

Årsmötesprotokoll 2018

Keita Gaming

Plats och tid:

Högskolan Dalarna, Biblioteket. Svärdsjögatan 53, 791 31 Falun
Lördag 31 mars

Närvarolista:

Emanuel Ekström
Henric Carlsson
Dennis Henbo
Pontus Gröning
Max Blick

§1 Mötets öppnande

Mötet förklarades öppnat kl 13:15 av Emanuel Ekström.

§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

Henric Carlsson valdes till mötets sekreterare.

§5 Val av justerare

Dennis Henbo och Pontus Gröning valdes till mötets justerare.

§6 Föregående års verksamhetsberättelse

Verksamhetsberättelsen redovisades av Emanuel Ekström och lades till handlingarna, se bilaga 1.

§7 Föregående års ekonomiska berättelse

Ekonomiska berättelsen redovisades av Henric Carlsson och lades till handlingarna, se bilaga 2.

§8 Revisionsberättelse

Revisionsberättelsen redovisades och lades till handlingarna. Revisorn rekommenderade styrelsen ansvarsfrihet, se bilaga 3.

§9 Ansvarsfrihet

Mötet röstade enhälligt för att ge föregående års styrelse ansvarsfrihet.

§10 Inkomna motioner

Motion 1: Utvecklingsansvar & prioritet av utveckling

Mötet röstade enhälligt igenom motionen. Se bilaga 4.

§11 Kommande års verksamhetsplan

Årets verksamhetsplan antogs och lades till handlingarna, se bilaga 5.

§12 Budget & medlemsavgifter

Mötet beslutade att medlemsavgiften skall vara 0 kr under 2018.

Årets budget antogs och lades till handlingarna, se bilaga 6.

§13 Val av styrelse

Mötet röstar enhälligt in Emanuel Ekström som ordförande.

Mötet röstar enhälligt in Henric Carlsson som kassör.

Mötet röstar enhälligt in Dennis Henbo som sekreterare.

Mötet röstar enhälligt in Jonathan Swanberg som ledamot.

§14 Val av revisor

Mötet röstar enhälligt in Emil Hellebjörk som revisor.

§15 Val av valberedare

Mötet röstar enhälligt igenom att styrelsen agerar valberedare.

§16 Övriga frågor

1. Ansvariga för marknadsföringsgruppen

Mötet röstar enhälligt för att två personer ska ansvara för marknadsföringsgruppen, vilka utses av styrelsen under året.

2. Ansvariga för turneringsgruppen

Mötet röstar enhälligt för att styrelsen ska arbeta mot två turneringsansvariga, och att dessa utses av styrelsen.

3. Apple Thunderbolt-skärmar

Mötet röstar enhälligt för att styrelsen under året ska besluta vad som ska göras med de två Apple Thunderbolt-skärmar som köptes in under 2015.

§17 Mötets avslutande

Mötet avslutades kl 14:45.

Emanuel Ekström
Mötesordförande

Henric Carlsson
Mötessekreterare

Dennis Henbo
Justerare

Pontus Gröning
Justerare

Bilaga 1

Verksamhetsberättelse

Keita-Gamings år har varit händelserikt och vi har kommit en lång väg under året. Keita-Gaming har under året jobbat väldigt nära spelföreningen CSGOSWE (som driver Facebookgruppen Counter-Strike Global Offensive (Sverige) och SAITS AB som driver utvecklingen av Keita-Gamings webbsida.

Verksamhetsberättelsen går igenom händelser kvartalvis:

Kvartal 1:

Samarbetsturneringar på Keita-Gaming.
Samarbetstävling med Zowie by BenQ, CSGOSWE & NordicHardware.

Kvartal 3:

CS:GO 1v1-turnering. Summer Time-period. Samarbetsturnering med SteelSeries (#100 i CS:GO). Övergång till Discord. 24-timmars leveranspolicyn.

Kvartal 2:

Samarbetsturnering på Keita-Gaming.
Samarbetstävling med MSI hos Keita-Gaming. King of Nordic Hearthstone. Resa till Birdie. Dreamhack Summer 2017.

Kvartal 4:

XTRFY custom made musmatta.
STEAM-ID64 länkade konton. Intel Optane SSD 900P-Series 1v1 CUP. Jultävling 2018.

