitteet

- Varainhankinnan määrän ja osuuden kasvattaminen
- Taloudenhallinnan aktiivinen kehittäminen
- SEUL:n tarjoamien jäsenpalveluiden markkinoinnin parantaminen





Toimenpiteet

- Lisenssin alaisen toiminnan lisääminen
- Koulutusten ja palveluiden markkinointi ja tuotteistaminen
- Maajoukkue toiminnan kumppanuushankinta ja myynti
- Budjetointi
- Avoin näkyvyys kaikille hallituksen jäsenille
- Palveluiden kilpailutus
- Tarpeettomien menoerien karsiminen
- Taloudenhallinnon automatisointi
- Jäsenpalveluiden aktiivinen markkinointi



TOIMINTA





Nuorisotoiminta

Tavoitteet

- SEUL:n koulutuskokonaisuuksien ja materiaalien jalkauttaminen jäsenoppilaitoksiin
- Nuorten osallisuus- ja uramahdollisuuksien parantaminen
- Turvallisen e-urheiluharrastamisen tukeminen
- Nuorten peliharrastuksen mahdollistaminen
- Nuorten parissa työskentelevien toimijoiden osaamisen kehittäminen
- Kansainvälisen materiaalipankin luominen ja julkaisu yhteistyössä Pohjoismaisten toimijoiden kanssa



Kuva: Richard Häyrinen, SEUL ry / Assembly Summer 2023



Toimenpiteet

- Koulutuskokonaisuuksien tarjolle tuominen
- Valmennuskoulutuksen kehittäminen ja toteuttaminen
- Olemassa olevien materiaalien jakaminen oppilaitoksiin
- Verkkosivujen ura-sivun kehittäminen
- Innovointikilpailun järjestäminen
- Turvallisen e-urheiluharrastamisen materiaalien jalkautus
- Turvallisen harrastamisen sisältöjen lisääminen opinnäytetöitä tilaamalla
- Yhteistyö Pelikaverit ry:n kanssa
- Nordic Navigator -palvelun julkaisu ja siitä tiedottaminen
- Peliharrastamisen sosiaalisten ja yhteisöllisten taitojen selvittäminen opinnäytetöitä tilaamalla



Seuratoiminta



Tavoitteet

- Seuratoiminnan elinvoimaisuuden kehittäminen
- Seurojen tukeminen pelaajapolun implementoinnissa
- Vahvistaa seuratoiminnan laatua
- Lisätä toimintaan uusia lajeja/pelejä

Kuva: Kim Himanen, SEUL ry / Sim Racing ESM-finaali, Neste Rally



Toimenpiteet

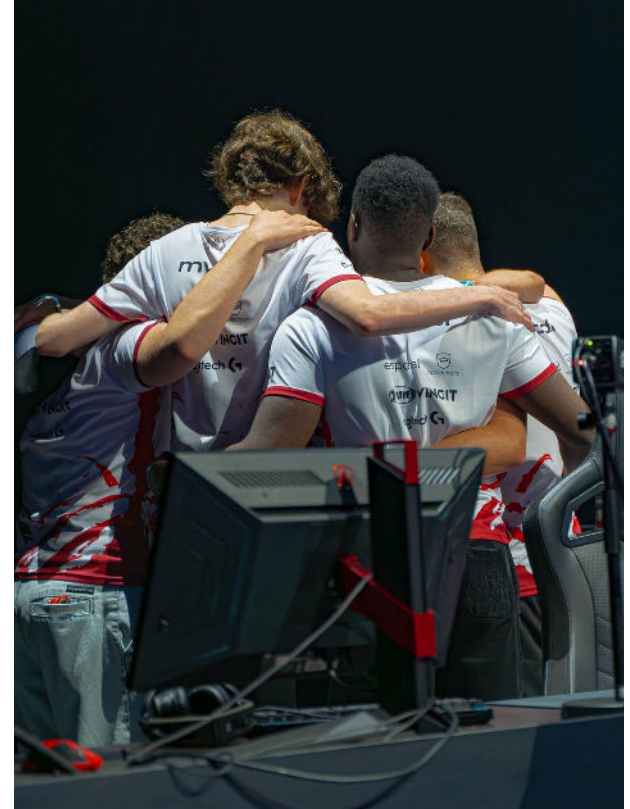
- Seuratoimintaa tukevien materiaalien koonti yhdeksi sivuksi Seulin verkkosivuille
- Jatketaan seurojen osaamisen kehittämistä mm. avustushakujen ja hallinnollisen toiminnan parissa
- Luodaan rakenteet monilajisen ja turvallisen harrastamisympäristön luomiselle
- Määritetään pelaajapolun vaiheet ja se, miten jäsenorganisaatiot tukevat pelaajapolkua
- Tiimihaku -sivuston kehittäminen ja julkaisu



