

Opas kansainvälisen ultimateturnauksen järjestämiseen sisä- kaudella Suomen Liitokiekkoliitto ry:lle

Kia Autio



Matkailun koulutusohjelma

<p>Tekijä Kia Autio</p>	<p>Ryhmätunnus tai aloitusvuosi 2012</p>
<p>Raportin nimi Opas kansainvälisen ultimateturnauksen järjestämiseen sisäkaudella Suomen Liitokiekkoliitto ry:lle</p>	<p>Sivu- ja liitesivumäärä 47 + 4</p>
<p>Opettajat tai ohjaajat Anne Koppatz, Anu Seppänen</p>	
<p>Tämä toiminnallinen opinnäytetyö on laadittu toimeksiantona Suomen Liitokiekkoliitto ry:lle, joka on liitokiekkoilijoiden eli ultimatien pelaajien keskusjärjestö. Ultimate on liitokiekolla pelattava joukkuelaji, jossa tarkoituksena on syötellä liitokiekkoa oman joukkueen kesken maalialueelle asti. Tuomareita lajissa ei ole, joten pelitilanteet kentällä perustuvat pelaajien sääntöosaamiseen ja rehtiin peliin. Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tehdä opas, josta on hyötyä mahdollisimman monelle henkilölle ja se ajaisi ultimatien pelaajien toiveita. Tarkoituksena on laatia oppaaseen asiat, joita turnausjärjestäjät tekevät kansainvälisen sisäturnauksen järjestämisessä. Opinnäytetyön idea syntyi keväällä 2014, ja toteutus on tapahtunut kesän ja syksyn (2014) aikana.</p> <p>Opinnäytetyön teoriaosuudessa on käytetty tapahtumajärjestämisen kirjallisuutta, artikkeleita ja eri Internet-sivuja. Lisäksi on perehdytty lajiesittelyyn ja tehty kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus, jotta saataisiin selville millaisia ultimateturnauksia Suomeen tulisi saada lisää ja mitä hyvään turnaukseen kuuluu. Laadullisessa tutkimuksessa tehtyjä haastatteluja on tehty kahdeksalle ultimatien pelaajalle, sekä viidelle sellaiselle henkilölle, jotka ovat joskus järjestäneet turnauksen. Haastattelujen vastaukset ovat analysoitu ja itse opas on syntynyt yhdessä teoreettisen tietopohjan, haastattelujen ja opinnäytetyön kirjoittajan omien kokemusten perusteella.</p> <p>Opas kansainvälisen sisäturnauksen järjestämiseen pitää sisällään asiat joita tehdä ennen turnausta, turnauksen aikana ja turnauksen jälkeen. Ennen turnausta keskitytään suunnitteluun ja järjestelyihin, turnauksen aikana itse tapahtumaan ja aikataulussa pysymiseen, ja turnauksen jälkeen jälkimarkkinointiin sekä raportointiin. Opasta voivat hyödyntää niin kokemattomat kuin kokeneetkin turnausjärjestäjät.</p>	
<p>Asiasanat Liitokiekko, turnaukset, liikuntatapahtumat, sisäliikunta</p>	

Degree programme in tourism

<p>Authors Kia Autio</p>	<p>Group or year of entry 2012</p>
<p>The title of thesis A manual for Finnish Flying Disc Association - How to arrange an Ultimate Frisbee indoor tournament</p>	<p>Number of pages and appendices 47 + 4</p>
<p>Supervisor(s) Anne Koppatz, Anu Seppänen</p>	
<p>This thesis was commissioned by Finnish Flying Disc Association, the central organization for Frisbee players. Ultimate Frisbee is a team sport where the disc is passed among team members until it reaches the goal zone. The sport is known for its good team spirit and fair play. Accordingly, the players need to know the rules since there are no referees. The aim of this study is to create a manual which would benefit many people and meet the expectations of Frisbee players. The purpose is to compile a manual which includes guidelines to help organizers in arranging an indoor tournament. The idea of this thesis emerged in the spring of 2014, and the implementation took place during the summer time and autumn of 2014.</p> <p>The theoretical framework includes different sources related to events: literature, articles and relevant websites. In addition, the background for this sport was presented and a qualitative study was conducted in order to determine what kind of Ultimate Frisbee tournaments should more frequently be arranged in Finland, and also which are the features that make a tournament worth a visit. The data were collected by means of interviews; eight people who practice Ultimate Frisbee, and five people who have arranged a tournament at some point of their lives were interviewed for the study. The answers were analysed and the manual was created on the basis of theory, interviews as well as the personal experiences of the author of this thesis.</p> <p>The manual for arranging an Ultimate Frisbee tournament for indoor season includes the measures that should be taken before, during and after a tournament. Prior to the tournament, the focus is on planning and organizing the tournament, whereas during the event the focus is on being punctual and running the tournament smoothly. After the tournament is over, the manual focuses on how to thank participants and how to document all essential practicalities. Both experienced and inexperienced tournament organizers would benefit from the manual.</p>	
<p>Key words Ultimate Frisbee, tournaments, sport events, indoor sport</p>	

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Case Suomen Liitokiekkoliitto ry	3
2.1	Ultimate lajina	3
2.2	Ultimate Suomessa	4
3	Tapahtuman järjestäminen	6
3.1	Tapahtuman suunnittelu	6
3.2	Tapahtuman toteutus ja päättäminen	7
3.3	Viestintä	9
3.4	Turvallisuus ja riskit	10
3.5	Urheilutapahtuma	11
4	Tapahtuman markkinointi	13
4.1	Sisäinen ja ulkoinen markkinointi	13
4.2	Hyväntekeväisyys ja sponsorointi	14
5	Produktin suunnittelu	16
5.1	Kvalitatiivinen tutkimus	17
5.2	Haastattelut	18
5.3	Omaakohtainen kokemus	19
5.4	Tutkimuksen analysointi ja tulokset	20
5.4.1	Pelaajahaastattelut	21
5.4.2	Turnausjärjestäjähaastattelut	25
5.5	Reliabiliteetti ja validiteetti	28
6	Opas kansainvälisen sisätturnauksen järjestämiseen	30
6.1	Ennen turnausta	30
6.1.1	Budjetti ja varaukset	32
6.1.2	Sponsorointi ja markkinointi	34
6.1.3	Pelikaikataulut	35
6.1.4	Spirit of the Game	36
6.1.5	Riskienkartoitus ja hallinta	37
6.1.6	Käytännön asiat	38
6.1.7	Muistilista	40

6.2	Turnauksen aikana	42
6.3	Turnauksen jälkeen	43
7	Johtopäätökset.....	45
	Lähteet.....	48
	Liitteet.....	51

1 Johdanto

Alun perin Yhdysvalloista kotoisin oleva ultimate on Suomessa ja maailmalla vielä erittäin pieni urheilulaji, ja Suomessa tehdäänkin paljon lajinedistämistyötä sen tunnetavuuden parantamiseksi. Laji on kuitenkin yksi nopeimmin kasvavista urheilulajeista, nimittäin maailman liitokiekkoliitossa (World Flying Disc Federation) vuonna 2005 jäseniä oli 41 000, mutta tänä päivänä (2014) 145 000. Ultimate on liitokiekolla pelattava joukkuelaji, jossa pyritään liikuttamaan kiekkoa joukkueenjäseneltä toiselle ja tekemään maali kentän päädyissä sijaitseviin maalialueisiin. Ultimatussa ei ole tuomareita, joten pelaajat itse selvittävät riitatilanteet kentällä. Herrasmieslajina tunnettua ultimatea harrastaa tällä hetkellä (2014) Suomessa arviolta noin 1 500 henkilöä. Lisenssipelaajia on noin 600, ja juniorilisenssipelaajia noin 100.

Suomen Liitokiekkoliitto ry toimii Suomessa liitokiekkoilijoiden keskusjärjestönä ja opastaa seuroja myös lajinedistämiseen. Tämä toiminnallinen opinnäytetyö on tehty toimeksiantona Suomen Liitokiekkoliitto ry:lle ja tuloksena syntyy opas kansainvälisen turnauksen järjestämiseen sisäkaudella. Tällaista opasta ei ole aikaisemmin tehty, mutta sellaiselle on tarvetta, jotta Liitto ja seurat innostuisivat enemmän turnausten järjestämisestä ja sitä kautta lajinedistämisestä. Suomessa on kysyntää kansainvälisille turnauksille, ja koska ulkokausi on jo erittäin tiivis, keskittyy tämä opas enemmän sisäturnauksen järjestämiseen. Oppaan merkitys korostuu etenkin siinä vaiheessa, kun kukaan seuran jäsenistä ei ole aikaisemmin järjestänyt turnausta, mutta halukkuutta siihen on. Kokeneemmatkin turnausjärjestäjät voivat käyttää opasta muistilistana. Tavoitteena on tehdä opas, josta on hyötyä mahdollisimman monelle henkilölle ja se ajaisi ultimaten pelaajien toiveita. Oppaassa tullaan käyttämään vaihtoehtoja eri osa-alueilla, jotta opasta voisi soveltaa useampaan eri turnaukseen.