Samarbetsturneringar på Keita-Gaming:

Under året så har Keita-Gaming arrangerat en hel del samarbetsturneringar med större prispott än ordinarie turneringar. Detta tack vare sponsorer som har gått in med produkter till prispotten. Under året har Keita-Gaming haft samarbetsturneringar med: CSGOSWE, XTRFY, NordicHardware, MSI, Intel, Plantronics, King of Nordic (ESEN Studio), Birdie, Zowie by BenQ och SteelSeries.

Turneringarna har främst varit i CS:GO men Hearthstone och League of Legends har också varit aktuella. Hearthstone har enbart varit aktuell för XTRFY och King of Nordic.



CS:GO 1v1-turnering:

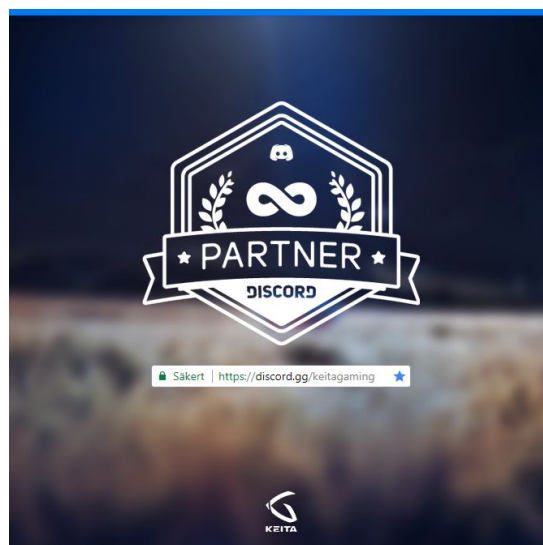
Sommarperioden bjöd inte bara på en fräsch grafisk profil med somriga färger utan även på en hint om att en announcement skulle göras. Kort därpå så ställde marknadsgruppen en fråga som medlemmarna fick reagera på angående 1v1-turneringar i CS:GO. Medlemmarna röstade för att Keita-Gaming skulle börja arrangera 1v1-turneringar.

Kort därpå bekräftade vi även att det var på gång och planeringen började. Under kvartal 3 och 4 arrangerades en 1v1-turnering (den allra första) tillsammans med Zowie by BenQ, som sponsrade turneringen med en 240hz gamingskärm i förstapris. Därefter så arrangerades en 1v1-liga i 3 veckor tillsammans med Intel.



Övergång till Discord:

Under sommaren 2017 så övergick Keita-Gaming till att använda Discord som officiell kommunikationsplattform under turneringarna istället för IRC som tidigare användes flitigt. I och med denna övergång så ingick även Keita-Gaming i ett partnerskap med Discord. Discord-servern växte explosionsartat och vid årsskiftet hade servern över 2000 unika medlemmar. Övergången har hjälpt till i kommunikationen mellan administrationen och medlemmarna på ett fantastiskt sätt och utvecklingen av den interna chatten avslutades på grund av framgången med Discord.



24-timmars leveranstid & SteamID64-an slutna medlemskonton:

Kvartal 3 & 4 bjöd på två fantastiska funktioner som hjälpte turneringsadministratörer, medlemmar och som ökade efterfrågan på Keita-Gamings turneringar mycket. Keita-Gaming övergick i kvartal 3 till en ny prispott med CS:GO-keys istället för presentkort och kunde därför även övergå till en 24-timmars leveranstid istället för den tidigare leveranstiden på 60 dagar.

CS:GO-keys har varit väldigt smidigt att betala ut och är väldigt lättillgängligt för vår kassör att köpa in. Denna förändring togs emot på bästa möjliga sätt av medlemmarna.

Under kvartal 4 så utvecklade SAITS AB en funktion som krävde att medlemmarna anslöt sina konton med sitt Steam-konto för att få fortsätta spela CS:GO-turneringar. Denna funktion skapades för att medlemmar inte längre skulle kunna använda smurf-konton eller dylikt för att kunna delta om deras huvudkonto hade blivit bannat. Även denna funktion togs emot på bästa möjliga sätt av medlemmarna och tidigare stort problem fick sin lösning.