Kansallinen kilpailutoiminta

Tavoitteet

- Ajantasaiset kilpailusäännöt kaikkiin peleihin, joissa on kilpailulisenssin alaista toimintaa
- Toteutetaan ESM-kilpailuja monipuolisesti e-urheilulajeissa
- Kehitetään saavutettavuutta ja inklusiivisuutta e-urheilun kilpailutoiminnan piirissä
- Laajennetaan alan osaamista antidopingtoiminnan ja kilpailumanipulaation torjunnan osalta



Kuva: Richard Häyrinen, SEUL ry / Assembly Summer 2023

Toimenpiteet

- Kilpailulisenssien alaisen toiminnan sääntöjen läpikäyminen ja päivittäminen
- ESM-operaattorihaun järjestäminen ja operaattorien tukeminen, jotta keskeisimpiin urheilulajeihin saadaan ESM-kilpailut
- ESM-kilpailujen järjestäminen uusissa lajeissa
- Kuvapankista viestiminen medioille, inklusiivisemmän kuvamateriaalin käytön lisääminen
- Ohjataan operaattoreita järjestämään saavutettavampia ja inklusiivisempia kilpailuja
- Järjestetään antidoping-, kilpailumanipulaatio- ja tuomarikoulutusta



Kuva: Richard Häyrinen, SEUL ry / Assembly Summer 2023





Yhdenvertaisuus- ja tasa-arvotoiminta

Tavoitteet

- Sukupuolten tasa-arvon edistäminen e-urheilun kentällä
- Häirinnän ja syrjinnän ennaltaehkäisy e-urheilussa
- Inklusiivisuuden kehittäminen
- Tietoisuuden levittäminen tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden kehittämisen käytännöistä
- Koulutusmateriaalin luominen valmentajille vammaisurheilijoiden kanssa toimimiseen



Kuva: Katja Tähta, SEUL ry / Assembly Winter 2023



Toimenpiteet

- Tasa-arvo- ja yhdenvertaisuuskoulutusten järjestäminen jäsenorganisaatioille
- Jäsenorganisaatioiden osallistaminen tasa-arvo- ja yhdenvertaisuustyöhön
- Häirinnänvastaisen kampanjan järjestäminen yhdessä jäsenten kanssa
- Inklusiivisemmän kuvapankin käytön lisääminen markkinoimalla palvelua
- Et ole yksin -palvelun markkinointi jäsenistölle ja pelaajille
- Yhteistyökoulutukset Et ole yksin -palvelun kanssa yhdenvertaisuuden teemoista
- Sports for everyone! Erasmus+ -projektiin osallistuminen



Yhteisötoiminta

Tavoitteet

- Edistetään e-urheilukentän osallisuutta
- Lisätään jäsenistön kanssa käytävää keskustelua
- Jäsenten välisen yhteistyön mahdollistaminen
- Tunnistaa jäsenistön osaamisen kehittämisen tarpeet ja vastata niihin



Kuva: Arttu Kokkonen, SEUL ry / Digital Racing eSM 2023



Toimenpiteet

- Hyödynnetään Discord -keskustelualustaa osallistamisen työvälineenä ja mahdollistetaan matalan kynnyksen yhteydenotot
- Järjestetään keskustelutilaisuuksia ajankohtaisten teemojen ympärillä Discordissa
- Järjestetään verkostoitumistilaisuuksia jäsenille
- Matalan kynnyksen keskustelua jäsenistön kanssa alan tapahtumissa
- Eri segmenttien jäsenten yhteistyön mahdollistaminen
- Keskustelutilaisuuksien ja koulutuksien järjestäminen



