

Årsmötesprotokoll 2017

Keita Gaming

Plats och tid:

21 April, 2017 kl 13:00 på Galaxen Konferens & Hotell (Jussi Björlings väg 25) i Borlänge.

Närvarande:

Emanuel Ekström
Dan Andréasson
Rasmus Sandström
Albin Engberg
Jonas Renngård
Kalle Lundgren
Magnus Pastuhoff
Henric Carlsson
Jonathan Swanberg
Andreas Silfverling

§1 Mötets öppnande

Dan Andréasson hälsade samtliga välkomna och förklarade mötet öppnat

§2 Mötets behörighet

Kallelsen skickades ut mer än 2 veckor i förväg till samtliga medlemmar och mötet beslutade således mötet behörigt

§3 Val av mötets ordförande

Emanuel Ekström valdes till mötets ordförande

§4 Val av mötets sekreterare

Dan Andréasson valdes till mötets sekreterare

§5 Val av justerare

Albin Engberg och Andreas Silfverling valdes till justerare

§6 Föregående års verksamhetsberättelse

Emanuel läste upp det gångna årets verksamhetsberättelse (Se bilaga 1)

§7 Föregående års ekonomiska berättelse

Emanuel redovisade det gångna årets ekonomiska berättelse (Se bilaga 2)

§8 Revisionsberättelse

Albin Engberg redovisade sin granskning (se bilaga 3) av styrelsen och rekommenderar mötet att ge styrelsen ansvarsfrihet.

§9 Ansvarsfrihet

Mötet röstade enhälligt för att ge föregående års styrelse ansvarsfrihet

§10 Inkomna motioner

Motion 1: Utvecklingsansvar & prioritet av utveckling

Se bilaga 4.1 för motionen

Dan, Rasmus, Magnus, Jonas och Kalle lämnade mötet på grund av jäv.

Mötet ansåg att dessa två funktioner ska adderas till motionen

- Möjliggöra borttagning av medlemmar som vill avsluta sitt medlemskap hos Keita-Gaming
- Anpassa och förbereda vidareutveckling av Keita-gaming i enlighet med dataskyddsförordningen(GDPR).

Mötet röstade enhälligt igenom motionen

Motion 2: Kompensation för erfarna turneringsadministratörer

Se bilaga 4.2 för motionen

Mötet röstade enhälligt igenom motionen

3. Samarbete med CSGOSWE Spelförening

Se bilaga 4.3 för motionen

Emanuel, Jonathan och Henric lämnade mötet på grund av jäv.

Mötet beslutade att godkänna motionen och att en arbetsgrupp ska sättas ihop för att forma hur samarbetet ska fungera mer konkret. Styrelsen får i uppgift att sätta samman arbetsgruppen.

4. Föreningens laptops & skärmar

Se bilaga 4.4 för motionen

Motionen behandlar de två skärmar och bärbara datorer som köptes in till kontoret, som numera är uppsagt.

Dan, Rasmus, Magnus, Jonas och Kalle lämnar mötet på grund av jäv

Mötet röstade enhälligt igenom motionen

5. Dreamhack summer 2017

Se bilaga 4.5 för motionen

Mötet röstade enhälligt igenom motionen

6. Tematurneringar

Se bilaga 4.6 för motionen

Mötet röstade enhälligt igenom motionen

7. Vägörenhet

Se bilaga 4.7 för motionen

Mötet röstade enhälligt igenom motionen

§11 Kommande års verksamhetsplan

Verksamhetsplanen för 2017 kommer att vara snarlik föregående år.

Utvecklingen av turneringsplattformen kommer ske fortlöpande under årets gång och några av de funktioner som förväntas läggas till är en integrerad chattfunktion, automatiskt prisutskick och steam-id anslutna medlemsprofiler.

Föreningsaktiva får möjligheten att åka till Dreamhack Summer 2017 för att träffa varandra och bygga relationen mellan varandra likt tidigare år. Dreamhack Summer 2017 arrangeras i Jönköping, 17-20 Juni.

Keita Gaming förväntas under året arrangera ett flertal tematurneringar i stil med Summer Frenzy som anordnades 2015. Det vill säga, en vanlig turnering med högre prispott för att erbjuda större och mäktigare vinster för medlemmarna. En typ av tematurnering kan även kombineras med välgörenhet, t. ex en "Cure Cancer-turnering". Några teman är påsk, jul, sommar, sportlov m.fl.

I övrigt så kommer Keita Gaming satsa på ett kvalitetssäkringsår i samband med de få utvecklingspunkter som nämns tidigare. Turneringsgruppen kommer att jobba med att kvalitetssäkra turneringarna samtidigt som marknadsgruppen jobbar med att säkra kvalitén på marknadsföringen och varumärkesplaceringen för våra sponsorer samt Keita själva.

