

# ESML tiedot ja ohjeet

ESML CS:GO Suomen Mestaruusliiga

## Sisällysluettelo

|   |   |
|---|---|
| Dokumentin käyttötarkoitus.....                                 | 2 |
| Liigan kuvaus.....  | 2 |
| Liigan arvot ja tavoitteet.....                                 | 2 |
| Pelaajapolku.....   | 2 |
| CS:GO toiminnan kehittäminen Suomessa.....                      | 2 |
| CS:GO kulttuurin kehittäminen Suomessa.....                     | 3 |
| Pitkäjänteisyys.....  | 3 |
| Organisaatioiden ja pelaajien auttaminen.....                   | 3 |
| Liigan toteutus.....  | 3 |
| Rakenne ja kesto.....   | 3 |
| Peliformaatti ja alusta.....                                    | 3 |
| Runkosarjan pisteytys.....                                      | 4 |
| Liigasta putoaminen.....  | 4 |
| Ottelupäivät ja ESML-lähetys.....                               | 4 |
| Peliaikataulu.....  | 4 |
| Palkinnot.....  | 5 |
| Markkinointituki, 200 euroa.....                                | 5 |
| Palkintopotti, 1600 euroa.....                                  | 5 |
| Mainosaika ESML-lähetyksessä, arvo 1590 euroa.....              | 6 |
| SM-titteli ja edustuspaikka Suomi-Ruotsi -otteluun.....         | 6 |
| ESML Divari.....  | 6 |
| Vaatimukset osallisuvalla organisaatiolle.....                  | 6 |
| Osallistuva taho on organisaatio.....                           | 6 |
| Viisi pelaajaa ja kolme varapelaajaa.....                       | 6 |
| Huoltajalta lupa pelata, mikäli pelaaja on alle 16-vuotias..... | 7 |
| Sitoutuminen koko ESML-kauden ajaksi.....                       | 7 |
| Organisaatiolta vaaditaan paikallisuulta, pelaajilta ei.....    | 7 |
| Yhteystiedot.....   | 8 |
| Yhteyshenkilöt:.....  | 8 |

## Dokumentin käyttötarkoitus

Tästä dokumentista löydät kaiken tarvittavan tiedon ESML:ään osallistumiseen liittyen. Mikäli dokumenttiin tutustumisen jälkeen sinulle herää lisäkysymyksiä, olethan yhteydessä vastuuhenkilöihin. Vastuuhenkilöiden yhteystiedot löydät Yhteystiedot -osiosta.

## Liigan kuvaus

ESML on kahdentoista joukkueen CS:GO -Suomen Mestaruusliiga, joka pelataan kahdesti vuodessa. Runkosarjaan osallistuu 12 joukkuetta ja se kestää 11 viikkoa. Runkosarjan päätteeksi pelataan pudotuspelit ja finaalit, joiden voittaja saa itselleen liigan mukaisesti SM-tittelin. ESML on avoin liiga, mikä tarkoittaa heikoimmin menestyneitten joukkueiden putoamista alempaan sarjaan ja vastaavasti uusien haastajien nousemista liiga-areenalle. ESML toteutetaan yhteistyökumppanina toimivan Esportalin tarjoamalla liiga-alustalla. Esportalin kautta järjestetään myös Ruotsin vastaava mestaruusliiga Elitserien. ESML:n voittaja pääsee edustamaan Suomea liigakauden päätyttyä Suomi-Ruotsi -näytösotteluun.

## Liigan arvot ja tavoitteet

Alla kuvatut arvot ja tavoitteet eivät ole tärkeysjärjestyksessä. ESML konseptin perustamisen ja toiminnan taustalla on halu luoda Suomesta CS:GO:n ja e-urheilun osalta maailman kärkimää.

### Pelaajapolku

**ESML haluaa, että pelaajilla on selkeä pelaajaura ja pelaajapolku ensimmäisistä harjoituksista aina maailman pelikentille asti.** Mikäli pelaajat eivät löydä itselleen organisaatiota, joka voi tarjota heille valmennusta sekä joukkueen, jonka mukana kehittyä seuraavalle pelaamisen tasolle, jää monta tulevan osujan potentiaalia käyttämättä. Huipulle johtavan tien on oltava selkeästi viitotettu ja seuraava askel kehittymiseen aina tarjolla, jotta pelaaja voi sitoutua tekemään töitä kehityksen eteen ja saada työnsä palkkion. Tämä polku tarjoaa pelaajille turvan siitä, että oma työpanos ei mene hukkaan vaan tunnit käyttämällä on seuraavalle tasolle pääsee varmasti.