XTRFY-partnerskap & custom made musmatta:

Sent under året ingick Keita-Gaming och CSGOSWE ett partnerskap med XTRFY. XTRFY agerar huvudsponsor åt Keita-Gaming och har även tillverkat 200 custom made musmattor som ska användas i Keita-Gamings turneringsprispotter och andra händelser. I avtalet med XTRFY så signades också 6 individuella 1v1-turneringar med XTRFY-produkter i.



Birdie 2017 & Dreamhack Summer 2017:

Birdie 2017 arrangerades i Uppsala i Maj 2017. Keita-Gaming var på plats med monter och marknadsförde turneringsverksamheten och varumärket. Montern byggdes och underhölls av Emanuel Ekström & Dennis Henbo. Under eventet i Uppsala så hade Keita-Gaming många möten med Birdie och ESEN Studio om framtida event.

Utöver Birdie 2017 så var även Keita-Gaming på plats på Dreamhack Summer 2017 och rapporterade på sociala medier samt hade verksamhetsdrivande möten. Bland annat drevs partnerskapsfrågan med XTRFY extra mycket under Dreamhack-besöket.

**Årets utveckling gjord av SAITS:**

Föreningen har under året anlitat SAITS AB som utvecklare för Keita-Gamings webbplatsform och under året så har flera saker gjorts men huvudsakligen så har SAITS utvecklat ett nytt avdelningssystem som kallas för klubbsystemet. Klubbsystemet är anpassat för att matcha de nya kriterierna som Sverok har upprättat för att en avdelning ska bli bidragsgivande.

Utöver detta så har funktionen som är nämnd ovan (SteamID-funktionen) utförts av SAITS.



Bilaga 2

Ekonomisk berättelse

Keita Gamings ekonomi har sammanfattningsvis varit god under verksamhetsåret, men har krävt förhållandevis drastiska förändringar i verksamhet och budget på grund av oförutsedda konsekvenser efter förändringar från riksförbundet Sverok.

I början av andra kvartalet 2017 fick föreningen in ca 500 kSEK i bidrag från tidigare år vilket tillsammans med överskott täckte första halvårets utveckling och utgifter. Under det tredje kvartalet led föreningen av de förändrade aktivitetskraven för avdelningar vilket ledde till minskat bidrag och låg likviditet.

Efter möte med Sverok fick Keita i slutet av november undantag från det nya aktivitetskravet med motivering att föreningen inte hunnit förändra systemet att samla in allt aktivitetsunderlag. Keita var också i behov av kapital för att utveckla sådan funktionalitet, vilket påbörjades under december. Det tidigare uteblivna bidraget kom således in på kontot i slutet av året och innan utvecklingskostnader tillkommit vilket bidrog till det relativt höga resultatet.

Keita Gaming Org.nr 802493-2611		3 (6)	
Resultaträkning	Not	2017-01-01 -2017-12-31	2016-01-01 -2016-12-31
Verksamhetens intäkter			
Medlemsavgifter		1 370 425	1 041 080
Summa verksamhetens intäkter		1 370 425	1 041 080
Verksamhetens kostnader			
Direkta kostnader		-664 563	-1 386 617
Övriga externa kostnader		-76 569	-236 732
Personalkostnader		-333 301	-388 814
Avskrivningar		-8 697	-4 948
Summa verksamhetens kostnader		-1 083 130	-2 017 111
Verksamhetsresultat		287 295	-976 031
Resultat från finansiella poster			
Ränteintäkter och liknande resultatposter		9	11
Räntekostnader och liknande resultatposter		-351	-902
Summa resultat från finansiella poster		-342	-891
Resultat efter finansiella poster		286 953	-976 922
Resultat före skatt		286 953	-976 922
Årets resultat		286 953	-976 922