§12 Budget & medlemsavgifter

Mötet beslutade att medlemsavgiften skall vara 0kr under 2017.

Se bilaga 5 för budgeten.

§13 Val av styrelse

Mötet röstar enhälligt in Emanuel Ekström som Ordförande.

Mötet röstar enhälligt in Henric Carlsson som Kassör.

Mötet röstar enhälligt in Jonathan Swanberg som Sekreterare.

Inga andra personer nominerades eller kandiderade till styrelseposter.

§14 Val av revisor

Mötet röstar enhälligt in Albin Engberg som revisor

§15 Val av valberedare

Mötet röstar enhälligt igenom att styrelsen agerar valberedare

§16 Övriga frågor

1 Vem/vilka ska ansvara för marknadsföringsgruppen?

Emanuel Ekström nominerade Jonathan Swanberg och Dennis Henbo.

Mötet röstade enhälligt för att Jonathan Swanberg och Dennis Henbo utses till ansvariga för marknadsgruppen.

2 Vem/vilka ska ansvara för turneringsgruppen?

Emanuel Ekström nominerar Henric Carlsson.

Mötet beslutade att två personer ska ansvara för turneringsgruppen och att Henric Carlsson ska vara en av de ansvariga samt att turneringsadministratörerna får rösta fram den andra ansvarige. De turneringsadministratörer som administrerat minst 4 turneringar är röstberättigade.

§17 Mötets avslutande

Emanuel förklarar årsmötet avslutat

Mötesordförande

Mötessekreterare

Justerare

Justerare

Bilaga 1

VERKSAMHETSBERÄTTELSE 2016

Keita Gaming Spelförening

Sammanfattning av året:

Keita Gaming Spelförening har under 2016 haft ett kvalitetssäkringsår samtidigt som verksamheten har kämpat med avhopp och nytt inkommande blod! Styrelsen instiftades med ny kassör och sekreterare samtidigt som ledningsgruppen justerades aningen med bland annat en e-sportkonsult från bolaget SAITS.

Turneringsplattformen har under året fortsatt leverera högkvalitativa turneringar varje vecka i CSGO, League of Legends, Rocket League, Hearthstone, Overwatch och andra övriga spel! Tidigt efter förra årets årsmöte drogs Overwatch-satsningen igång, följt av fortsatta CSGO-turneringar och veckoliga tävlingar av CSGO-skins på sociala medier (Facebook & Instagram).

Marknadsföringen fick i början av året en uppfräschning i grafik och blev mycket färggladare än tidigare. Marknadsgruppen formades även om och blev mer effektiv än tidigare. Koncept som "throwback thursday", "veckans giveaway" och "veckans spelturnering" har varit en central del i årets marknadsföring och den har rullat på löpande.

Utöver den huvudsakliga marknadsföringen för verksamheten så har även Keita Gaming marknadsfört Birdie 2016 i samtliga kanaler. Respect all, Compete har även blivit marknadsförda och besökta av Keita Gamings marknadsteam under året. SommarLAN i Borlänge har även varit en samarbetspartner samt blivit marknadsförda av Keita Gaming. Tidigt under året så fokuserade marknadsteamet mycket på videomaterial till följarbasen, någonting som resulterade i grym statistik på främst Facebooksidan. Denna fokus höll inte i sig under hela året.

Dreamhack 2016 var en av de större projekt som fokuserades på under våren och som utfördes under eventet. Keita Gaming hade en monter på Dreamhack Summer 2016 och var igång med montern under samtliga mässtimmar. Under eventet pågick monterturneringar i diverse spel men också tävling på sociala medier som uppmärksammade projektet och Keitas närvaro på Dreamhack.

Under sommaren så var Keita Gaming med i ett projekt av SAITS (Sandström & Andreasson AB) som hette Level up your health. Ett projekt som främjade esportens relation med fysisk hälsa. Keita Gaming ingick i projektet tillsammans med spelföreningen CSGOSWE och tävlade mot och med varandra.