### CS:GO toiminnan kehittäminen Suomessa

**ESML haluaa muodostaa CS:GO -toiminnan taustalle pysyviä rakenteita.** Hyvät pelaajat muodostavat voittavan joukkueen, joka on menestyvän organisaation ytimessä. Suomen CS:GO -toiminnan kehittyminen vaatii toimenpiteitä, jotka synnyttävät kestäviä rakenteita, jotka puolestaan turvaavat pelaajien kehittymisen, joukkueiden voittamisen ja organisaatioiden menestymisen.

- **ESML haluaa luoda Suomen CS:GO valmentajille mahdollisuuksia kehittää valmennustaitojaan.** Valmennustoiminta on kaikissa lajeissa menestyvät urheilijan taustavoimana. Suomessa e-urheilualmennusta hyödynnetään eniten korkeatasoisissa joukkueissa. Valmennustoiminta on äärimmäisen tärkeää läpi pelaajauran. ESML:n rakenne ja liigamuotoinen toteutus on suunniteltu tukemaan monentasoisen valmentajan toimintaa ja ESML Divari avaa uusia mahdollisuuksia uusille ja kokeneille valmentajille kehittyä omassa valmennustoiminnassaan.
- **ESML haluaa tukea ja auttaa uusia nousevia organisaatioita vahvistamaan omaa toimintaansa.** CS:GO:n parissa toimivat organisaatiot ovat iältään nuoria ja niiden taustalla toimivat henkilöt omaavat vaihtelevasti kokemusta järjestäytyneestä toiminnasta, liiketoiminnasta ja seuratoiminnasta. ESML tarjoaa mahdollisuuden organisaatioille opetella ja kehittää omaa toimintaansa. Tarjoamme apua organisaation alkutaipaleelle esimerkiksi Mainosajan kautta, mutta myös näkyvyyksien lisäämisellä ja organisaation esittelyinä. Liiga itsessään tarjoaa 11 viikon ajalle toimintaa, jonka näkyvyys ei ole kiinni yksittäisen ottelun tai

viikonlopun menestyksestä. Tämä pysyvyys tarjoaa organisaatioille mahdollisuuden hankkia yhteistyökumppaneita liigakauden ajaksi, luo markkinointipotentiaalia ja mahdollistaa yksittäisiä turnauksia pitkäjänteisemmän työn joukkueen kehittämiseksi.

- **ESML ei halua panostaa ainoastaan nykyisiin huippupelaajiin, vaan haluamme olla mukana tukemassa tulevien huippujen urakehitystä.** Junioritoiminta on avainroolissa tulevaisuuden huippujen kasvattamisessa. Tästä syystä ESML haluaa tarjota pelaajapolun varrelle useita askelmia, joista jokainen vie pelaajaa kohti pelaajauran huippuhetkiä. Suomen Mestaruusliiga ja siihen johtava ESML Divari ovat ensimmäiset rakenteet näiden askelien luomiseksi. Tavoitteena on luoda lisää näitä askelia, jotta organisaatiot ja pelaajat pystyvät kehittämään toimintaansa pitkäjänteisesti ja tavoitteellisesti - tuettuna ja valmennettuna.

#### CS:GO kulttuurin kehittäminen Suomessa

**ESML haluaa kehittää positiivisempaa, avoimempaa ja terveempää CS:GO kulttuuria.** CS:GO toiminnan kehittyminen vaatii ja tarkoittaa myös CS:GO:n ympärille muodostuvan kulttuurin kehittymistä. Monien toiminnassa mukana olevien henkilöiden ja organisaatioiden kokemuksen perusteella CS:GO -kulttuuri koetaan toksiseksi ja sisäänpäin kääntyneeksi. Negatiivisimmillaan kulttuuri näyttäytyy menestyksen hakemisella muiden toimijoiden kustannuksella ja yhteistyöhaluttomuutena.