Keita Gaming 4 (6)
 Org.nr 802493-2611

Balansräkning Not 2017-12-31 2016-12-31

TILLGÅNGAR

Anläggningstillgångar

Materiella anläggningstillgångar

Inventarier 2 34 434 18 141

Summa anläggningstillgångar 34 434 18 141

Omsättningstillgångar

Kortfristiga fordringar

Övriga kortfristiga fordringar 0 13 250

Kassa och bank 406 692 119 503

Summa omsättningstillgångar 406 692 132 753

SUMMA TILLGÅNGAR 441 126 150 894

EGET KAPITAL OCH SKULDER

Eget kapital 3

Balanserat kapital 119 829 1 096 750

Årets resultat 286 953 -976 922

Summa eget kapital 406 782 119 828

Kortfristiga skulder

Leverantörsskulder 6 250 1 532

Övriga skulder 11 294 6 533

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter 16 800 23 001

Summa kortfristiga skulder 34 344 31 066

SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER 441 126 150 894

Bilaga 3

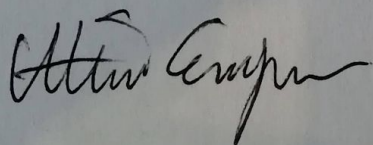
Revisionsberättelse

Efter granskning av Keita-Gumnings räkenskaper för perioden 2017-2018 anser jag att ekonomin är tydligt redovisad. Både intäkter och kostnader samt tillgångar och leverantörsskulder är verifierade som korrekta.

Kassa och kvarstående värde på bank och postgiro har kontrollerats samt resultatrapporten för 2018 års redovisning.

Utöver ovanstående kommenter finns det inga anmärkningar att ge på wets redovisning.

Därför beviljar jag styrelsen ansvarsfrihet för den tid som revisionen ligger till grund för.



Albin Engberg

Revisor

Bilaga 4

Motioner

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. Möjligheten att bjuda in folk till sin klubb måste fixas. Idag kan inte medlemmar gå med i en klubb om de inte skapar ett nytt lag, som kräver minst 3 medlemmar, därför kan Keita Gaming inte arrangera 1v1-turneringar i dagsläget.
2. Möjligheten för spelarna att rapportera in sin veckoaktivitet. Gärna med en popup på alla medlemmar som är med i en klubb en gång i veckan där det t. ex står: "Vilka dagar har du spelat någon av följande esporter förra veckan?" Följt av checkboxar: "Måndag", "Tisdag" osv. Utöver detta så ska medlemmarna även kunna rapportera in övrig aktivitet som taktikträningar, gemensamma Streaming-pass eller fysisk lagaktivitet m.m.
3. Föregående årsmöte beslutade att jobba fram en samarbetsfunktion på Keita-Gamings plattform som ska erbjudas till CSGOSWE Spelförening. Denna samarbetsfunktion ska tillåta medlemmar att med ett enkelt knapptryck gå med i CSGOSWE Spelförening också och därmed ta del av CSGOSWE's föreningsverksamhet. Denna motion föreslår att Keita-Gamings styrelse sätter ihop en arbetsgrupp och en kravspecifikation för att utvecklingen sker i enlighet med vad som behövs.

Bilaga 5

Verksamhetsplan

Keita-Gaming planerar att genomföra diverse händelser och utföra många förändringar under året. Här nedan presenteras dem kortfattat och indelat per kvartal, sedan specificeras de längre ner i planen. Många av händelserna kommer att vara i samarbete med CSGOSWE Spelförening och XTRFY.

Kvartal 1:

Årsmöte 2018. Arrangera League of Legends-turneringar igen.

Kvartal 2:

Samarbetsturneringar med CSGOSWE och XTRFY. Fortsatt samarbete med XTRFY och de custommade musmattor som gjorts hittills. Utveckla en samarbetsfunktion för CSGOSWE Spelförening på Keita-Gamings plattform. Upprätta en struktur i Sveroks eBas. Ett nytt marknadsföringsprojekt och marknadsföringsapproach.

Kvartal 3:

Planera ett samarbete inför Dreamhack

Arrangera League of Legends-turneringar:

Efter en lång paus med League of Legends-turneringar så behöver de komma igång igen. Detta behöver göras under första halvan av April månad och ska göras av styrelsen samt turneringsansvarig. Anledningen till pausen är på grund av RIOTS plötsliga avslut med Keita-Gamings kontaktperson där. Nya rutiner måste därför tillämpas i denna nystart.

Första League of Legends-turneringen efter pausen bör vara planerad till senast första helgen i Maj.

Samarbete med XTRFY:

Fortsättningsvis detta år så ska Keita-Gaming och XTRFY att samarbeta. Samarbetet kommer att beröra turneringar där XTRFY är huvudsponsor och exponeras i sociala medier och på turneringsplattformen. Under året så ska Keita-Gaming arrangera minst 6 individuella 1v1-turneringar med XTRFY-produkter i prispotten.