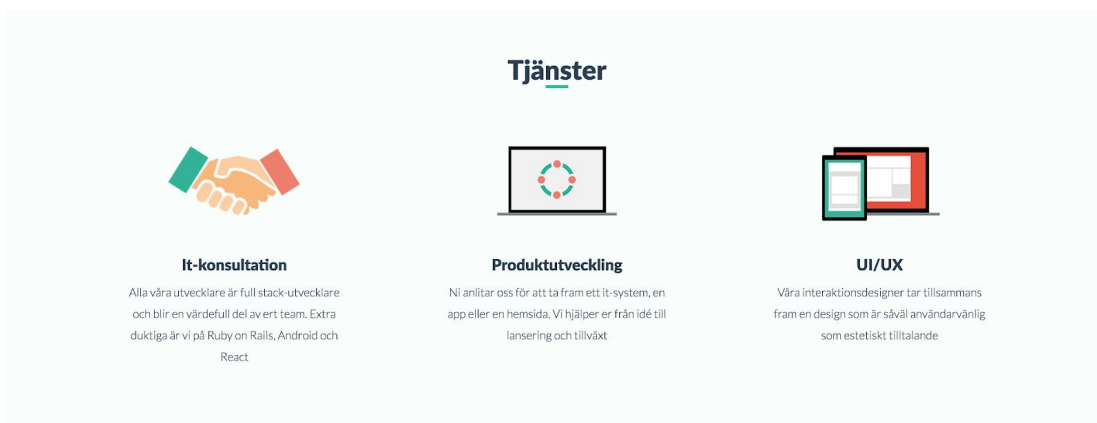
Hösten och vintern bjöd på de största utmaningarna, internt. Avhopp och därmed nytt blod i Keita Gaming! Marknadsgruppen blev omformad helt och hållet, och är numera en blandning av medlemmar från Keita-staff och CSGOSWE-staff. Tidigare medlemmar ur ledningsgruppen och styrelsen tar ett steg tillbaka på grund av tidsbrist och naturlig förändring i ledningsgruppen sker.

Samtidigt har den veckoliga verksamheten rullat på. Sent under året började Keita Gaming med tematurningar som tänktes göras en gång i månaden. Helt enkelt en specialturnering med sponsrade priser (en ökad prispott). Två tematurningar har hunnits med och en tredje har planerats. Samtliga prisökningar har skett genom sponsrade produkter och de varumärken som har varit inblandade är XTRFY, Nordic Hardware, CSGOSWE och Zowie by BenQ.

1. SAITS som utvecklingsansvarige:

Året har gått och SAITS har under året utvecklat viktiga och kvalitativa funktioner för hemsidan. Under året har även SAITS tagit hand om Keita Gamings supportarbete på webbsidan, stått för hostingansvar samt mailsystem. Utöver SAITS utvecklingsuppdrag så har även Keita Gaming anlitat en e-sportkonsult av SAITS, den personen var Rasmus Sandström.

E-sportkonsultens arbetsuppgifter har varit väldigt övergripande men väldigt nyttiga för föreningen och verksamheten. Uppgifter som kontakt med samarbetspartners, förändringsarbete och verksamhetsutveckling har varit aktuellt under hela året från e-sportkonsulten.



Här nedan specificeras några av de huvudsakliga utvecklingarna som SAITS har utfört på Keita Gamings turneringsplattform under årets gång:

- **Integrerad chattfunktion:** En integrerad chatt under tiden turneringen spelas för att inte slussa medlemmarna från Keita Gamings webbsida till en extern chattsida (IRC). Chatten är inte färdigställd eller integrerad i webbsidan än.
- **Featured turneringsfunktion:** Under tidigare kampanjperioder saknades möjligheten att exponera en specifik turnering extra mycket och därför utvecklades

“featured”-systemet. Om en turnering väljs som featured turnering så hamnar den högst upp på turneringssidan och får största möjliga exponeringsmöjligheten.

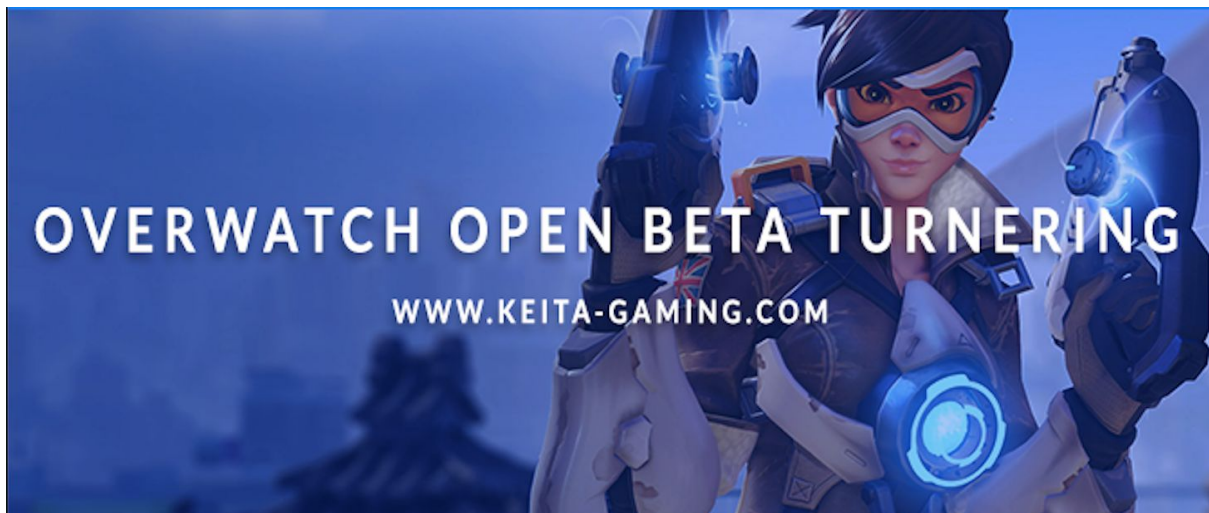
- **Redesign med vänstermeny:** Tidigt under året, närmare bestämt 16 April, lanserade Keita Gaming sin nydesignade webbsida med markanta skillnader på designen.
- **Solo team-möjlighet samt 1v1-turneringar:** Funktionen att kunna delta i en 1v1-turnering har lagts till där du som solo-spelare representerar ditt eget lag, Team Username.