#### Pitkäjänteisyys

**ESML ei tavoittele nopeaa tulosta.** Muutos vaatii toimijuutta ja sitoutumista. Mikäli ei itse toimi muutoksen eteen, ei muutosta synny. ESML on konkreettinen toimenpide muutoksen käynnistämiseksi ja vakiinnuttamiseksi. Tavoitteet on asetettu pysyvien rakenteiden synnyttämisen näkökulmasta ja nopeiden tulosten sijaan halutaan varmistaa, että suuntaviivat osoittavat kohti CS:GO:n parempaa tulevaisuutta.

#### Organisaatioiden ja pelaajien auttaminen

**ESML ei koe pystyvänsä menestymään elleivät osallistuvat organisaatiot menesty.** Kaikki yllämainitut arvot ja niistä johdetut toimintamallit kohdistuvat pelaajiin, valmentajiin ja organisaatioihin, jotka toimivat CS:GO:n parissa. ESML:n arvot ovat vahvasti sidottuna yhdessä menestymiseen. ESML haluaa auttaa ja tukea kaikkia Suomen CS:GO pelaajia ja organisaatioita kehittymään ja kasvamaan.

## Liigan toteutus

ESML toteutetaan seuraavassa muodossa:

#### Rakenne ja kesto

- 11 viikon runkosarja, jonka aikana jokainen joukkue pelaa joka viikko yhden pelin Peliakataulussa kuvatulla tavalla
- Playoff pelit, joihin osallistuu runkosarjan top 8
- Semifinaalit ja finaalit, jotka pelataan mahdollisuuksien salliessa offline- tai online tapahtuman yhteydessä.

#### Peliformaatti ja alusta

- Runkosarja Bo2
- Playoff, semifinaalit, pronssiottelu ja finaalipelit Bo3
- Kaikki ESML ottelut pelataan Esportalin kautta.
  - a. Lisätiedot esportalista: <https://esportal.com/home>

## Runkosarjan pisteytys

Jokainen liigan joukkue pelaa runkosarjassa jokaista vastaan yhden BO2-ottelun. BO2-ottelusta jaetaan pisteitä karttavoiittojen perusteella.

Varsinaisella peliajalla (30 kierroksen sisällä) voitettua kartasta joukkue saa kolme (3) pistettä.

Varsinaisella peliajalla hävitystä kartasta joukkue saa nolla (0) pistettä.

Jatkoaikavoitosta joukkue saa kaksi (2) pistettä.

Jatkoikatappiosta joukkue saa yhden (1) pisteen.

Maksimipistemäärä kahden joukkueen välillä pelattavista kahdesta kartasta on siis kuusi (6) pistettä.

## Liigasta putoaminen

- Liigan runkosarjan perusteella putoaa kaksi vähiten pisteitä kerännyttä joukkuetta suoraan ESML Divariin
- Liigan runkosarjassa sijoille 10. ja 9. sijoittuneet joukkueet joutuvat varmistamaan liigapaikkansa Liigakarsinnoissa.
  - Liigakarsintoihin kutsutaan runkosarjan sijat 10. ja 9. sekä ESML Divarin sijat 3.-8.
  - Liigakarsinnat pelataan runkosarjan päätyttyä, samana päivänä ESML semifinaalien ja finaalien kanssa.

## Ottelupäivät ja ESML-lähetys

- Liiga pelaa runkosarjan ajan yhden liigakierroksen viikossa. Liigakierroksen aikana jokainen joukkue pelaa yhden ottelun.
- Liigapelit ottelut erikseen määritetyinä pelipäivinä ja peliaikoina.
  - Tiistai 18.00-20.00
  - Torstai 18.00-20.00
  - **PELIPÄIVÄT JA PELIAJAT OVAT SITOVIA, EIKÄ NIIHIN TEHDÄ POIKKEUKSIA**
- ESML-lähetyskseen nostetaan jokaiselta liigakierrokselta yksi ottelu
  - Puolet joukkueista pääsee pelaamaan lähetyskseen neljä kertaa ja puolet kolme kertaa. Neljä lähetyskertaa saavat joukkueet arvotaan.