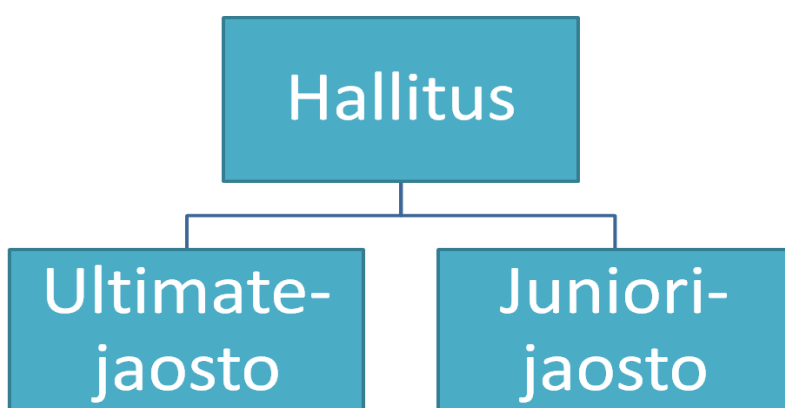
Itse opinnäytetyö on rakennettu selkeästi ja johdonmukaisesti, jotta lukijan on helppo ymmärtää mistä opinnäytetyössä on kyse. Rakenteeltaan opinnäytetyö on jaettu seitsemään aihekokonaisuuteen, ja ne puolestaan jakautuvat useampiin alakokonaisuuksiin. Opinnäytetyö koostuu siis johdannosta ja kontekstista, teoreettisesta viitekehystä, empiirisestä tutkimuksesta eli aineistonkeruusta, johtopäätöksistä eli itse produktista sekä kehitysehdotuksista ja yhteenvedosta. Työn ensimmäisessä luvussa, johdannossa,

esitellään työ yleisesti, kerrotaan sen taustoista ja rakenteesta. Kontekstiosuudessa esitellään tutkittava ilmiö selkeästi, koska aihe voi olla monelle tuntematon. Toimeksiantajan esittelyn ja ultimaten lisäksi on keskitytty lajisanastoon, esimerkiksi turnaus on selitetty tapahtumana, jossa pelataan monta peliä tietyssä paikassa ja edetään tietyn menetelmän mukaisesti. Menetelmää kutsutaan puolestaan usein peliformaatiksi, jonka mukaan tehdään myös peliaikataulut ja säännöt esimerkiksi pelien kestoista. Teoreettinen viitekehys pohjautuu tapahtuman järjestämisen ja markkinoinnin ympärille, sillä itse produkti käsittelee tapahtuman järjestämistä. Produktin suunnittelusta, kvalitatiivisen tutkimuksen tekemisestä ja aineiston keruusta puhutaan tarkemmin luvussa 5. Itse produkti on esitelty luvussa 6 ja viimeisenä lukuna käsitellään johtopäätöksiä, jossa tiivistetään ajatuksia koko projektin eri vaiheilta, annetaan kehitysehdotuksia sekä arvioidaan työskentelyä sekä itse produktia. Lisäksi tässä luvussa esitellään toimeksiantajan palaute.

2 Case Suomen Liitokiekkoliitto ry

Suomen Liitokiekkoliitto ry (SLKL) perustettiin vuonna 1978 liitokiekkoilijoiden keskusjärjestöksi ja tällä hetkellä se on Valo ry:n jäsenjärjestö. Valo ry puolestaan on Suomen liikunnan ja urheilun, Nuoren Suomen sekä Suomen kuntoliikuntaliiton perustama urheilujärjestö, joka perustettiin vuonna 2013. Lisäksi Suomen Liitokiekkoliitto on jäsenenä Euroopan liitokiekkoliitossa (European Flying Disc Federation, EFDF) sekä maailman liitokiekkoliitossa (World Flying Disc Federation, WFDF), jossa on yli 40 jäsenmaata. (Ultimate.fi 2014a.)

Suomen Liitokiekkoliitto ry:n liittokokouksessa päätetään aina hallitus, jonka tehtävänä on valvoa jäsenistön etuja. Tämä tapahtuu edustamalla liittoa, valitsemalla sen toimihenkilöt ja -elimet sekä päättämällä rahankäytöstä. SLKL:n varsinaista operatiivista toimintaa pyörittävät kaksi eri jaostoa; ultimate- ja juniorijaosto (Kuvio 1.) Ultimatejaosto vastaa edustamansa liitokiekkolajin tapahtumista, kilpailutoiminnasta ja lajinedistamisestä Suomessa. Juniorijaosto puolestaan vastaa koululais- ja nuorisotoiminnasta. Molempien jaostojen vetäjät ovat hallituksen jäseniä, sekä lisäksi SLKL:lla on osapäiväinen toiminnanjohtaja, joka hoitaa talouden ja hallinnon juoksevia asioita. Toiminnanjohtaja osallistuu myös hallituksen kokouksiin sihteerinä. (Ultimate.fi 2014a.)



Kuvio 1. SLKL organisaatiorakenne. (Ultimate.fi 2014a.)

2.1 Ultimate lajina

Alun perin Yhdysvalloista kotoisin oleva laji on liitokiekolla pelattava vauhdikas joukkuepeli, jossa tarkoituksena on syötellä kiekkoa oman joukkueen kesken maalialueelle

asti. Kenttä on suorakaiteen muotoinen ja jalkapallokentän pituinen, mutta hieman kaapeampi, ja molemmissa päissä on maalialueet. Maali syntyy, kun oman joukkueen pelaaja syöttää kiekon maalialueen ulkopuolelta maalialueen sisäpuolelle, ja se saadaan kiinni rajojen sisäpuolella. Toisen joukkueen tavoitteena on puolustaa maalialuetta ja yrittää katkaista syötöt. Katkon tai poisheiton tapahduttua, puolustavasta joukkueesta tulee hyökkäävä joukkue ja on heidän vuoro yrittää tehdä maali. (Usa Ultimate 2010.) Ulkona pelattaessa kentällä on kerrallaan seitsemän pelaaja per joukkue, kun taas sisällä pelattaessa pelaajia on viisi. Jokaisen pisteen jälkeen hyökkäyssuunnat vaihtuvat, jotta tuuliolosuhteet olisivat ulkona pelattaessa molemmille joukkueille samat. Pisteiden välissä, eli maalin synnyttyä, on ainoastaan mahdollista vaihtaa pelaajia, ellei tapahdu loukkaantumisia. Kokonaispelaiaika riippuen turnauksesta on ulkona 75 minuuttia tai peli päättyy silloin kun toinen joukkue saavuttaa 17 pistettä. Sisäkaudella kokonaispelaiaika on 50 minuuttia tai 15 pistettä. (Usa Ultimate 2010; Ultimate.fi 2014b.)

Ultimaten tunnuspiirteisiin kuuluvat muun muassa kontaktittomuus ja tuomarittomuus. Kontaktittomuuden takia laji soveltuu niin naisille kuin miehillekin, tai he voivat pelata samassa joukkueessa. Pääsarjoja ultimatussa on yhteensä neljä. Avoin sarja on suunnattu miehille, mutta joukkueeseen saa ottaa naispuolisia pelaajia. Naisten sarja on pelkätään naisille, eivätkä miehet ole tervetulleita. Mixed- eli sekasarja on nimensä mukaan suunnattu sekä miehille että naisille, ja joukkueessa täytyy olla tietty määrä molempia sukupuolia edustettuina. Lisäksi on masters-sarja miehille ja naisille erikseen. Avoimeen masters-sarjaan voi osallistua jos on yli 33-vuotias, naisten sarjaan puolestaan riittää 30 ikävuoden saavuttaminen. Näiden lisäksi myös juniorit voidaan jakaa ikäluokittain ja sukupuolittain eri sarjoihin. Tyttöjen ja poikien sarjat jaetaan alle 19-vuotiaisiin sekä alle 17-vuotiaisiin. Tuomareita lajissa ei ole, joten pelaajien täytyy osata säännöt ja lajin koko henki perustuu rehtiin peliin ja vastustajan kunnioittamiseen. (Usa Ultimate 2010, World Flying Disc Federation 2012.)

2.2 Ultimate Suomessa

Suomessa ultimatea pelataan usein turnausmuotoisesti, eli esimerkiksi viikonloppu kerrallaan. Harvemmin pelataan vain yksittäisiä pelejä. Turnaus tarkoittaa tapahtumaa, jos-

sa tietyssä paikassa pelataan monta peliä päivän aikana ja paikalla on monta eri joukkuetta. Turnaus voi kestää yhdestä päivästä moneen päivään, riippuen turnauksen tavoitteista ja osallistujamäärästä. Turnauksessa voi olla monta eri sarjaa, ja jokaisessa erilainen peliformaatti, eli menetelmä kuinka peliaikataulut tehdään ja kuinka voi voittaa turnauksen. Jotkin viikonlopputurnaukset voivat olla niin sanottuja osaturnauksia, jotka ovat kaikki osa isompaa kokonaisuutta esimerkiksi SM-sarjaa. SM-sarja on Suomen Mestaruus-sarja, jossa ratkotaan joukkueiden paremmuusjärjestys Suomessa ja osaturnauksista kerätyt pisteet vaikuttavat joukkueiden sijoituksiin sarjassa. (Ultimate.fi 2014b.)

Suomen Liitokiekkoliiton virallisissa säännöissä (versio 4.3, voimassa 15.5.2014 lähtien) ”joukkueella tarkoitetaan Liiton jäsenistä koostuvaa saman tai eri seurojen pelaajista muodostavaa pelaajaryhmää, joka pelaa yhdessä samalla kokoonpanolla koko kilpailukauden.” Seuroja Suomessa on monia ja joissain kaupungeissa voi olla useampikin seura. Suurin osa seuroista järjestää toimintaa aloittelijoille, kokeneille, junioreille, sekä miehille että naisille. Poikkeuksia kuitenkin löytyy, esimerkiksi Espoon Atletico on vain naisille suunnattu seura, mutta Espoosta kuitenkin löytyy toinen seura (Espoo Ultimate Club) johon myös miehet ovat tervetulleita. Seuratoiminnan lisäksi joissain kaupungeissa, etenkin pääkaupunkiseudulla, on mahdollista osallistua peliporukoiden peleihin. Peliporukat järjestävät pelejä, joihin voi mennä kuka tahansa kokemuksesta riippumatta. (Ultimate.fi 2014b.)

3 Tapahtuman järjestäminen

Tapahtumaa järjestettäessä tulee ottaa huomioon suunnittelu, itse toteutus ja tapahtuman jälkeiset asiat. Tapahtuma koostuu pienistä yksityiskohdista ja osa-alueista, joita on käsitelty tarkemmin tässä luvussa. Aloittaessa uutta tapahtumaa voi olla vaikea hahmottaa mitä kaikkia tarvittavia tehtäviä tarvitsee tehdä tai mistä työmäärää pitäisi alkaa purkamaan. Uuden tapahtuman järjestäminen on verrattavissa tyypilliseen projektityöhön, sillä projekteillakin on selkeät tavoitteet ja erillinen aikataulu. Lisäksi molempiin on usein varta vasten perustettu organisaatiot, joiden johtosuhteet ovat selkeät ja niillä on omat budjettinsa. Usein projektit ja tapahtumat ovat kertaluotoisia, mutta jos tapahtuma kehittyy kertaluonteisesta usein toistuvaksi, se ei ole enää projekti vaan osa organisaation vakituista toimintaa. (Iiskola-Kesonen 2004, 8.)