Detta är bara en bråkdel av det som har gjorts under året, listan kan göras lång och finns specificerad i detalj men kommer inte att tas upp helt och hållet i verksamhetsberättelsen. Vid förfrågan går det självklart att få ta del av detaljerade listan.

Under året har utvecklingsteamet i SAITS lagt till ca 33 000 rader kod.

2. Overwatch-satsning & löpande turneringar:

Kort efter att årsmötet 2016 var över påbörjades planen att börja satsa på Overwatch-turneringar som en del i utbudet hos Keita Gaming. Spelet var ännu inte släppt, men hade haft några beta-öppningar (både stängda och öppna betafaser). Keita Gaming var i framkanten i utvecklingen av turneringar för spelet, och det blev verkligen synligt hur uppskattat det var när första Overwatch-turneringen drog igång.



Resultatet på Overwatch-turneringarna var över förväntan och väldigt många lag deltog. Overwatch-turneringarna krävde 6 personer i varje lag, och vi lyckades få över 30 lag ett flertal gånger. Tyvärr så började resultatet att sina efter några månader och turneringarna slutade ge resultat, vilket ledde till att det inte blev fler Overwatch-turneringar.

3. Flaggskeppet CSGO 3v3/5v5 samt övriga turneringar:

Sedan dess har de huvudsakliga turneringarna i Keita Gaming varit: **Counter-Strike : Global Offensive, League of Legends, Hearthstone & Rocket League.**

Resultatet i de olika turneringarna är väldigt varierande men flaggskeppet i Keita Gamings verksamhet är i huvudsak **Counter-Strike : Global Offensive.** Turneringarna som skapat flest lag och haft flest deltagare i genomsnitt under året. Det har även varit CSGO som Keita Gaming har prioriterat i marknadsföring och finansiering av priser. Tack vare flaggskeppsturneringarna i CSGO så har Keita Gaming haft ett nära samarbete med spelföreningen CSGOSWE.

CSGOSWE Spelförening driver verksamheten på en Facebookgrupp som heter **Counter Strike Global Offensive (Sverige)**, och som har 46 800 medlemmar. Gruppen är en viktig tillgång i Keita Gamings marknadsföring och sedan det upprätthållda samarbetet så har Keita Gaming delat samtliga reklamintyg som har med CSGO att göra i gruppen.



League of Legends har under året varit väldigt stillastående men aningen stabilt. Med ungefär 20 lag i genomsnitt per turnering så har turneringen varit näst största (för det mesta) spelet hos Keita Gaming. I ett finansiellt perspektiv är det den turneringen som kostar oss minst, faktiskt ingenting eftersom att RIOT sponsrar med hela prispotten varje vecka, en prispott som sträcker sig ända upp till närmare 3500kr i veckan.

League of Legends-turneringarna förväntades inte ha ett stort år utan ambitionen för turneringarna styrdes lätt av antalet lag som tidigare hade deltagit, alltså inget flaggskeppsmaterial. Däremot så har ambitionen för en kvalitativ turnering alltid varit skyhög!

League of Legends-turneringarna har varit väldigt svåra att marknadsföra på andra kanaler än Keita Gamings egna på grund av begränsning från svenska lokala communities på Facebook,

men Keita Gaming har använt sig av sina egna kanaler som riktar sig in på League of Legends.