## Peliaikataulu

ESML ottelut pelataan ennalta sovitun ohjelman mukaisesti. Alta näet otteluaikataulun. Joukkueet sijoitetaan ottelutaulukkoon arpomalla. Jokainen joukkue pelaa yhden ottelun jokaisella liigakierroksella, eli yhden ottelun viikossa koko runkosarjan ajan.

|    |                     | Tämän sarakkeen ottelut striimataan |                         |                          |
|----|---------------------|-------------------------------------|-------------------------|--------------------------|
| TI | 19.01.21            | Joukkue 1 vs Joukkue 2              | Joukkue 3 vs Joukkue 4  | Joukkue 5 vs Joukkue 6   |
| TO | 21.01.21            | Joukkue 9 vs Joukkue 10             | Joukkue 7 vs Joukkue 8  | Joukkue 11 vs Joukkue 12 |
| TI | 26.01.20            | Joukkue 6 vs Joukkue 8              | Joukkue 9 vs Joukkue 11 | Joukkue 2 vs Joukkue 4   |
| TO | 28.01.20            | Joukkue 5 vs Joukkue 7              | Joukkue 1 vs Joukkue 3  | Joukkue 10 vs Joukkue 12 |
| TI | 02.02.21            | Joukkue 10 vs Joukkue 11            | Joukkue 1 vs Joukkue 4  | Joukkue 6 vs Joukkue 7   |
| TO | 04.02.21            | Joukkue 9 vs Joukkue 12             | Joukkue 5 vs Joukkue 8  | Joukkue 2 vs Joukkue 3   |
| TI | 09.02.21            | Joukkue 3 vs Joukkue 8              | Joukkue 2 vs Joukkue 12 | Joukkue 7 vs Joukkue 10  |
| TO | 11.02.21            | Joukkue 4 vs Joukkue 5              | Joukkue 1 vs Joukkue 11 | Joukkue 6 vs Joukkue 9   |
| TI | 16.02.21            | Joukkue 4 vs Joukkue 11             | Joukkue 3 vs Joukkue 7  | Joukkue 2 vs Joukkue 5   |
| TO | 18.02.21            | Joukkue 1 vs Joukkue 12             | Joukkue 6 vs Joukkue 10 | Joukkue 8 vs Joukkue 9   |
| TI | 23.02.21            | Joukkue 3 vs Joukkue 6              | Joukkue 2 vs Joukkue 11 | Joukkue 1 vs Joukkue 10  |
| TO | 25.02.21            | Joukkue 7 vs Joukkue 9              | Joukkue 4 vs Joukkue 8  | Joukkue 5 vs Joukkue 12  |
| TI | 09.03.21            | Joukkue 2 vs Joukkue 6              | Joukkue 3 vs Joukkue 11 | Joukkue 5 vs Joukkue 10  |
| TO | 11.03.21            | Joukkue 4 vs Joukkue 7              | Joukkue 1 vs Joukkue 9  | Joukkue 8 vs Joukkue 12  |
| TI | 16.03.21            | Joukkue 3 vs Joukkue 12             | Joukkue 4 vs Joukkue 6  | Joukkue 1 vs Joukkue 5   |
| TO | 18.03.21            | Joukkue 8 vs Joukkue 10             | Joukkue 7 vs Joukkue 11 | Joukkue 2 vs Joukkue 9   |
| TI | 23.03.21            | Joukkue 5 vs Joukkue 11             | Joukkue 4 vs Joukkue 10 | Joukkue 7 vs Joukkue 12  |
| TO | 25.03.21            | Joukkue 3 vs Joukkue 9              | Joukkue 2 vs Joukkue 8  | Joukkue 1 vs Joukkue 6   |
| TI | 06.04.21            | Joukkue 1 vs Joukkue 7              | Joukkue 6 vs Joukkue 12 | Joukkue 3 vs Joukkue 5   |
| TO | 08.04.21            | Joukkue 2 vs Joukkue 10             | Joukkue 4 vs Joukkue 9  | Joukkue 8 vs Joukkue 11  |
| TI | 13.04.21            | Joukkue 4 vs Joukkue 12             | Joukkue 5 vs Joukkue 9  | Joukkue 6 vs Joukkue 11  |
| TO | 15.04.21            | Joukkue 1 vs Joukkue 8              | Joukkue 2 vs Joukkue 7  | Joukkue 3 vs Joukkue 10  |
| LA | 24.04.21            | Neljännesfinaali 1                  | Neljännesfinaali 2      |                          |
| SU | 25.04.21            | Neljännesfinaali 3                  | Neljännesfinaali 4      |                          |
|    | Toukokuun tapahtuma | Semifinaali 1                       | Semifinaali 2           |                          |
|    | Toukokuun tapahtuma | Finaali                             |                         |                          |