3.1 Tapahtuman suunnittelu

Tapahtumaprojektin kannalta määrittely ja suunnittelu ovat erittäin tärkeitä, jotta suunniteltuihin tavoitteisiin päästäisiin. Tapahtumaa ei pidä käynnistää liian nopeasti, vaan suunnittelu täytyy tehdä huolella. Hyvin suunnitellulla tapahtumalla on paremmat mahdollisuudet onnistua. Hyvä suunnittelu pitää sisällään sekä lyhyen että pitkän tähtäimen näkymät. Se parantaa myös toiminnan tehokkuutta, sillä hyvän suunnitelman avulla pystytään käyttämään resursseja paremmin sekä johtamaan eri toimintoja. Näin ollen ajankäyttö tehostuu. (Iiskola-Kesonen 2004, 9.) Oreston (18.11.2014a) mukaan missään tapahtumassa ei ole niin pientä seikkaa, minkä voisi jättää huomioimatta eikä tapahtumaa myöskään kannata järjestää pelkästä järjestämisen ilosta.

Tapahtuman tavoitteita miettiessä täytyy muistaa yksinkertaisuus. Ymmärrettävässä muodossa ajatellut selkeät tavoitteet kertovat ammattitaitoisista järjestäjistä, ne ovat helppo välittää kaikille organisaatioon kuuluville ja näin ollen ne auttavat myös markkinoimaan tapahtumaa, kun kaikilla on samat selkeät tavoitteet. Tavoitteiden määrittelyssä on mietittävä tarkkaan kenelle tapahtumaa tehdään ja miksi. Lisäksi on mietittävä, onko tapahtumasta tarkoitusta tehdä toistuva tapahtuma, sekä eri osa-alueiden vastuiden ja velvollisuuksien jakautuminen. (Iiskola-Kesonen 2004, 9.) Tapahtuman suunnitteluun kannattaa ottaa mukaan mahdollisimman varhaisessa vaiheessa kaikki ne, joita

jossain vaiheessa tarvitaan tapahtuman toteutuksessa. Näin ollen kaikki tapahtumaa järjestävät sitoutuvat paremmin tapahtuman tavoitteisiin ja saadaan mukaan erilaisia näkökulmia ja ideoita. (Vallo & Häyrinen 2012, 158.) Tapahtuman paikka ja sen palvelut ovat tärkeä valinta tapahtumien järjestäjille. Paikan valitsemiseen on suositeltavaa käyttää aikaa ja vertailla eri vaihtoehtoja. Niiden täytyy vastata talousarvion vaatimuksia eri osa-alueilta, esimerkiksi istumapaikkojen ja mainostuksen osalta. Katsojan kannalta ajateltuna, tapahtumapaikalle täytyy päästä helposti ja puitteet täytyy olla kunnossa. (Masterman 2009, 224.)

Kukaan ei halua järjestää tappiollisia tapahtumia, joten tapahtumien tulisikin olla aina taloudellisesti vähintään tasapainossa. Kun suunnitelmat ja tavoitteet taloudellisten asioiden kannalta ovat kunnossa, on jälkepäin mahdollista mitata päästiinkö tavoitteisiin. Parhaiten tasapainossa pysytään, kun budjetointi on tehty huolellisesti ja ennen kaikkea realistisesti, sekä kulupäätöksiä tehdään harkiten. Budjetissa voidaan erotella tarkasti eri kulut ja arviot ennen tapahtumaa, sillä usein tapahtumaa järjestäessä suurin osa asioista, kuten erilaiset tarvikkeet, tarjottavat ja palkinnot tulee maksaa etukäteen. Kuitenkin itse tapahtumassa käteiskassavirtaan tulee kiinnittää huomiota, sillä sitä ei ole voitu määritellä tarkasti etukäteen. Budjetin seuraaminen on siis erityisen tärkeää koko prosessin ajan. Kannattava tapahtuma syntyy kun kulut ovat pienemmät kuin tuotot. (Bodwin, Allen, O'Toole, Harris & McDonnell 2011, 300; Iiskola-Kesonen 2004, 76.)

3.2 Tapahtuman toteutus ja päättäminen

Organisoituminen ja vastuujaot määräytyvät tapahtuman mukaan, mutta tärkeintä on kuitenkin tiedon kulku ja tehtävien jako, sekä sujuvuus. Jotta tapahtuma onnistuisi, on jokaisella tapahtumalla oltava yksi nimetty vastuuhenkilö, joka on viimekädessä vastuussa kaikista eri osa-alueista. (Kallio & Määttä 2013, 8.) Tapahtumaprojektin toteuttaminen on moniulotteista ja samalla se mittaa tapahtuman projektipäällikön, johtajan tai puheenjohtajan ammattitaidon. Hänen vastuullaan on, että tapahtuma etenee sujuvasti ja aikataulut pitävät. Projektipäällikön ei tarvitse olla asiantuntija joka osa-alueella, mutta hänellä tulee olla organisointi- sekä delegointikykyä. Itse tapahtuman aikana projektipäällikön ei suositella kiinnittämään itseään mihinkään yksittäiseen tehtävään, sillä hänen on pystyttävä tarkkailemaan tapahtuman onnistumista, ratkomaan tarvittaessa

ongelmatilanteita, mutta ennen kaikkea kannustamaan muita työntekijöitä. Projektipäällikön tulee olla hyvä esikuva muille työntekijöille, eikä hän saa menettää malttiaan missään tilanteessa. Ongelmatilanteiden syntyessä täytyy asia ratkaista siten, että ongelma ei välity osallistujille, yleisölle tai niille työntekijöille, joita asia ei koske. (Iiskola-Kesonen 2004, 11, 31, 38.)

Muilta tapahtumaa järjestäviltä henkilöiltä edellytetään kiinnostusta oman vastuualueen toteuttamiseen, mutta samalla yhteistyökykyä muiden kanssa. Kokemus samanlaisista tehtävistä on etu, mutta usein ei välttämätöntä. (Kauhanen, Juurakko & Kauhanen 2002, 33.) Hyvät sosiaaliset taidot ovat etu kaikilla tapahtumanjärjestäjillä. Passiivista kohteliaisuutta on toisen ihmisen rauhaan jättäminen, esimerkiksi asiakasta ei toivoteta tervetulleeksi ja häntä autetaan vasta kun hän sitä itse pyytää. Passiivisen kohteliaisuuden sijaan tulisi keskittyä aktiiviseen kohteliaisuuteen, eli käyttäytyään miellyttävällä tavalla asiakasta kohtaan, sillä kohteliaisuus ei ole pelkkä asenne vaan ihmisten kohtelemista. Lisäksi ensivaikutelman voi tehdä vain kerran, ja siihen vaikuttavat käyttäytymisen lisäksi pukeutumistapa, puhetapa ja tervehtiminen. Asiakkaat tulisivat huomata heti ja tervehtiä hymyn sekä katsekontaktin kera. (Oresto, J. 18.11.2014b.)

Musiikin esittäminen erilaisissa julkisissa tapahtumissa sekä tilaisuuksissa edellyttää usein tekijäkorvausten (Teosto) sekä esittäjäkorvausten (Gramex) maksamista. Lähes kaikki yksityisen ulkopuolella tapahtuva musiikin käyttö on julkista, kuten esimerkiksi radiossa, TV:ssä, ravintoloissa ja messuilla tapahtuva musiikin käyttö. Riippumatta siitä onko tilaisuus maksullinen vai maksuton, tarvitaan Teoston lupa sekä elävän että tallennetun musiikin esittämiseen. Gramex eli esittäjäkorvaus on niin ikään maksettava, kun äänitemusiikkia esitetään julkisesti yleisölle avoimissa tiloissa tai tilaisuuksissa – riippumatta sen lähteestä. Ilmoitus Teostolle musiikin esittämisestä ja sopimus Gramexin kanssa on tehtävä viimeistään kaksi viikkoa ennen tapahtumaa osoitteissa www.teosto.fi ja www.gramex.fi. (Kallio & Määttä 2013, 24–25.)

Tapahtuman loputtua täytyy jaksaa panostaa vielä lopputöihin. Muun muassa tapahtuman purkamiseen ja siivoukseen on syytä kiinnittää huomiota jo suunnitteluvaiheessa, jotta niihin riittää puhtia vielä tapahtuman loputtuakin. Näihin tehtäviin voikin valita talkoolaisia, jotka eivät ole olleet missään tehtävissä itse tapahtuman aikana. Näin ollen

he jaksavat tehdä lopputyöt huolellisesti. Lisäksi vastuuhenkilöiden vastuulla olevat loppuselvitykset tulee hoitaa mahdollisimman pian tapahtuman päätyttyä. (Iiskola-Kesonen 2004, 12.)

Päättämiseen kuuluu purkamisen ja siivouksen lisäksi talkoolaisten, työntekijöiden ja yhteistyökumppaneiden kiittäminen. Yhteistyökumppaneita voi kiittää pienellä lahjalla ja viestillä, mikä toimii hyvin jälkimarkkinointikeinona. Lisäksi on hyvä kerätä palautetta, jotta tiedetään mikä meni hyvin ja missä olisi parannettavaa. Jos tapahtuma on kertaluonteinen, on kaikki työ tehty dokumentoinnin ja kiittämisen jälkeen. Jos puolestaan on tarkoitus järjestää tapahtuma uudestaan tulevaisuudessa, on dokumentointiin kiinnitettävä paljon huomiota. Itse tapahtumassa havainnoidut asiat on hyvä kirjata muistiin mahdollisimman pian, jotta pienimmäkään yksityiskohdat eivät unohdu. Tehdyt suunnitelmat, mitatut tulokset sekä otetut valokuvat, on syytä laittaa hyvään talteen. Tapahtuman päättämisen yhteydessä on hyvä keskustella jo seuraavasta tapahtumasta ja kirjata muistiin mitä järjestäjien mielestä tuli tehtyä hyvin ja mitä voisi tehdä toisin. (Iiskola-Kesonen 2004, 12.) Tapahtumajärjestäjien tulisi olla hyväntuulisia, kannustavia sekä innostavia. Heidän asenteensa tulisi olla arvostavia, ja jokaista työntekijää tulisi arvostaa myös ihmisenä – ei pelkästään hänen työpanoksensa vuoksi. Lisäksi jokaiselle ihmiselle on tärkeää kuulla, että työtoverista tai esimiehestä on mukava tehdä töitä juuri hänen kanssaan. (Oresto, J. 18.11.2014c.)