4. Marknadsföringen för Keita Gamings verksamhet:

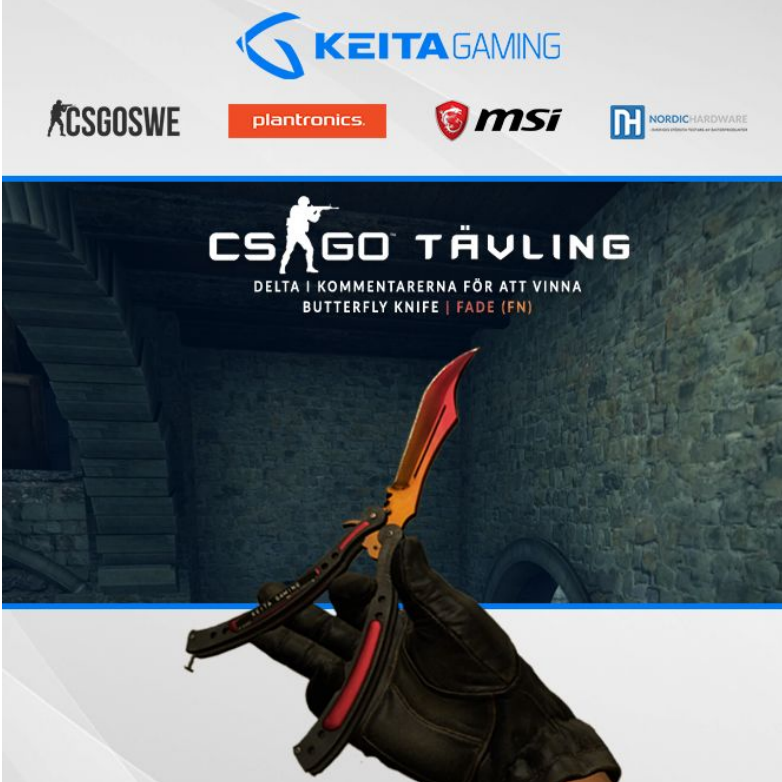
Marknadsföringen styrdes av ett inarbetat marknadsföringsteam under början av året. Våldigt fort efter förra årsmötet så fräschades grafiken för turneringsinläggen upp med en ny design. Designen bjöd på mycket färger och en konkret och strukturellt informationsätt.

Under Q2 och Q3 var marknadsgruppen väldigt aktiv med många klipp och andra häftiga hanteringar på marknadsföringen, någonting som syntes på turneringarna och statistiken på Facebook och Twitter. Men därefter avslutade många i marknadsgruppen sitt uppdrag i marknadsgruppen och nya medlemmar började värvas.

Under slutet av 2016 formades marknadsgruppen om och i början på 2017 blev en ny marknadsgrupp införd med nya ansvariga och nytt blod. Med nytt blod kom nya tankar, och kampanjandan tändes! Därefter utfördes ett par kampanjer där sponsorer som XTRFY, MSI, Plantronics och Zowie by BenQ var involverade. Här nedan presenteras en kampanjheader:



Grafiken uppdaterades även för tävlingsinlägg och en ny grafisk profil på Keita Gamings Facebooksida blev aktuell. Nedan ser ni exempel på två av de nya grafiska tillämpningarna (header och tävlingsinlägg):



KEITA GAMING

CSGOSWE plantronics MSI NORDIC-HARDWARE

CS:GO TÄVLING
DELTA | KOMMENTARERNA FÖR ATT VINNA
BUTTERFLY KNIFE | FADE (FN)

The banner features a central image of a hand in a black tactical glove holding a red and gold butterfly knife. The background is a dark, stone-walled environment from the game CS:GO. The text is white and gold, with the prize name in red and gold.

5. Dreamhack Summer 2016 - monter:

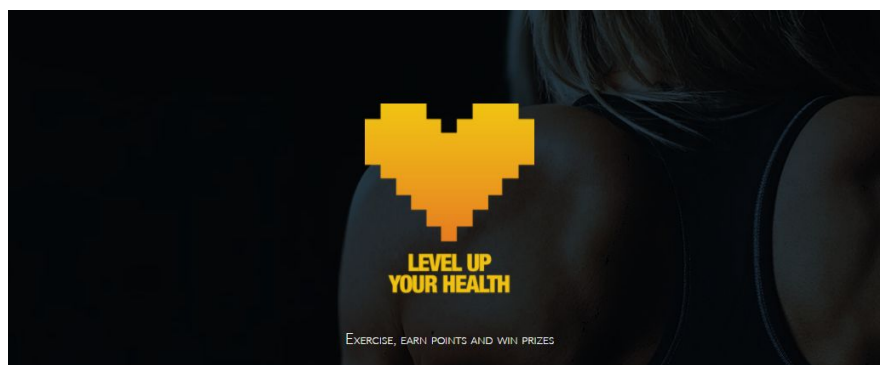
Vid förra årsmötet beslutade mötet att Keita Gaming ska närvara på Dreamhack Summer 2016 som utställare och arrangera en king of the hill-turnering i montern. Årsmötet beslutade Johan Klingestedt som projektledare och ansvarig för utställningen på Dreamhack Summer 2016. Årsmötet beslutade en monterbudget på 30 000kr.