Hallinnollinen toiminta

Tavoitteet

- Jäsenpalveluiden kehittäminen
- Luodaan toimenpiteitä vastuullisen hallinnon ja talouden varmistamiseksi
- Dynaamisen strategian tarkastelu
- Kehitetään lajiliittojen välistä yhteistyötä



Kuva: Johannes EK, SEUL ry / Hackathon 2018



Toimenpiteet

- Kartoitetaan jäsenten toiveet ja tarpeet palveluita koskien
- Toimitaan aktiivisessa yhteistyössä muiden lajiliittojen kanssa
- Järjestetään Hyvän hallinnon -koulutus
- Järjestetään taloushallinnon koulutusta työntekijöille ja taloudesta vastaaville

Kansainvälinen toiminta



Tavoitteet

- Vahvempi poliittinen vaikuttaminen kansainvälisissä e-urheiluliitoissa, joiden jäsen SEUL on
- Pohjoismaisen e-urheiluliiton toiminnan kehittäminen
- Asiantuntijuus e-urheilun olympialaisten keskustelussa
- Suomalaisen e-urheiluosaamisen ja hyvien käytäntöjen vieminen ulkomaille
- Suomen aseman vahvistaminen e-urheilun kärkimaana



Kuva: Joonas Pikkarainen, SEUL ry / IESF MM-kisat 2018



Toimenpiteet

- Osallistutaan Game changers -hankkeeseen
- Osallistutaan ja tavoitellaan kärkisijoja olympialaisissa
- Toimitaan Pohjoismaiden e-urheiluliiton puheenjohtajamaana
- Luodaan yhdessä pohjoismaiden e-urheiluliiton kanssa yhteisiä käytäntöjä ja ohjeistuksia Suomen nykyisten mallien mukaisesti
- Osallistutaan kansainvälisten e-urheiluliittojen työryhmiin ja vuosikokouksiin
- Toimitaan kansallisena kumppanina e-urheilu -hankkeille
- Käydään Suomen Olympiakomitean kanssa aktiivista tiedonvaihtoa



Maajoukkueetoiminta

Tavoitteet

- Maajoukkue brändin rakentaminen
- Maajoukkue osallistuu kansainvälisiin maajoukkueturnauksiin
- Kehitetään maajoukkueiden valintamenetelmiä



Kuva: Valtteri Palonkorpi, SEUL ry / IESF MM-kisat 2019



Toimenpiteet

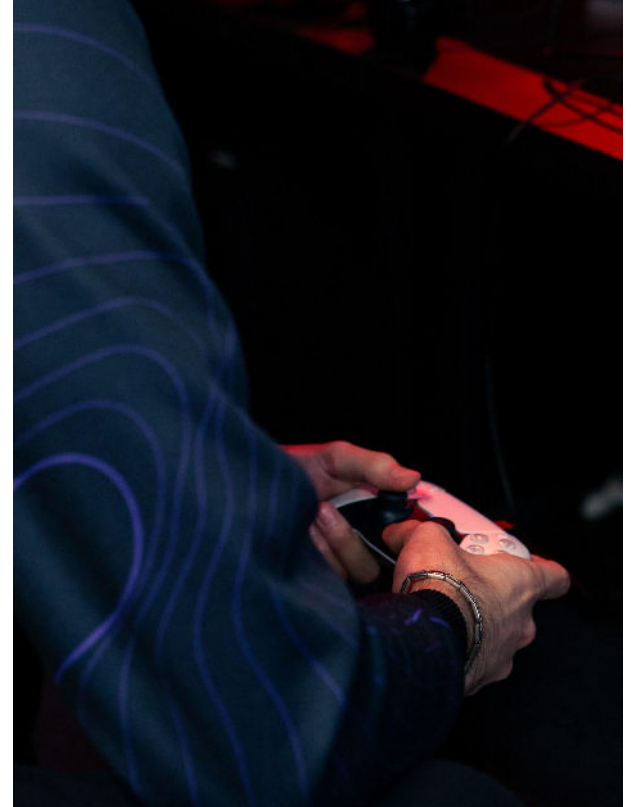
- Kehitetään maajoukkue toimintaa
- Maajoukkue turnausten kartoittaminen ja niihin osallistuminen
- Maajoukkueen valinta eri peleihin