3.3 Viestintä

Mikään tapahtuma ei voi toteutua hyvin ilman viestintää, sillä se on yksi toiminnan perusedellytyksistä. Viestintä on tietojen vaihtamista ja itse viestintätapahtuma on monimutkainen vuorovaikutustapa lähettäjän ja vastaanottajan välillä. Usein viestinnän merkitys ymmärretään vasta silloin, kun se on epäonnistunut, eli toivottu viesti ei ole mennyt perille niin kuin on ajateltu. Jotta viesti menisi toivotunlailla perille, on sanoman oltava totta ja mieluiten myös konkreettinen. Se olisi hyvä myös pystyä muistamaan helposti. (Alaja 2000, 178.)

Tapahtuman eri vaiheissa sovelletaan erilaisia viestintätapoja. On olemassa muun muassa suoraa ja epäsuoraa, virallista ja epävirallista, luotettavaa ja epäluotettavaa tai esi-

merkiksi reaaliaikaista ja viiveellä kulkevaa viestintää. Ennen tapahtumaa viestintä on informoivaa, myyvää ja kiinnostusta herättävää. Tällöin esimerkiksi suunnitellaan tapahtuman graafinen ilme, valitaan viestinnän kohderyhmät ja viestintäkanavat, sekä suunnitellaan median työskentely tapahtumassa. Tapahtuman aikana puolestaan kerrotaan reaaliaikaisia ja tuoreita uutisia itse tapahtumasta. Viestintä tapahtuman aikana täytyy toimia nopeasti ja on varmistettava, että tiedottavat ihmiset ovat saavutettavissa. Lisäksi on tärkeää ottaa kuvia tapahtuman dokumentointia ja mediaa varten. Tapahtuman jälkeen on vuorossa asianomaisten kiittäminen, kehuminen ja palautteen kerääminen. (Alaja 2000, 178; Iiskola-Kesonen 2004, 67–68.)

3.4 Turvallisuus ja riskit

Vastuu tapahtuman turvallisuudesta on aina järjestäjillä. Lisäksi on kiinnitettävä erityistä huomiota jos mukana on muiden maiden kansalaisia. Aina olisi hyvä, että paikanpäällä tapahtumassa olisi ensiaputaitoista henkilökuntaa ja ensiapuvälineitä. (Vallo & Häyriinen 2012, 179–180.) Tapahtumat on hyvä vakuuttaa vastuuvakuutuksella, mikä tarkoittaa sitä, että mikäli yrityksen toiminnasta tai tuotteista aiheutuu vahinkoa toiselle, voidaan vastuuvakuutuksella hallita riskien taloudellisia seurauksia. Vastuuvakuutuksia on erilaisia, mutta tavallisimpia niistä ovat toiminnan vastuuvakuutus sekä tuotevastuuvakuutus. Toiminnan vastuuvakuutus korvaa yrityksen toiminnassa aiheutettuja henkilö- ja esinevahinkoja, kun puolestaan tuotevastuuvahinko korvaa virheellisyydestä tai puutteellisesta turvallisuudesta toiselle aiheutuneita henkilö- ja esinevahinkoja. (Fennia 2014.)

Tapahtumaa suunnitellessa täytyy ottaa huomioon erilaisia riskejä ja kuinka tarpeen tullessa hallita niitä. Riskienhallinnan yhteydessä käytetään usein ABC-ajattelua, jolla tarkoitetaan riskien kartoitusta, riskien arviointia sekä riskien hallintaa. Riskien kartoituksessa tiedostetaan riskit. Yksi tapa on jakaa riskit tapahtumaa edeltäviin, tapahtuman aikaisiin ja tapahtuman jälkeisiin riskeihin. Toinen tapa on jakaa riskit asiaryhmittäin, tapahtumasta riippuen esimerkiksi ympäristöriskeihin, aikatauluriskeihin, taloudellisiin riskeihin sekä turvallisuusriskeihin. (Kauhanen ym. 2002, 54.)

Riskien arviointi puolestaan tarkoittaa riskien luokittelamista niiden todennäköisyyden ja merkittävyyden suhteen ja sen perusteella laskea täytyykö jotain asioita tehdä toisin, vai voidaanko jatkaa alkuperäisen suunnitelman mukaan. Riskit jaetaan asiaryhmittäin ja riskin todennäköisyys sekä taloudellinen merkittävyys pisteytetään yhdestä viiteen. Tämän jälkeen riskityypin kaksi arvoa voidaan kertoa keskenään ja näin saadaan tulos, joka on 1:n ja 25:n välillä. Tämän jälkeen voidaan päättää eri pisterajat jatkoa varten. Esimerkiksi jos jokin ryhmä saa yli 15 pistettä, voidaan päättää että riski on eliminointava eli toteutussuunnitelmaa on muutettava ja riskiä alennettava. Jos tulee 7-15 pistettä, voidaan tehdä suunnitelma riskin hallitsemiseksi tai alentamiseksi. Maksimissaan kuu- den pisteen riskit eivät tarvitse välittömiä toimia. Riskit voidaan arvioida siten, että jokainen järjestäjä tekee ensin koko arvioinnin yksin ja sen jälkeen ryhmässä muodoste- taan yhtenäinen kanta. Jokaisen täytyy myös perustella omat arvionsa, jotta välttyttäisiin väärinymmärryksiltä ja virheellisiltä tuloksilta. (Kauhanen ym. 2002, 55–56.)

Riskien hallinta tarkoittaa edellisten asioiden jälkeistä toimintaa, eli mitä tehdään kartoi- tuksen ja arviointien jälkeen. Pisterajojen ja projektiryhmän jäsenten mielipiteiden pe- rusteella päätetään mitä riskejä tulee pienentää ja miten ne tehdään. Osa riskeistä voi- daan pienentää omalla panoksella, mutta joskus riskin pienentäminen maksaa tai aina- kin pienentää maksimaalista tuottoa. Joissain tapauksissa riski voidaan myös vakuuttaa. (Kauhanen ym. 2002, 56.)

3.5 Urheilutapahtuma

Hyvä tapahtuma muodostuu eri ryhmien yhteisellä panostuksella ja kiinnostuksella jo- honkin tiettyyn intressiin, esimerkiksi urheiluun. Itse urheilijoilla täytyy olla mahdolli- suus tehdä oma työnsä ja suorituksensa hyvin ilman liiallisia häiriötekijöitä, katsojat ovat tulleet viihtymään, yhteistyökumppaneiden täytyy saada yhteistyöstä jotain vas- tinetta, kaupungin tulee saada hyvää mainetta ja lisäksi järjestäjien täytyy saada tapah- tumasta sen verran voittoa, että vähintään kulut saadaan korvattua. Suomalaisen mou- karinheittäjä Olli-Pekka Karjalaisen mukaan (18.11.2014a) pienet yksityiskohdat tekevät urheilutapahtumasta hyvän – urheilijan näkökulmasta. Karjalainen kiinnittää huomion- sa usein millainen hotelli on kyseessä, kuinka monipuolista ruokaa on tarjolla ja kuinka

hyvin tapahtuman ohjaus tapahtuu. Hänen mielestään hyvät kokemukset ratkaisevat ja niiden perusteella maine kiirii ja tapahtuma saa positiivista mainetta.

Karjalaisen mukaan tapahtumajärjestäjien tulisi ajatella urheilutapahtumassa urheilijoita, ja kuinka jokin asia vaikuttaa juuri urheilijan tekemiseen. Järjestäjien tulisi miettiä esimerkiksi parantaako kyseinen asia urheilijan valmistautumista tai itse suoritusta, vai heikentääkö se keskittymistä. Monia kisoja ympäri maailmaa kiertänyt Karjalainen nostaa suomalaisten kisajärjestäjien tekemisen positiiviseksi kokemukseksi. Suomessa on panostettu tapahtumaan urheilijan näkökulmasta esimerkiksi yöpymiseen, ruokailuun ja lisäksi ennalta sovitut aikataulut pitävät. Näin ollen urheilijat pystyvät keskittymään omiin suorituksiinsa, sillä se on ainut asia johon urheilija pystyy vaikuttamaan kisojen aikana. Karjalaisen mukaan tapahtumajärjestämisessä asenne ratkaisee enemmän kuin raha. Hyvällä asenteella saadaan enemmän aikaan ja eri sidosryhmien yhteistyöllä tapahtumasta saadaan ikimuistoinen kaikkien kannalta. (Karjalainen, O-P. 18.11.2014b.)

4 Tapahtuman markkinointi

Tapahtumamarkkinointi on markkinoinnin ja tapahtuman yhdistämistä. Yksinkertaisuudessaan markkinointi on kuluttajien tarpeiden tyydyttämistä ja halua vaihtaa joko tavaraa, palveluita tai ideoita ja saada vastineeksi jotain arvokasta. Useimmiten ihmiset eivät vain osta tavaroita, vaan hankkivat myös kokemuksia, kuten osallistuvat konsertteihin ja erilaisiin tapahtumiin. (Bowdin ym. 2011, 366.) Tapahtumamarkkinoinniksi kutsutaan toimintaa, jossa ideana on yhdistää organisaation ja sen kohderyhmät valitun teeman ja idean ympärille tapahtumaan (Vallo & Häyrinen 2012, 19). Iiskola-Kesosen mukaan (2004, 57) tapahtumamarkkinoinnin tulee olla pitkäjänteistä ja yhteistä linjaa noudattavaa. Tapahtuman huolellinen suunnittelu ja toteutus ovat hyväksi markkinoinnille ja se kehittyikin samanaikaisesti järjestelyiden ja tavoitteiden kanssa. Iiskola-Kesonen myös painottaa, että onnistunut tapahtumaprosessi takaa hyvän kilpailuedun.

4.1 Sisäinen ja ulkoinen markkinointi

Markkinointi pitää sisällään eri osa-alueita, kuten sisäistä ja ulkoista markkinointia, sekä jälkimarkkinointia. Sisäinen markkinointi tapahtuu tapahtuman järjestäjien kesken ja se kuvaa sitä, kuinka tapahtuma ja sille asetetut tavoitteet markkinoidaan itse järjestäjille. Sisäisen markkinoinnin tavoitteena on luoda yhteenkuuluvuudentunnetta sekä sitouttaa henkilöstöä. Kun sisäinen markkinointi toimii, työntekijät ja talkoolaiset pitävät työstään enemmän ja puhuvat tapahtumasta positiiviseen sävyyn jo ennen tapahtumaa. (Iiskola-Kesonen 2004, 56.)