Under eventet pågick monterturneringar i diverse spel men också tävling på sociala medier som uppmärksammade projektet och Keitas närvaro på Dreamhack. Det arrangerades en King of the Hill-turnering i CSGO och Hearthstone. Eventet bjöd även på tävlingar på våra sociala medier men också tema-turneringar på turneringsportalen!



6. Level up your health - SAITS Projekt:

Sommaren bjöd på ett projekt av SAITS AB (Sandström & Andreassons AB), ett projekt som hette Level up your health by SAITS (<http://sait.solutions/levelup>) Projektets huvudsyfte var att öka fokuset på e-sport i sammankoppling med fysisk hälsa. Genom att två svenska e-sportorganisationer tävlar mot och med varandra genom att utföra enskilda eller gemensamma aktiviteter (fysiska) så skulle syftet bidra med att uppmuntra e-sportare till fysisk hälsa, men också för att team worket i Keita Gaming och CSGOSWE (som var de två deltagande föreningarna) skulle bli bättre.



7. Omformning av turnerings- samt marknadsgrupp:

På grund av avhopp så krävdes en nyformning av turneringsgruppen och marknadsgruppen. Turneringsansvarige Christoffer Hag valde att lämna över ansvaret till en ny ansvarig. Marcus Pålsson blev tillförordnad turneringsansvarig från och med att Hag hoppade av, fram tills årsmötet. Under tiden som turneringsansvarig har Marcus lyckats rädda en väldigt svår situation med bemanningen av administratörer.

I och med omformningen så kom styrelsen fram till att två ansvariga per ansvarsområde var viktigt eftersom det gör hela processen enklare för två nya att genomgå tillsammans.

Marknadsgruppen hoppade även av sitt uppdrag och en ny marknadsgrupp fick bli ihopsatt. Jonathan Swanberg från CSGOSWE's styrelse och Dennis Henbo från Keita Gaming blev tillförordnade ansvariga från och med årsskiftet till och med årsmötet 2017.

Bilaga 2

Keita Gaming Org.nr 802493-2611			3 (8)
Resultaträkning	Not	2016-01-01 -2016-12-31	2015-01-01 -2015-12-31
Verksamhetens intäkter			
Medlemsavgifter		1 041 080	2 307 660
Övriga verksamhetsintäkter		0	16 000
Summa verksamhetens intäkter		1 041 080	2 323 660
Verksamhetens kostnader			
Direkta kostnader		-1 386 617	-634 910
Övriga externa kostnader		-236 732	-389 107
Personalkostnader		-388 814	-210 854
Avskrivningar		-4 948	-1 649
Summa verksamhetens kostnader		-2 017 111	-1 236 520
Verksamhetsresultat		-976 031	1 087 140
Resultat från finansiella poster			
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter		11	0
Räntekostnader och liknande resultatposter		-902	0
Summa resultat från finansiella poster		-891	0
Resultat efter finansiella poster		-976 922	1 087 140
Resultat före skatt		-976 922	1 087 140
Årets resultat		-976 922	1 087 140

Keita Gaming 4 (8)
 Org.nr 802493-2611

Balansräkning	Not	2016-12-31	2015-12-31
TILLGÅNGAR			
Anläggningstillgångar			
<i>Materiella anläggningstillgångar</i>			
Inventarier	2	18 141	23 089
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Övriga kortfristiga fordringar		13 250	11 126
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		0	13 236
		13 250	24 362
<i>Kassa och bank</i>		119 503	1 088 452
Summa omsättningstillgångar		132 753	1 112 814
SUMMA TILLGÅNGAR		150 894	1 135 903

Keita Gaming
Org.nr 802493-2611

5 (8)

Balansräkning	Not	2016-12-31	2015-12-31
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	3		
Årets resultat		-976 922	1 087 140
Balanserat kapital		1 096 750	9 611
Summa eget kapital		119 828	1 096 751
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder		1 532	9 576
Övriga skulder		6 533	6 702
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		23 001	22 874
Summa kortfristiga skulder		31 066	39 152
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		150 894	1 135 903
Ställda säkerheter		Inga	Inga
Ansvarsförbindelser		Inga	Inga

Bilaga 3

REVISIONSINTYGANDE Keita Gaming Spelförening

Som underlag till årsmöte för Keita-Gaming

Jag har nu granskat Keita-Gamings räkenskaper för perioden 2016-2017 och anser att ekonomin är tydligt redovisad, både intäkter och kostnader samt tillgångar och leveratörsskulder är verifierade som korrekta. Både kassa och kvarstående värde på bank och postgiro har kontrollerats samt resultatrapporten för 2016 års redovisning.