## Palkinnot

ESML:n kaikki osallistujat saavat palkan runkosarjan pelaamisesta markkinointituen muodossa. Lisäksi ESML pyrkii edistämään osallistujensa toimintaa mahdollisimman monipuolisesti. Tästä syystä ESML:n palkinnot poikkeavat totutuista palkintorakenteista. ESML:n palkinnot muodostuvat useasta kokonaisuudesta: markkinointituki, palkintopotti, mainosaika ESML-lähetyksessä, SM-titteli, edustuspaikka Suomi-Ruotsi -näytösotteluun.

### Markkinointituki, 200 euroa

- Jokainen runkosarjan loppuun pelannut joukkue saa 200 euron markkinointituen. Otteluiden tuloksilla ei ole merkitystä – jokainen kaikki ottelut pelannut joukkue saa tuen.
- Markkinointituen tarkoitus on auttaa joukkueita kasvattamaan toimintaansa, alkupääomaksi oman markkinoinnin käynnistämiseksi tai joukkueen someviestintään. Joukkueita kannustetaan käyttämään markkinointituki ennakkoon kauden aikana. Jokainen joukkue saa kuitenkin käyttää markkinointituen haluamallaan tavalla – se on palkka runkosarjan pelaamisesta.

### Palkintopotti, 1600 euroa

- Palkintopotti jaetaan finaali- ja pronssiotteluihin päässeiden joukkueiden kesken seuraavalla jakaumalla:
  - sija 1000 euroa
  - sija 300 euroa
  - sija 200 euroa
  - sija 100 euroa

Mainosaika ESML-lähetyksessä, arvo 1590 euroa

- Jokainen joukkue voi myydä omille yhteistyökumppaneilleen ESML-lähetykseen mainosaikaa runkosarjan ajalle. Mainosaikaa on varattu 10 sekuntia jokaiseen lähetykseen, eli yhteensä 110 sekuntia koko runkosarjan aikana.
- Joukkueille toimitetaan mediakortti, jossa on myytävän mainosajan tiedot ja se toimii samalla myyntiesitteenä.
- Mainosajan arvo on 1590 euroa + alv.
- Joukkue vastaa itse mainosajan myymisestä ja voi halutessaan myydä sen ohjehinnoittelua halvemmalla. Joukkue pitää mainosajasta saamansa tulot lyhentämättömänä.

SM-titteli ja edustuspaikka Suomi-Ruotsi -otteluun

- Kauden voittaja saa SM-tittelin ja kiertopalkinnon itselleen seuraavan liigakauden ajaksi.
- Kauden voittaja edustaa Suomea Suomi-Ruotsi -näytösottelussa. Ottelun mahdollinen palkintopotti ilmoitetaan erikseen.

Näiden palkintojen lisäksi ESML tukee arvojen ja toimintansa kautta joukkueita sekä pelaajia monipuolisesti. Kauden aikana jokaiselta joukkueelta nostetaan some ESML:n yhteiselle some-seinälle. Joukkueiden taustaorganisaatioita tuodaan esille lähetysten aikana sekä ESML:n viestinnässä. Pelaajia tuodaan esiin lähetysten aikana, tilastoissa ja viestinnässä. Jokaisen joukkueen sekä pelaajan profiili nostetaan esiin ESML:n kotisivuille.

Lisäksi ESML tarjoaa kanavan pelaaja- ja valmentajarekrytointiin sekä ESML:n ja ESML Divarin pelaaja- sekä valmentajakattauksesta.