Ulkoinen markkinointi on näkyvää ja siinä käytetään apuna mainontaa ja se keskittyykin paljon myyntiin ja myynnin edistämiseen (Iiskola-Kesonen 2004, 56). Tänä päivänä on mahdollista myydä mainostilaa tapahtumille omilla internetsivuillaan. Tällaisen markkinoinnin arvo pülee sen pitkäikäisyydessä, sillä mainokset voivat olla sivuilla ympäri vuoden, eivätkä vain pelkästään tapahtuman ajan. (Masterman 2009, 146.) Jotta markkinoinnista saataisiin kaikki hyöty irti, on tärkeää miettiä kenelle tapahtuma on suunnattu, eli mitkä ovat sen kohderyhmät. Sen jälkeen selvitetään, mitä nämä kohderyhmät haluavat ja mitä he odottavat tapahtumalta. Näiden asioiden perusteella mietitään miten toivotunlaista tapahtumaa voisi heille markkinoida ja samalla saadaan selvennettyä ta-

pahtuman imagoa ja millaista mainetta tapahtumalle tavoitellaan. (Iiskola-Kesonen 2004, 56.) Kallion ja Määtän (2013, 27) mukaan hyviä tapahtumamarkkinoinnin keinoja ovat muun muassa verkko-, lehti-, televisio- ja radiomainonta, esitteet ja erilaiset tempaukset ja promootiot. Nykyään sosiaalinen media tarjoaa kustannustehokkaita kanavia. Tärkeintä on kuitenkin viestiä aktiivisesti tapahtumasta, markkinointitavasta riippumatta.

4.2 Hyväntekeväisyys ja sponsorointi

Käsitteet hyväntekeväisyys ja sponsorointi sekoitetaan usein keskenään. Hyväntekeväisyydelle ominaisia piirteitä ovat muun muassa se, että hyväntekijä ei yleensä odota lahjoituksestaan hyötyä itselleen, eikä hänelle ole tärkeää antamansa tuen julkisuus. Hyväntekeväisyys ei myöskään perustu sopimukseen. (Kauhanen ym. 2002, 69.) Lipponen ja Alaja ovat määritelleet Urheilumarkkinoinnin käsikirjassa (2000) urheiluun liittyvän sponsorointiyhteistyön seuraavasti:

Sponsorointiyhteistyö on yrityksen keino viestiä tavoitellulle kohderyhmälle lainaamalla urheilukohteen myönteistä mielikuvaa. Sponsorointiyhteistyö on yritykselle osa sen markkinoinnin viestintäkeinoja. Urheilukohteelle sponsorointiyhteistyö on kilpailuetuja tarjoava kilpailukeino. Sponsorointiyhteistyön kohde voi olla urheilija, urheilutapahtuma, urheiluorganisaatio, urheilun TV-ohjelma tai muu vastaava. Sponsorointiyhteistyön tulee olla sekä sponsoroivan yrityksen että urheilukohteen etujen mukaista. Sponsorointiyhteistyön tulee toimia käytännössä eettisesti kestäväällä tavalla. (Alaja 2001, 23.)

Viime vuosikymmeninä on nähty suuria muutoksia sponsoroinnin saralla ja tästä johtuen myös siinä, kuinka itse sponsorit näkevät tapahtumat. Monet suuret yritykset ovat muuttaneet näkemystään sponsoroinnista. Ennen he pitivät sponsorointia pääasiassa suhdetoiminnan työkaluna, jolla tuotettiin liikearvoa. Nykyään he pitävät sitä tärkeänä osana markkinointia. Jotta tapahtumajärjestäjät saisivat sponsoreita tapahtumiinsa, täytyy heidän tarjota tietynlaista arvoa sponsoreille. Suuret yritykset saavat monia sponsorointihakemuksia viikoittain ja vain ne hakemukset, joilla on yhtäläisyyttä yrityksen kanssa ja kykyä saada yritys hyötymään sponsoroinnista, otetaan huomioon. (Bowdin ym. 2011, 236.) Sponsoroinnista vastuussa olevan tapahtuman järjestäjän on tärkeää pystyä ilmaisemaan selkeästi mitä hyötyä sponsoroinnista voi itse yritykselle olla, sekä selvittää mitä sponsorit itse haluavat tapahtumalta. Sponsoreiden tarpeet voivat vaih-

della tapahtuman järjestäjien ja itse sponsoroivan yrityksen kesken. Tapahtumajärjestäjän ei tulisi luvata liikaa, eikä esittää keskeneräisiä suunnitelmia tapahtumasta. Viimeistely esitys ja hyvät perustelut takaavat paremman lopputuloksen sponsoreiden hankinnassa. Sponsoreita tulisikin kohdella yhteistyökumppaneina eikä niinkään pelkästään sponsoreina. Näin ollen pystytään menemään pintaa syvemmälle ja parantamaan tapahtuman laatua. (Bowdin ym. 2011, 236; Kallio & Määttä 2013, 8.)

5 Produktin suunnittelu

Tämän opinnäytetyön suunnittelu alkoi toimeksiannon jälkeen huhtikuussa 2014. Silloin tuli laadittua aikataulu (Taulukko 1), jonka mukaan opinnäytetyö etenisi. Pääosin aikataulun pitäminen onnistui, teoria tuli tehtyä touko- ja kesäkuun aikana sekä haastattelut tuli tehtyä elo- ja syyskuun aikana. Opinnäytetyön valmistumisella ei ollut kiire, joten opinnäytetyö tuli valmiiksi kokonaisuudessaan vasta marraskuun lopussa.

Taulukko 1. Aikataulu

Toukokuu	Englanninkielisten teorioiden läpikäymistä ja kirjoittamista Haastattelurunkojen ja –kysymysten luonnostelua
Kesäkuu	Suomenkielisten teorioiden läpikäymistä ja kirjoittamista Palaveri toimeksiantajan kanssa Haastattelukysymykset valmiiksi Haastatteluiden sopiminen
Heinäkuu	Haastattelut (+ niiden litteroiminen, avaus, analysointi)
Elokuu	Haastattelut (+ niiden litteroiminen, avaus, analysointi)
Syyskuu	Kehitysehdotukset, yhteenveto, oikoluku
Lokakuu	Viimeistään valmis

Opinnäytetyön aloittamisen aikaan kirjoittaja oli Ruotsissa vaihto-opiskelussa ja takaisintulo Suomeen tapahtui vasta kaksi kuukautta aloittamisen jälkeen. Tämä asia toi vaikeuksia muun muassa suomenkielisten teorioiden kirjoittamiseen, sillä pääsy suomenkieliseen kirjallisuuteen olivat rajalliset. Ruotsissa ollessa englanninkielisten teorioiden löytäminen kuitenkin onnistui ja ne valmistuivat nopeasti aloittamisen jälkeen. Lisähaastetta opinnäytetyön kirjoittamiseen toi kesä, sillä silloin oli paljon muuta tekemistä ja keskittyminen opinnäytetyön kirjoittamiseen tuntui välillä vaikealta. Haastatteluiden tekeminen onnistui harjoituksissa ja turnauksissa, mutta välillä turnausväsymyksen takia ei olisi jaksanut keskittyä haastatteluiden tekoon. Haastattelut kuitenkin saatiin tehtyä ennen syyskuun loppua ja analysoiminen ei vienyt paljoa aikaa, sillä silloin oli kaikki aineistot kasassa ja etenemisprosessi oli selvää.

Tutkimusmenetelmänä tässä työssä on käytetty kvalitatiivista eli laadullista tutkimusta. Laadullinen tutkimus kohdistuu laatuun, ei määrään, koska tavoitteena on ymmärtää tutkimuskohteena olevia ilmiöitä tutkittavien näkökulmasta (Tuomi & Sarajärvi 2009, 150). Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, minkälaisia turnauksia Suomeen tulisi saada lisää, minkälaisia palveluita ja asioita pitäisi ottaa huomioon turnausta järjestettäessä sekä mitkä asiat ovat ulkomailla olevissa turnauksissa olleet paremmin. Aineistonhankintamenetelmänä on käytetty havainnointia ja teemahaastatteluja. Haastattelut ovat tehty ultimaten pelaajille sekä sellaisille ihmisille, jotka ovat joskus järjestäneet ultimate-turnauksen. Lisäksi on hyödynnetty opinnäytetyön tekijän oma kokemus niin turnausjärjestäjänä kuin pelaajanakin. Näiden menetelmien sekä viitekehyksen pohjalta on valmistettu opas kansainvälisen sisäturnauksen järjestämiseen. Opas pitää sisällään asioita joita tulee tehdä ennen turnausta, turnauksen aikana ja turnauksen jälkeen. Näiden kolmen teeman alle on koottu asiakokonaisuuksia ja muun muassa annettu esimerkkejä.

5.1 Kvalitatiivinen tutkimus

Kvalitatiivisessa, eli laadullisessa tutkimuksessa ei pyritä tilastollisiin yleistyksiin, vaan ideana on muun muassa kuvata jotain ilmiötä tai tapahtumaa, ymmärtämään tiettyä toimintaa ja antamaan teoreettisesti pätevä tulkinta jollekin ilmiölle. Tästä johtuen on tärkeää, että haastateltavat henkilöt tietävät tutkittavasta ilmiöstä mieluusti mahdollisimman paljon tai heillä on kokemusta asiasta. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 85.) Aineiston keruussa on käytetty *saturaatio* -ajattelua, eli ennen aineiston keruuta ei ole päätetty kuinka monta tapausta tutkitaan. Tutkimuksen aineisto kootaan luonnollisissa, todellisissa tilanteissa ja arvostetaan ihmisiä tiedonkeruun välineinä. (Hirsijärvi, Remes & Sajavaara 2009, 164, 182.)