Utöver ovanstående kommentarer finns det inga anmärkningar att ge på årets redovisning och jag beviljar därför avgående styrelse ansvarsfrihet för den tid som revisionen ligger till grund för.



Albin Engberg
Revisor

Bilaga 4

Inkomna motioner inför 2017 Keita Gaming Spelförening

1. Utvecklingsansvar & prioritering av utveckling:

Följande motion behandlar Keita Gamings utveckling av turneringsplattform och interna system. För att Keita Gamings verksamhet ska fortlöpa och utvecklas krävs många timmar systemutveckling och supportarbete, och för att göra detta så föreslår motionen att Keita Gaming ska anlita SAITS (Sandström & Andreasson AB) som utvecklare och uppdragstagare.

Här nedan presenteras en preliminär prioritetslista på vilka utvecklingsuppdrag Keita Gaming vill anlita SAITS att göra (i kronologisk ordning med den viktigaste utvecklingen först) Styrelsen bestämmer under året hur prioriteringsordningen bör förändras eller utökas:

1. Fortsättning & avslutande på integrerad chattfunktion.
2. Automatiskt prisutskick med en intern "presentkortsbank" där kassör fyller på med priskoder som sedan automatiskt genereras för vinsttagare i diverse turneringar.
3. Steam ID-anslutna medlemsprofiler. Samtliga medlemmar som vill delta i ett spel som spelas över Steam behöver ansluta sitt Steam ID. Detta för att minska risken för fuskare och spelare som spelar på overifierade konton.
4. Nyhetsfunktion för hemsidan där Keita Gaming kan sprida uppdateringar, nyheter och kommande kampanjer såväl på hemsidan som på sociala medier. Detta är även ett sätt för Keita Gaming att marknadsföra sponsorer men också för att nå ut med information om tillfälliga störningar på webbsidan.
5. Utvecklat profilsystem med achievements som går att låsa upp som medlem. I och med detta öppnar det även upp för utvecklandet av prispotten och möjligheten att ha KEITA-POÄNG som tilldelas profiler som vinner turneringar som de sedan kan använda för att kvittera ut olika priser.
6. Automatiskt genererade mail som skickas ut vid speciella tillfällen som t. ex vid en medlems födelsedag eller andra häftiga

2. Kompensation för erfarna turneringsadministratörer:

Keita Gaming är en ideell förening med en agenda som inte är vinstdrivande, trots detta lägger väldigt många personer ner väldigt många timmar på att administrera turneringar varje vecka. Denna motion behandlar möjligheten till kompensation för erfarna turneringsadministratörer.

Motionen föreslår att erfarna turneringsadministratörer har möjlighet till kompensation vid högtidliga tillfällen (t. ex jul & nyår) eller vid speciella events som Dreamhack. Kompensationen bestäms av föreningens styrelse och begränsas till erfarna administratörer (styrelsen avgör vilka som är erfarna turneringsadministratörer).

Motionen vill i och med kompensationen även uppmuntra till utveckling för icke erfarna turneringsadministratörer. Utvecklingen är viktig och kan ibland behöva någonting som hjälper till att dra, och då är ett kompensationstänk väldigt effektivt. Kompensationer kan även vara gemensamma aktiviteter som även påverkar team känslan och bygger starkare Keita-band.

3. Samarbete med CSGOSWE Spelförening:

Följande motion behandlar Keita Gamings involvering i CSGOSWE Spelförening och på grund av Keita Gamings kontinuerliga användande av CSGOSWE's tillgångar vill motionen uppmuntra till att styrelsen tittar närmare på ett samarbete med möjlighet att erbjuda Keita Gamings medlemmar att även bli medlem i CSGOSWE Spelförening.

Keita Gaming använder idag CSGOSWE Spelförenings tillgång, [Counter-Strike Global Offensive \(Sverige\)](#), i marknadsföringssyfte vid flera tillfällen i veckan. Tillgången är idag begränsad till vanliga inlägg men kommer vid ett mer ingående och gynnande samarbete att låsa upp större tillgångar i CSGOSWE Spelförening för Keita Gamings förfogande.

I samarbetet så erbjuder CSGOSWE Spelförening marknadsföring (nålat inlägg, obegränsade gruppinnlägg, reklam i omslagsbild samt marknadsföring i övriga tillgångar som t. ex CSGOSWE's partnerstreamers, Instagram och facebookside). CSGOSWE erbjuder även ovan nämnda tillgångar till Keita Gamings förfogenhets i insamling av sponsring. CSGOSWE och Keita Gaming delar på utgiften av prispotten i aktuella CSGO-turneringar på Keita Gamings verksamhetsportal.