Under året ska även Keita-Gaming jobba för att arrangera minst 2 fullskaliga (5v5) CS:GO-turneringar med XTRFY-produkter i prispotten. Keita-Gaming ska jobba för att fortsätta samarbetet under hela året och även uppmuntra XTRFY till ett fortsatt samarbete med en version 2 av den custom made musmatta som tidigare har tillhandahållits.

Winter 2018. Dreamhack Masters

Stockholm. Samarbetsturneringar med CSGOSWE och övriga eventuella sponsorer. Sponsrad turneringsliga i CS:GO under en 8-veckors period.

Kvartal 4:

Samarbetsturnering med eventuella sponsorer. Advents-liga i CS:GO. Marknadsföringsprojekt med jultema. Dreamhack Winter 2018. Förberedelser inför årsmöte 2019.

Utveckla en samarbetsfunktion för CSGOSWE Spelförening på Keita-Gamings webbsida:

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 ovannämnda tillgångar till Keita Gamings förfoghet i insamling av sponsring.

I samarbetet så erbjuder Keita Gaming sin turneringsplattform. Genom Keita-Gamings turneringsplattform kan medlemmarna även bli medlemmar i CSGOSWE Spelförening och därmed ta del av CSGOSWE Spelförenings föreningsverksamhet. Utvecklingen av samarbetet utgörs av en arbetsgrupp som består av både medlemmar från Keita Gaming och CSGOSWE. Arbetsgruppen sätts ihop av respektive styrelse.

Upprätta en struktur och förståelse kring Sveroks EBAS och Keita-Gaming:

Det är många frågetecken kring hur rapporteringarna sker till Sverok och hur den verksamma styrelsen kan ha koll på vad som rapporteras och inte löpande under året utan att ta in konsult hjälp för att se det. Detta måste under andra kvartalet vara kristallklart så att Keita-Gamings styrelse och andra involverade i föreningsverksamheten kan driva föreningens arbete vidare utan att be om insikt.

Föreningens nya klubbssystem behöver förtydligas och buggar behöver fixas för att det ska vara fullständigt. Ett stort krav från Keita-Gaming gentemot SAITS är att det nya klubbssystemet stödjer 1v1-turneringar.

Ett nytt marknadsföringsprojekt och marknadsföringsapproach:

Keita-Gaming behöver fräscha upp sin marknadsföring. Det behöver tas till en ny nivå med video- och bildproduktion, tävlingar, turneringsdiskussioner, events och många andra saker. Idag är marknadsföringen väldigt grå och återkommande varje vecka.

Ett nytt huvudprojekt för marknadsföringsteamet behöver planeras och utföras. Tillsammans med CSGOSWE Spelförening ska Keita-Gaming jobba för att utföra en roadtrip med streamern Emil "CartmenS" Söderberg för att producera en mini-serie till YouTube. Detta projekt kommer att utföras av marknadsföringsteamet i Keita-Gaming samt CSGOSWE.

Planera och utföra videokampanjer för turneringar och övriga event är någonting som Keita-Gamings marknadsföringsteam ska jobba för att uppnå under årets gång. Minst 3 kampanjer med en video som är producerad för ändamålet bör utföras. Det är Keita-Gamings marknadsansvarig samt styrelse som ansvarar för att sätta ihop projektgrupper för kampanjerna.

Bilaga 6

Budget april 2018 - mars 2019

Intäkter	Summa	Notering	
Överskott mars 2018	145 000kr		
Avdelningsbidrag	550 000kr	Uppskattat antal avdelningar	1000
Medlemsbidrag	200 000kr	Uppskattat antal medlemmar	8000
Summa	895 000kr		
Kostnader	Summa	Notering	
Stående kostnader			
Marknadsföring	36 000kr	Veckobudget marknadsföring	750kr
Turneringspriser	200 000kr	Veckobudget turneringspriser	4 167kr
Systemutveckling/support	150 000kr		
Redovisningskonsultering	40 000kr		
Arvoden/Löner			
Arvode ordförande	120 000kr		
Arvode kassör	60 000kr		
Lön marknadsansvarig(a)	48 000kr		
Lön turneringsansvarig(a)	48 000kr		
Lön övrigt	9 000kr		
Sociala avgifter	89 547kr		
Övrigt			
Event (Dreamhack etc.)	10 000kr		
Summa	810 547kr		
Resultat	84 453kr		