Yleisimmät aineistonkeruumenetelmät laadullisessa tutkimuksessa ovat haastattelu, kysely, havainnointi ja erilaisiin dokumentteihin perustuva tieto. Riippuen tutkittavasta ongelmasta, sekä resursseista, näitä menetelmiä voidaan käyttää joko vaihtoehtoisesti, rinnan tai eri tavoin yhdisteltyinä. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 71.) Tämän opinnäytetyön produktiosuuden tukemiseksi on toteutettu kvalitatiivinen tutkimus, jotta produkti saataisiin tehtyä ultimaten pelaajien toiveiden mukaisesti ja se palvelisi mahdollisimman hyvin itse turnausjärjestäjiä sekä turnauksiin osallistuvia pelaajia.

Tämän opinnäytetyön tutkimusosuudessa päämenetelmänä on käytetty teemahaastattelua ja näin ollen haastateltu ultimatien pelaajia (Liite 1) sekä turnausjärjestäjiä (Liite 2). Molemmille ryhmille on esitetty erilaiset kysymykset, jotta asiaan saataisiin kaksi näkökulmaa ja päästäisiin pintaa syvemmälle turnauksen järjestämiseen. Turnausjärjestäjät tekevät paljon sellaista työtä mitä pelaajat eivät välttämättä näe, eivätkä siten osaisi vastata samantyyppisiin kysymyksiin. Lisäksi yhtenä aineistonkeruumenetelmänä on käytetty suoraa havainnointia, eli omakohtaista kokemusta. Omakohtainen kokemus perustuu yhdeksän vuoden turnauskokemuksiin niin Suomessa kuin ulkomaillakin.

5.2 Haastattelut

Haastatteluilla, etenkin tutkittaessa yhteiskunnallisia prosesseja, on usein kaksi tavoitetta. Haastattelujen sekä dokumenttiaineistojen avulla pyritään joko kuvaamaan mahdollisimman tarkasti tutkimuksen kohteena olevan prosessin kulku, tai toisaalta saatetaan samalla analysoida toimijoiden tapahtumakululle tuottamia tulkintoja. Tällaisista haastatteluista käytetään nimitystä asiantuntijahaastattelu, jossa haastateltava on tutkittavan ilmiön asiantuntija. Itse haastateltava ei ole kiinnostuksen kohteena, vaan hänen tietämyksensä tutkittavasta asiasta. Haastattelutapoja on siis kaksi ja haastateltavien valinta perustuu joko heidän ammattiinsa tai muuhun osallisuuteensa tutkittavassa asiassa. Ensimmäisessä tapauksessa asiantuntijoiden joukko on rajallinen, mutta jälkimmäisessä tapauksessa kuka tahansa tutkittavan ilmiön jäsen voi toimia haastateltavana. Usein haastattelut eivät kuitenkaan toimi ainoana lähteenä, vaan rinnalle pyritään keräämään dokumentteja tai avainhenkilöiden muistelmia. (Ruusuvuori, Nikander & Hyvärinen 2010, 372–374.)

Haastattelua pidetään henkilökohtaisena haastatteluna, jossa haastattelijä esittää kysymykset suullisesti ja samalla kirjaa tiedonantajan vastaukset muistiin. Näin ollen haastattelijalla on mahdollisuus toistaa kysymys, esittää jatkokysymyksiä tai selventää väärinkäsityksiä. Myös haastateltavalla on mahdollisuus esittää kysymyksiä, jotta hän varmasti ymmärtää kysymyksen. Haastattelussa tärkeintä on saada mahdollisimman paljon tietoa halutusta asiasta ja onkin hyvä antaa aiheet tai jopa haastattelukysymykset etukäteen tiedonantajille, jotta he voisivat tutustua kysymyksiin ja aiheisiin. Haastattelun etuna on

muun muassa se, että haastatteluun voidaan valita henkilöitä, joilla on tietoa tai kokemusta tutkittavasta aiheesta ja näin ollen kaikkien haastatteluiden vastaukset ovat hyödyllisiä. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 73–74.)

Teemahaastattelussa eli puolistrukturoidussa haastattelussa edetään keskeisten teemojen ja niihin liittyvien tarkentavien kysymysten mukaan. Tarkoituksena on löytää merkityksellisiä vastauksia ja näin ollen etukäteen mietityt kysymykset perustuvat jo ennalta tiedettyihin asioihin tutkittavasta ilmiöstä. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 75.) Tätä opinnäytetyötä varten tehdyssä laadullisessa tutkimuksessa käytetyt asiantuntijahaastattelut ovat puolistrukturoituja ja teemat keskittyvät pelaajahaastatteluissa pelikokemukseen, sisäturnausten tasoon Suomessa, sekä kansainvälisiin turnauksiin. Turnausjärjestäjien haastatteluissa puolestaan keskitytään kokemukseen turnausjärjestäjänä, sisäturnausten tasoon Suomessa, kuinka järjestää sisäturnaus, sekä omaan kokemukseen omista turnauksista.

Haastateltavat ovat aktiivisia jäseniä suomalaisen ultimaten kannalta, ja haastateltavat ovat valittu heidän kokemustensa perusteella, mutta myös siksi, että kaikki ovat pelanneet kansainvälisiä pelejä ulkomailla. Kaikki haastattelut ovat tehty kasvotusten, jotta kysymysten selventäminen onnistuisi väärinymmärrysten sattuessa. Haastatteluja on tehty eri turnauksissa ja harjoituksissa, eikä haastatteluajankohtia ole määritelty liian tarkasti, jotta haastateltaville ei muodostuisi haastattelusta paineita. Haastattelut ovat kirjattu ylös saman tien ja haastateltaville on selitetty haastattelun tarkoitus, sekä heiltä on kysytty lupa haastatteluun. Kaikki haastattelut on tehty kesän 2014 aikana.

5.3 Omakohtainen kokemus

Havainnoinnin eli observaation avulla voidaan kerätä mielenkiintoista ja monipuolista aineistoa ja sen avulla saadaan tietää toimivatko ihmiset niin kuin he sanovat toimivansa ja kuinka he käyttäytyvät todellisuudessa. Osallistuva havainnointi tarkoittaa sitä, että tutkija osallistuu toimintaan vapaasti, eikä tarkkaa suunnitelmaa ole tehty. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 213–214). Tämän opinnäytetyön kirjoittaja on pelannut ultimatea yhdeksän vuotta ja kiertänyt monia eri turnauksia hankkien kokemusta eri turnausjärjestelyistä. Lisäksi tämän opinnäytetyön kirjoittaja on itse ollut järjestämässä niin

sisä- kuin ulkoturnauksiakin monia kertoja hyödyntäen kokemuksiaan muista turnauksista. Sisäturnauskokemukset ovat tulleet Suomen koulusarjasta. Koulusarjaan on osallistunut yläkouluja, sekä toisen asteen oppilaitoksia ympäri Suomen ja tehtäviin on kuulunut alkusarjojen koordinointi sekä lopputurnauksen järjestäminen.

Ultimate on ympäri maailman vielä erittäin pieni laji, eikä lajin harrastajia ole kovinkaan paljoa verrattuna muihin suosittuihin lajeihin. Suomessa suurin osa ultimaten pelaajista tuntee toisensa ja turnauksissa riittää aina tuttuja henkilöitä muista kaupungeista.

Kansainvälisistä turnauksista saa myös uusia ystäviä, joita mahdollisesti näkee monissa eri turnauksissa jatkossa. Koska Suomessa seuroja ei ole liikaa, tulee pelaajien kierrettyä yhdessä samat turnaukset ja näin ollen monilla on kokemuksia useimmista maassamme järjestettävistä turnauksista. Monet turnaukset Suomessa ovat monivuotisia, eli niitä järjestetään vuodesta toiseen. Suomen Liitokiekkoliiton toimesta järjestetään viralliset turnaukset, eli SM-turnaukset ja sarjat. Seurat ovat halunneet pitää ultimaten pelaamisen hauskana ajanviettona, joten usein seurojen järjestämät turnaukset menevät hupiturnauksien puolelle, eli kentillä voidaan nähdä hauskoja asuja, eikä pelaamista oteta liian vakavasti. Seurat ovat järjestäneet myös hyvin aloittelijaturnauksia, jotta lajin uusimmat jäsenet pääsevät näkemään millaista peli oikeasti on ja saavat vastaansa samantasoisia joukkueita.

5.4 Tutkimuksen analysointi ja tulokset

Tutkimuksen tulokset tulee selittää ja tulkita ennen kuin tutkimus on valmis. Hirsjärven ym. (2009, 229) mukaan ”tulkinnalla tarkoitetaan sitä, että tutkija pohtii analyysin tuloksia ja tekee niistä omia johtopäätöksiä.” Tulosten analysoinnissa on käytetty asiantuntijahaastattelun analyysiä. Pelaaja- ja turnausjärjestäjähaastattelut ovat koodattu A ja B-koodein. Pelaajista on käytetty koodia A ja turnausjärjestäjistä puolestaan koodia B.

Asiantuntijahaastattelun analyysin päätavoitteena on kerätä faktoja tutkittavasta ilmiöstä, mikä onnistuu yhdessä haastateltavan kanssa tutkimusprosessin kuluessa. Ideana on, että analyysiprosessi alkaa siitä, kun tutkija tekee taustatyötä. Prosessi jatkuu haastattelulla sekä omakohtaisella tulkinnalla, jota haastateltavat voivat kommentoida tai he voivat ottaa kantaa oheismateriaaliin. Haastattelujen jälkeen vastauksia ei vertailla pel-

kästään keskenään, vaan niitä verrataan myös muuhun aineistoon. Prosessi on siis läpi tutkimuksen jatkuvaa, jossa aineistonkeruu sekä analyysi limittyvät yhteen. Analyysiprosessissa tutkijan tulee perustella selkeästi ja tarkasti, millä perusteilla hän pitää esittämäänsä asioita faktoina. Lisäksi hänen tulee jatkuvasti kyseenalaistaa omat tosiasiansa. (Ruusuvuori, Nikander & Hyvärinen 2010, 390–391.)