I samarbetet så erbjuder Keita Gaming sin turneringsplattform. Keita Gaming hyr tillsammans med CSGOSWE in en extern funktion i form av multipla prispotter där turneringsdeltagarna har en frivillig möjlighet att uppgradera sin medlemsprofil till en prispott med högre priser. Genom att vara medlem i både Keita Gaming och CSGOSWE får denne en chans att delta i utvalda turneringar där båda föreningarna har en gemensam prispott. Om personen endast är medlem i Keita Gaming kommer denne att tävla om endast Keita Gamings prispott. Keita Gaming och CSGOSWE delar på utgiften av prispotten i den aktuella CSGO-turneringen på Keita Gamings verksamhetsportal. Utvecklingen av samarbetet utgörs av en arbetsgrupp som består av både medlemmar från Keita Gaming och CSGOSWE. Arbetsgruppen sätts ihop av respektive styrelse.

4. Föreningens laptops & skärmar:

Motionen behandlar Keita Gamings laptops och Thunderbolt-skärmar och hur föreningen ska förhålla sig till dem under 2017. Motionen föreslår att erbjuda SAITS (Sandström & Andreasson AB) att köpa ut de två Macbook Air som föreningen idag äger till avskrivet och marknadsbestämt värde. Utöver det så föreslår även motionen att SAITS får möjlighet att under året köpa ut de två Thunderbolt-skärmar som föreningen idag äger till avskrivet och marknadsbestämt värde.

Utöver det så föreslår även motionen att föreningen köper in en ny laptop till föreningsarbete och som kommer att distribueras till en person i föreningen. Styrelsen kommer att bestämma var laptopen ska distribueras.

5. Dreamhack Summer 2017:

Den här motionen behandlar Dreamhack Summer 2017-biljetter som kompensation för aktiva medlemmar i Keita Gaming staff. Tidigare år har Keita Gaming varit på Dreamhack i Jönköping för att träffas, spela och utveckla relationerna sinsemellan. Motionen vill föreslå att Keita Gaming besöker Dreamhack även 2017.

Likt tidigare år föreslår motionen att styrelsen beslutar vilka som anses vara aktiva medlemmar i Keita Gamings staff. Keita Gamings staff innefattar administratörer, marknadsförare, supportmedarbetare m.fl ideellt arbetande medarbetare.

6. Tematurneringar på Keita Gaming:

Motionen behandlar tematurneringar på Keita Gamings plattform. För att utveckla turneringskonceptet utan bekostnad på Keita Gamings budget så föreslår motionen att överlåta styrelsen, i samråd med turnerings- och marknadsgruppen, ansvaret att styra sponsrade priser till turneringar och att utveckla tematurneringskonceptet.

Tematurneringar kan ske när som helst och profileras efter något speciellt tillfälle, t. ex "Julturneringar" eller "Summer Frenzy". Tematurneringar begränsas inte till någonting, men har inte heller ett krav av sändningar utan kan ske i vanlig turneringsregi men med finare priser.

7. Vägörenhet:

Denna motion behandlar Keita Gamings ställning till att delta i någon form av välgörenhet under årets gång. Motionen föreslår att en av tematurneringarna som motion 6 föreslår är temalagd åt välgörenhet, t. ex en "Cure Cancer Turneringsmånad" där Keita Gaming agerar insamlare till en insamling för Barncancerfonden eller annan välgörenhetsorganisation.

Som arrangör för välgörenheten föreslår även motionen att Keita Gaming samlar in genom sponsorer och andra aktörer som vill vara delaktiga i tematurneringen. Föreslagen budgetering för välgörenhet finns i övergripande budgeten.

Bilaga 5

Intäkter	Summa	Månadsvis	Artiklar	Antal
Lagbidrag	850 250kr		Antal lag	2000
Medlemsbidrag	250 000kr		Beräknat antal medlemmar	10000
Överskott gamla lag	0kr			
Överskott	400 000kr			
Totalt	1 500 250kr	125 020,83kr		

Kostnader	Summa	Månadsvis	Artiklar	Antal
Marknadsföring	36 000kr	3 000kr	Veckobudget marknadsföring	750kr
Turneringspriser	280 000kr	23 330kr	Veckobudget turneringspriser	5 385kr
System- och konsultkostnader	650 000kr	54 167kr		
Revisionsbyrå	60 000kr	5 000kr		
Lön turneringsansvarig	72 000kr	6 000kr		
Arvode kassör	36 000kr	3 000kr		
Lön marknadsansvarig	48 000kr	4 000kr		
Arvode ordförande	120 000kr	10 000kr		
Lön övrigt	75 000kr	6 250kr		
Dreamhack	20 000kr			
Välgörenhet	35 000kr			
Övrigt	65 000kr			
Totalt	1 497 000kr	124 750kr		
Resultat	3 250kr			