## ESML Divari

Suomen Mestaruusliigakauden rinnalla pelataan ESML Divari. Kyseessä on ESML:n virallinen Divari, jonka kautta on mahdollisuus nousta Suomen Mestaruusliigaan, ESML:ään. Divaritoiminta käynnistyy vuonna 2021 ja tarkemmat tiedot divarin toteutuksesta julkaistaan 31.1.2021 osoitteessa [www.esml.fi](http://www.esml.fi). Divarikausi käynnistyy 15.3.2021.

## Vaatimukset osallistuvalla organisaatiolle

ESML tähtää toiminnassaan kehittämään Suomen CS:GO -kulttuuria ja toimintaa. Tästä syystä ESML:n toteutus poikkeaa esimerkiksi ennalta määrättyjen ottelupäivien osalta monista muista turnaus- ja liigatoteutuksista. Poikkeuksellinen toteutus asettaa vaatimuksia myös osallistuville joukkueille. Vaatimukset koskevat karsintojen kautta liigaan nousevia joukkueita sekä liigassa pelaavia joukkueita. **Varmistathan ennen karsintoihin osallistumista, että joukkue täyttää vaatimukset.**

Osallistuva taho on organisaatio

Kaikilla liigajoukkueilla tulee olla taustaorganisaatio. Yleisimpiä e-urheilun parissa toimivia organisaatioita ovat rekisteröity yhdistys, osakeyhtiö tai Osuuskunta. Organisaation kautta on mahdollista hyödyntää liigan tarjoamat edut ja organisaation taustatuki takaa joukkueelle sekä pelaajille pysyvemmän aseman. ESML kokee organisaatiotoiminnan kehittämisen tärkeäksi osaksi CS:GO -kulttuurin ja -toiminnan kehittymistä Suomessa ja tästä syystä vaatii ESML -osallistujilta taustaorganisaation, jotta liigan tuki voidaan kohdistaa organisaatioon sekä organisaation alla pelaaviin yksilöihin.

Viisi pelaajaa ja kolme varapelaajaa

Kaikilla liigajoukkueilla on oltava vähintään kolme nimettyä varapelaajaa. Halutessaan varapelaajia voi nimetä viisi. Varapelaajalla ei tarvitse olla virallista asemaa organisaatiossa tai joukkueessa. Varapelaajat tarkistetaan ja hyväksytään erikseen ennen liigakauden alkua.

Pelaava rosteri lukitaan päivää ennen ottelua klo 17.00 mennessä. Lisätiedot ESML:n virallisista säännöissä.

ESML toteutus rakentuu liigakierroksen ympärille, jonka keskiössä ovat lähetykset tiistaisin ja torstaisin kello 18.00-20.00. Lähetykseen nostettavia otteluita ei voi perua tai siirtää, jolloin tarvitaan varapelaajia tilanteita varten, joissa yksi tai kaksikin pelaajaa ei pääse ottelua pelaamaan. ESML:n ottelut pelataan kaikki tiistaisin ja torstaisin, joten aikataulutukset koskee myös pelejä, jotka pelataan lähetyksen ulkopuolella.

ESML:ään osallistuu 12 joukkuetta organisaatioineen ja ESML:n taustalla työskentelee lukusia henkilöitä, joten yksittäisen pelaajan puuttuminen vaikuttaa negatiivisesti noin 70 osallistujan ja katsojien elämään. Kaikkien toimintaan osallistuvien henkilöiden huomioimisen takia ottelut pelataan aikataulun mukaisesti ja tätä pyritään varmistamaan nimeämällä kolme varapelaajaa.

Huoltajalta lupa pelata, mikäli pelaaja on alle 16-vuotias.

ESML:ään voivat osallistua 13 vuotta täyttäneet ja sitä vanhemmat pelaajat. Mikäli pelaaja on alle 16-vuotias vaaditaan osallistujan huoltajan suostumus pelaamiseen ja sitoomus valvoa pelaamista lain vaatimalla tavalla. Alle 16-vuotiaan pelaajan osallistumisesta tulee ilmoittaa liigan rekrytointitiimille ennen mahdolliseen karsintaan osallistumista. Rekrytointitiimiltä joukkue saa tarvittavan lomakeen huoltajan suostumuksen ja sitoomuksen toimittamiseksi. Rekrytointitiimin yhteystiedot löydät Yhteystiedot -osiesta.

Sitoutuminen koko ESML-kauden ajaksi.