5.4.1 Pelaajahaastattelut

Tätä opinnäytetyötä varten on tehty kahdeksan pelaajahaastattelua, ja heiltä kaikilta on kysytty kasvotusten samat kysymykset samassa järjestyksessä (Liite 1). Tulosten analysoinnissa on käytetty pelaajista koodia A. Haastattelukysymykset ovat jaoteltu kolmen eri teemaan alle, jotka ovat: haastateltavan pelikokemus, sisäturnausten taso Suomessa, sekä osallistuminen kansainväliseen sisäturnaukseen. Pelikokemukseen sisältyvät kysymykset perustiedoista, eli onko haastateltava Suomen Liitokiekkoliiton jäsen, onko hänellä voimassa oleva Suomen Liitokiekkoliiton jäsenmaksu eli kilpailulisenssi, kuinka kauan hän on pelannut, onko hän pelannut kansainvälisissä turnauksissa ulkomailla, ja jos on, niin ovatko hänen mielestään turnaukset olleet ulkomailla paremmin järjestettyjä kuin Suomessa. Seuraavaksi on kysytty mitä asioita vastaajan mielestä on tehty paremmin joko Suomessa tai ulkomailla. Lisäksi on kysytty onko vastaaja pelannut Suomessa jossain turnauksessa, missä olisi ollut mukana ulkomaalaisia joukkueita ja ovatko vastaajan mielestä turnausjärjestelyt olleet tarpeeksi hyviä ulkomaalaisia joukkueita ajatellen.

Kaikki haastatteluun osallistuneet pelaajat ovat joskus olleet Suomen Liitokiekkoliiton jäseniä, heistä ainoastaan yhdellä (A5) ei ollut voimassa olevaa jäsenmaksua. Lisäksi kaikki haastateltavat ovat osallistuneet kansainvälisiin turnauksiin niin ulkomailla kuin Suomessakin, joten heillä kaikilla on kokemusta turnausjärjestelyistä ulkomaalaisen silmin. Näistä kahdeksasta pelaajasta vähiten pelivuotia on kertynyt kolme vuotta pelaajalle A4, kun taas pisimpään pelannut pelaaja on pelannut 14 vuotta (A2). Keskiarvo pelivuosina vastaajilla on noin seitsemän vuotta, eli kokemusta monista erilaisista turnauksista löytyy. Vastaajista viisi (A1, A3, A4, A6, A8) oli sitä mieltä, että ulkomailla järjestetyt turnaukset ovat olleet parempia kuin Suomessa. Kolme vastaajaa (A2, A5, A7) sanoi asian riippuvan turnauksesta, mutta kukaan ei suoraan sanonut ulkomailla

turnausten olevan huonompia kuin Suomessa. Neljä vastaajaa (A1, A2, A4, A6) mainitsi, että ulkomailla toimitsijat ovat paremmin järjestettyjä kuin Suomessa. He ovat aina paikalla ja osaavat tehtävänsä. Lisäksi kolme vastaajaa (A1, A4, A8) oli sitä mieltä, että ulkomaisten turnausten paremmuus piilee järjestäjien määrässä, sillä niitä on usein enemmän kuin Suomessa järjestettävissä turnauksissa. Näin ollen tehtäviä voi jakaa enemmän, eikä näin ollen yhdelle turnausjärjestäjälle jää liikaa tehtävää. Tämä myös mahdollistaa panostamisen eri osa-alueisiin, jotka muuten jäisivät vähemmälle. Mainintoja saivat myös muun muassa majoitus, informoiminen, kenttien kunto, pelaajapaketit ja yleinen tunnelma. Näistä voidaan päätellä, että Suomessa juuri näihin asioihin kannattaa kiinnittää huomiota. Vastaja A7 mainitsi kuitenkin, että Suomen turnauksissa aikataulut pitävät kerrotun mukaan, ja harvoin pelit viivästyvät.

Kolme vastaajaa (A1, A6, A7) oli sitä mieltä, että turnaukset Suomessa ovat järjestetty tarpeeksi hyvin ulkomaalaisia joukkueita ajatellen. Loput viisi vastaajaa ei osannut ottaa asiaan kantaa, joten asiaa ei voida pitää täysin luotettavana. Haastateltavilta kysyttiin myös, että mitä asioita on tehty hyvin ja missä asioissa olisi parantamisen varaa ulkomaalaisia joukkueita ajatellen. Vastajista puolet (A2, A4, A6, A7) olivat sitä mieltä, että hyvää tiedotuksien ja informaatioiden kirjoittaminen englanniksi, mutta kuitenkin kaksi vastaajaa (A7, A8) halusi painottaa aivan kaikkien viestien ja asioiden kirjoittamista niin suomeksi kuin englanniksi. Tähän voidaan luokitella esimerkiksi pukuhuoneiden merkinnät, ajo-ohjeet sekä mistä löytyvät löytötavarat. Hyvää mainintaa saivat myös turnausjärjestäjien avunanto ja heidän kielitaitoisuus. Toisaalta todettiin myös, että turnausjärjestäjien kielitaitoa tulisi parantaa. Ulkomaalaisia joukkueita ja pelaajia ajatellen on kuitenkin selvää, että yhteyshenkilöinä ja etenkin osalla turnausjärjestäjistä tulee olla hyvä englanninkielen taito.

Toisena teema-alueena haastatteluissa käsiteltiin sisäturnausten tasoa Suomessa. Koska tässä tutkimuksessa on ideana selvittää millaisia turnauksia Suomeen tulisi saada lisää ja koetaanko kansainvälisyys hyvänä asiana, on haastateltavilta kysytty näihin liittyviä asioita. Ensimmäiseksi on haluttu tietää, tulisiko Suomen Liitokiekon järjestää kansainvälisiä sisätturnauksia, vai ovatko ne enemmänkin seurojen vastuulla. Viisi vastaajaa kahdeksasta (A2, A3, A4, A5, A8) oli sitä mieltä, että liiton tulisi järjestää kansainvälisiä sisätturnauksia. Puolestaan seurojen järjestämisen kannalla kahdeksasta vastaajasta oli

kuusi (A3, A4, A5, A6, A7, A8), eli näin ollen voidaan olettaa, että kansainvälisille sisäturnauksille on Suomessa tarvetta – oli järjestäjänä virallinen liitto tai yksittäinen seura. Tällä hetkellä ultimatien sisäkausi koostuu talvisarjasta, jossa ratkotaan Suomen mestaruus, sekä muutamista yksittäisistä turnauksista. Yhteen hupiturnaukseksi luokiteltuun turnaukseen osallistuu usein ulkomaalaisia joukkueita, mutta muihin turnauksiin ei. Vastaajat, jotka ei olleet kansainvälisten sisäturnausten kannalla, sanoivat syiksi jo tiuhahan sisäkauden, sekä sen, että sisäkausi ei ole pääkausi, joten siihen ei tarvitse panostaa niin paljoa. Hyötyjä puolestaan lueteltiin monia, muun muassa neljä vastaajaa (A2, A3, A4, A8) oli sitä mieltä, että kansainväliset turnaukset toisivat enemmän mielenkiintoisia pelejä ja vastustajat vaihtuisivat. Lähimpien maiden (Ruotsi, Viro, Venäjä) kanssa tehtävästä yhteistyöstä olisi myös hyötyä kaikille ja siten edesauttaisi lajin edistämistä.

Kysyttäessä millaisia sisäturnauksia Suomeen tulisi saada lisää, nousi suosituimmaksi vastaukseksi (4 kpl) Mixed SM. Tätä kannattivat vastaajat A2, A4, A5 ja A8. Sisäturnausta kyseiselle turnaukselle ei vielä ole ollut, vaan sekasarjan mestaruus on ratkottu ainoastaan ulkokaudella. Muutaman kerran mainittiin myös kansainväliset sekä kovatasoiset turnaukset (A3, A6, A7). Tästä yhtenä esimerkkinä ehdotettiin keväällä järjestettävää kovatasoista ja kansainvälistä turnausta, joka pelattaisiin sisähallissa isolla tekonurmella. Tämä olisi niin sanottu harjoitusturnaus ulkokautta ajatellen, ja joukkueet saisivat kovia pelejä alle ennen tärkeitä ulkopelejä.

Viimeisenä teemana pelaajahaastatteluissa käsiteltiin haastateltavan osallistumista kansainvälisiin sisäturnauksiin. Haastateltavilta kysyttiin vaikuttavatko eri asiat heidän päätöksiinsä lähteä turnauksiin ja kysymykset eriteltiin Suomessa oleviin turnauksiin ja ulkomailla oleviin turnauksiin. Heiltä kysyttiin esimerkiksi, että vaikuttaako turnauksen sijainti päätökseen osallistua turnaukseen. Ulkomaille lähtiessä vastaajista viisi (A1, A3, A5, A6, A7) oli sitä mieltä, että sijainti vaikuttaa, ja näin ollen pelipaikoille pitäisi päästä helposti käyttäen julkista liikennettä. Puolestaan jos turnaus on Suomessa, kaikki kahdeksan vastaajaa sanoivat, ettei sijainnilla ole merkitystä heidän lähtöpäätöksen kannalta. Muita asioita joita haastateltavilta kysyttiin, olivat muun muassa turnauksen ajankohda ja kesto, majoituksen valinta, kustannukset sekä joukkueiden ja sarjojen määrät. Suurin osa vastaajista (A1, A2, A4, A6, A8) oli sitä mieltä, että paras kesto sisäturnaukselle olisi kaksi päivää, oli turnaus sitten Suomessa tai ulkomailla. Vastaajat A5 ja A7 sanoi-

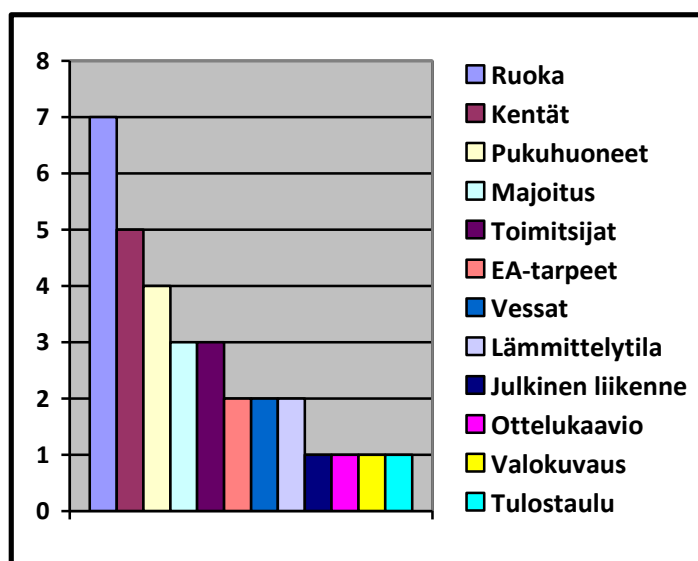
vat ihannekestoksi maksimissaan kolme päivää. Ajankohdalla ei näyttänyt olevan suurta merkitystä, mutta suosittiin syksyä, jos pelataan sisäkentällä sekä sisäsäännöillä, ja toisaalta kevättä, jos pelataan isolla tekonurmella hallissa.