Edunvalvontatoiminta

Tavoitteet

- Lisätä urheilijoiden ja seurojen tietoisuutta oikeuksista ja urheilijasopimuksista
- Kehittää alan edunvalvontapalveluita
- Tukea pelaajien hyvinvointia ja terveellisiä elintapoja





Toimenpiteet

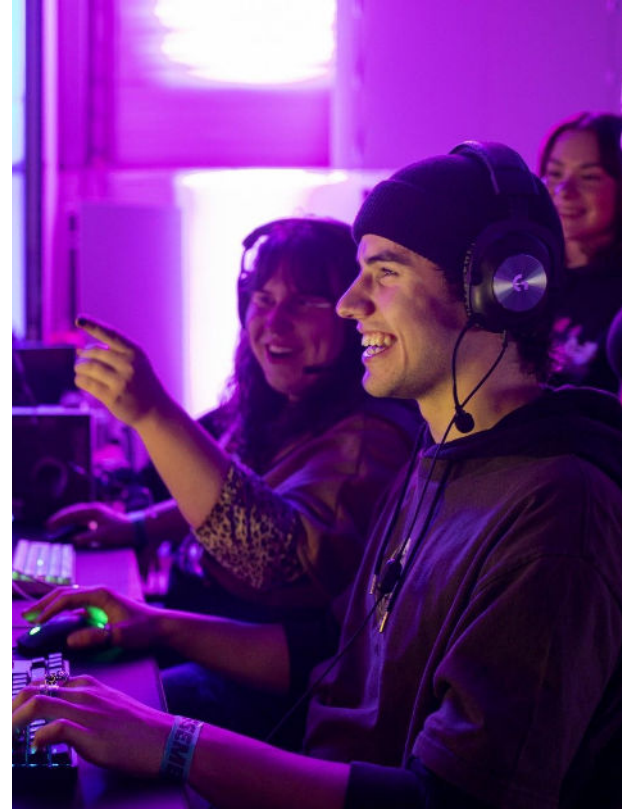
- Selvitetään urheilijoiden hyvinvointiin ja elämäntapoihin liittyviä haasteita, kehitetään SEUL:n urheilijapalveluita ja jalkautetaan olemassa olevia oppaita ja materiaaleja
- Kehitetään urheilijoiden edunvalvontapalveluita SEUL:n verkkosivuille ja jalkautetaan ne urheilijoiden tiedoksi



Julkivaikuttamistoiminta

Tavoitteet

- Kestävän harrastuskulttuurin edistäminen
- E-urheilun aseman vahvistaminen urheilukulttuurissa



Kuva: Katja Tähjä, SEUL ry / Assembly Winter 2023



Toimenpiteet

- Osallistutaan julkiseen keskusteluun urheilijoiden hyvinvoinnista yhdessä urheilijoiden ja alan toimijoiden kanssa
- Kartoitetaan yhteistyömahdollisuuksia hyvinvointi- ja terveysalan sidosryhmien kanssa
- Tehdään tiivistä yhteistyötä Olympiakomitean sekä muiden e-urheilulle luonnollisten liikunnan ja urheilun toimijoiden kanssa
- Tiedotetaan suomalaisesta huippu-urheilumenestyksestä ja alan merkittävistä tapahtumista laajasti medioille



VIESTINTÄ



Viestintä

Tavoitteet

- Viestintäsuunnitelman ylläpitäminen
- Avoin ja vaikuttava jäsenviestintä
- E-urheilun tunnettavuuden ja uskottavuuden lisääminen



Kuva: Jussi Jääskeläinen, SEUL ry / Vectorama 2018



Toimenpiteet

- Uutisointi suomalaisten menestyksestä
- Jäsenkirjeiden lähettäminen kvartaaleittain
- Lisätään tietoisuutta mahdollisuuksista viestiä SEUL:n kautta
 - Kotimaisten tapahtumien esiin tuominen
 - Harrastuspaikkojen esiin tuominen
 - Harrastusten esiin tuominen

ME  ESPORTSIA