Joukkue sitoutuu pelaamaan kaikki runkosarjaottelut tuloksista riippumatta. Taustaorganisaatiolla on vastuu varmistaa, että oma joukkue pystyy pelaamaan kaikki ESML-kauden ottelut.

ESML pohjaa toimintansa arvoihin, joiden kautta saadaan kehitettyä Suomen CS:GO -kulttuuria, -toimintaa ja organisaatioita. Sitoutuminen liigakauden ajaksi on oleellinen osa tätä kehitystä, sillä e-urheiluorganisaatioiden ja toimijoiden on pystyttävä synnyttämään luottamus perinteisissä elinkeinoelämän toimijoissa, jotka puolestaan rahoittavat yhteistyökumppaneina organisaatioiden, joukkueiden ja pelaajien toimintaa. Konkreettisimpana esimerkkinä on ESML:n tarjoama mainosaika: jotta e-urheilun ulkopuolinen toimija sitoutuu panostamaan 1590 euroa – tai minkään summan rahaa – organisaation toimintaan, täytyy tämän ulkopuolisen toimijan pystyä luottamaan siihen, että sopimuksia kunnioitetaan. Tämän luottamuksen pohjaa luo jokainen organisaatio, jokainen liiga, jokainen turnaus ja lopulta jokainen yksittäinen henkilö toimiessaan näkyvällä tavalla e-urheilun parissa. ESML sitoutuu liigakauden aikana tuomaan esiin organisaatioita, pelaajia ja joukkueita. Tätä sitoutumista vastaan ESML vaatii joukkueilta sitoutumista koko ESML-kauden ajaksi – omista ottelutuloksista huolimatta. Tästä syystä yksi ESML:n palkitsemismuoto on palkka runkosarjaotteluiden pelaamisesta.

Organisaatiolta vaaditaan paikallisuutta, pelaajilta ei.

Organisaation kotipaikka tuodaan esiin ESML:n viestinnässä ja joukkueen esittelyssä. Tällä pyritään vahvistamaan joukkueen suosiota oman paikkakunnan fanien keskuudessa. Lisäksi paikallisuus sitouttaa liigan katsojia osallistuviin joukkueisiin sekä mahdollistaa paikkakuntien väliset ottelut pelkkien joukkueiden kohtaamisten lisäksi. Paikallisuuden etuna on myös paikallisten sponsorien ja

yhteistyökumppanien toimintaan sitouttaminen. Tämä kaikki on osa ESML:n työtä CS:GO kulttuurin kehittämiseksi.

Joukkueessa pelaavilta henkilöiltä ei vaadita paikallisuutta vaan joukkueen pelaajat voidaan hankkia miltä paikkakunnilta tahansa. Joukkueen pelaajien tulee olla Suomen kansalaisia kahta (2) pelaajaa lukuunottamatta. Ottelussa pelaavaan kokoonpanoon voi ilmoittaa vain yhden (1) pelaajan, jolla ei ole Suomen kansalaisuutta.

## Yhteystiedot

Verkkosivut: [www.esml.fi](http://www.esml.fi)

Twitter: <https://twitter.com/esportssmliiga?lang=fi>

Instagram: <https://www.instagram.com/esml.fi/?hl=fi>

Facebook: <https://www.facebook.com/ESMLFI>

Discord: <https://discord.gg/E5pRBZ4>

Twitch: <https://www.twitch.tv/esmliiga>

Esportal: <https://esportal.com/ESML>

### Yhteyshenkilöt:

Rekrytointivastaavat (osallistumiseen liittyvät kysymykset):

- ändykkä#5211 (Toni Andersson)
- makeZi#4310 (Markus Niittynen)
- Tonddu#0549 (Toni Redsven)

Liigan pääadmin (Toteutukseen tai rakenteeseen liittyvät kysymykset)

- Lanchelo#3359 (Miro Martikainen)

Myynti ja markkinointi

- Kimmo#7562 (Kimmo Liukkonen)  
kimmo.liukkonen@trailblazers.gg

Some ja graafinen ilme

- Jaketski#6183 (Jaakko Pylkkö)

Arvot ja hallinto

- Ikilol#5116 (Ville Suutari)  
ville.suutari@trailblazers.gg