Ulkomailla olevaan turnaukseen osallistuessa vastaajista kuusi (A1, A2, A4, A6, A7, A8) oli sitä mieltä, että majoitus kannattaisi ottaa turnausjärjestäjien kautta, jos sellainen on tarjolla. Yksi vastaajista (A3) suosi halvinta vaihtoehtoa – joko turnausjärjestäjien kautta tai omatoimisesti. Suomen turnauksista puhuttaessa puolestaan vastaukset jakautuivat enemmän; kolme (A1, A2, A5) oli turnausjärjestäjien kannalla ja kolme vastaajaa (A4, A6, A8) omatoimisen majoituksen kannalla. Moni vastaajista kuitenkin oli sitä mieltä, että turnausjärjestäjien on hyvä antaa joukkueille vaihtoehtoja, joista he saavat itse päättää ottavatko he niitä vai etsivätkö majoituksen omatoimisesti. Etenkin ulkomaalaisia joukkueita ajattellen, majoitusvaihtoehdot on hyvä ilmoittaa selkeästi. Kustannuskysymyksen vastaukset jakautuivat Suomessa ja ulkomailla samalla tavalla; kahta henkilöä (A2, A7) ei haittaisi maksaa laadusta, kun taas loput kuusi haluaisivat turnauksen olevan mahdollisimman halpa.

Joukkue- ja sarjamääristä kysyttäessä vastaukset jakautuivat tasaisesti, eikä ollut väliä puhuttiinko Suomesta vai turnauksista ulkomailla. Kolme vastaajaa (A1, A6, A7) suosisi turnausta, jossa on naisten sarja sekä avoin sarja. Myös kolme vastaajaa (A3, A4, A8) haluaisi osallistua turnaukseen, jossa olisi naisten ja avoimen sarjojen lisäksi myös mixed, eli sekasarja. Yksi vastaaja (A2) sanoi vastaukseksensa, että joko naiset ja avoin tai pelkkä mixed. Yhdelle vastaajalle (A5) ei sarjamäärällä ollut väliä. Parhaimmaksi joukkueääräksi per sarja muodostui vastausten perusteella 15, joka osui kuuden vastaajan (A1, A2, A5, A6, A7, A8) ilmoittamaan skaalaan. Ainoastaan yhden vastaajan (A3) vastaus oli 6–8 joukkuetta per sarja. Riippuen turnauksen koosta ja kestosta, voidaan olettaa, että 15 joukkuetta per sarja olisi ihanteellinen.

Kaikilta haastateltavilta kysyttiin myös suosisivatko he pelien olevan täysimittaisia, vai mieluummin lyhyempiä ja näin ollen pelejä olisi päivässä enemmän. Puolet vastaajista (A3, A4, A7, A8) oli sitä mieltä, että lyhyitä pelejä olisi mukavampi pelata enemmän, koska näin ollen saisi enemmän eri vastustajia ja se mahdollistaisi isomman turnausformaatin. Kolme vastaajaa (A1, A2, A6) puolestaan oli sitä mieltä, että täysimittaiset

pelit olisivat parempia, koska siten aikaa jäisi muuhunkin – esimerkiksi muiden pelaajien kanssa vietettävään aikaan. Lisäksi mainittiin, että jos on paljon lyhyitä pelejä, vaikuttaa se enemmän hupiturnaukselta, kuin kovatasoiselta turnaukselta. Vastaja A5 sanoi vastauksen riippuvan turnauksen laadusta – jos kyseessä on hupiturnaus, pelit voisivat olla lyhyitä, mutta jos kyseessä on kovatasoinen turnaus, niin mielellään vastaaja pelaisi täysimittaisia pelejä. Viimeisenä kysymyksenä kysyttiin, että mitkä asiat ja palvelut tekevät turnauksesta hyvän (Kuvio 2). Ruokailu ja kahvio saivat kaikilta vastaajilta äänen. Kuusi ääntä (A2, A3, A4, A6, A7, A8) meni kenttien kunnolle, määrälle ja turvallisuudelle. Hyviä pukuhuoneita mainittiin viisi kertaa (A1, A4, A5, A6, A8), sekä majoitusta (A2, A5, A7) ja hyviä toimitsijoita (A2, A4, A6) kolme kertaa. Kaksi mainintaa sai ensiaputarvikkeet (A2, A5) ja hyvät saniteettitilat (A1, A3). Kerran mainittiin muun muassa julkinen liikenne (A4), selkeä ottelukaavio (A5), valokuvaus (A5) ja toimiva iso tulostaulu (A5).



Kuvio 2. Hyvään turnaukseen kuuluvat asiat ja palvelut

5.4.2 Turnausjärjestäjähaastattelut

Turnausjärjestäjiä haastateltiin (Liite 2) tätä opinnäytetyötä varten viisi kappaletta ja tulosten analysoinnissa on käytetty turnausjärjestäjistä koodia B. Haastattelukysymykset on jaettu neljään teemaan, jotka käsittelevät: kokemusta turnausjärjestäjänä, sisäturnausten tasoa Suomessa, sisäturnausten järjestämistä, sekä omaa mielipidettä omista turnauksista. Haastattelun ensimmäisessä teemassa kysyttiin turnausten määrää, joita haasta-

teltava on järjestänyt, ovatko ne olleet liiton vai seuran alaisia, sekä mistä maista joukkueita on tullut, jos ulkomaalaisia joukkueita on ollut mukana. Yhteensä vastaajilla on järjestämiskokemusta 36 turnauksesta. Näistä hieman yli puolet on ollut seurojen järjestämiä ja loput liiton alaisia. Kolmen haastateltavan (B1, B3, B4) järjestämässä turnauksissa on ollut joukkueita ulkomailta, muun muassa Virossa, Saksasta, Venäjältä ja Latviasta.

Toisessa osiossa käsiteltiin turnauksen järjestämiseen liittyviä asioita, kuten kuinka järjestää onnistunut turnaus. Kysymykset liittyivät muun muassa suunnitteluun, markkinointiin, peliaikatauluihin ja sisäiseen viestintään. Neljän henkilön (B1, B2, B4, B5) mielestä Suomeen tarvitaan lisää kansainvälisiä sisätturnauksia, mutta heidän mielestään kuitenkin on huomioitava, että talvella tulee olla myös vapaita viikonloppuja ilman ultimaten pelaamista. Suurimman osan (B1, B2, B4) turnausjärjestäjien mielestä Suomeen tarvitaan kovatasoisia turnauksia, ja mielellään isolla tekonurmella järjestettäviä harjoitusturnauksia. Tähän kun yhdistää pelaajahaastatteluiden vastaukset siitä, millaisia turnauksia Suomeen tulisi saada lisää, saadaan selkeä kannatus kovatasoiselle ja kansainväliselle sisätturnaukselle, joka järjestetään isolla tekonurmella – mieluiten keväällä, jotta se toimisi hyvänä harjoituksena ulkokaudelle.

Yhden haastateltavan (B1) mielestä turnausta kannattaa alkaa suunnittelemaan ½-1 vuotta aikaisemmin kyseistä ajankohtaa ajatellen, kahden vastaajan (B3, B5) mielestä puoli vuotta aikaisemmin, ja kahden (B2, B4) mielestä riittää kolmesta neljään kuukauteen. Riippuen tietenkin turnauksen koosta ja resursseista, mutta mitä aikaisemmin turnausta alkaa suunnitella ja järjestellä, sen parempi. Sijainnissa tulee kiinnittää huomiota kenttien laatuun sekä määrään, ja ajankohtaa kannattaa miettiä siten, että liiton turnauksikalenterissa ei vielä ole mitään kyseiselle ajankohdalle, jotta pelaajien ei tarvitse valita kahden turnauksen välillä. Kolmen turnausjärjestäjän (B1, B3, B4) turnauksissa on järjestetty majoitusta ja annettu erilaisia majoitusvaihtoja, kuten esimerkiksi lattiamajoitusta ja alennuskoodeja lähihotelleihin. Kahden vastaajan (B2, B5) turnauksissa ei ole järjestetty majoitusta muun muassa siksi, että on ollut vain yhden päivän turnauksia, tai lähellä olevat majoitustilat on pitänyt varata omatoimisesti.

Turnauksen markkinoiminen on tapahtunut pääosin sosiaalisen median kautta, nimittäin kaikissa turnauksissa on hyödynnetty sosiaalista mediaa. Lisäksi kaksi turnausjärjestäjää (B1, B5) mainitsi Findr -nimisen sivuston, johon voi lisätä ultimateturnauksia ja myös etsiä niitä erittäin helposti. Muita käytettyjä markkinointikeinoja ovat olleet muun muassa lehtiset, sanomalehdet, radio, televisio sekä sähköpostiosoitteet. Myös sponsoreita ja yhteistyökumppaneita on hankittu suurimpaan osaan turnauksista (B1, B2, B3, B4), näitä ovat olleet esimerkiksi paikalliset yritykset ja Ultimate.fi, mikä kertoo Suomen ultimatetapahtumista ja peleistä. Ultimate.fi on pääosin ollut yhteistyössä liiton järjestämien turnausten kanssa. Budjetista puhuttaessa kaikki vastaajat mainitsivat, että budjetti tehdään tai se on tehty monia vuosia sitten ja nykyään sitä seurataan vain osittain. Monivuotisiin turnauksiin ei aina tarvitsekaan tehdä täysin uutta budjettia, vaan voidaan hyödyntää edellisvuosien lukuja ja arvioita.

Ilmoittautumisaika on vaihdellut turnausten välillä, mutta pääosin ilmoittautumisia on otettu vastaan puolestatoista kuukaudesta kolmeen kuukauteen aikaisemmin. Ilmoittautumisia on hyvä ottaa vastaa noin kolmen viikon ajan, sillä tällöin aika ei ole liian pitkä, mutta ei myöskään liian lyhyt. Turnauksesta riippuen, ilmoittautuminen kannattaa sulkea hyvissä ajoin, jotta pelaikataulujen tekoon jää hyvin aikaa, esimerkiksi noin kolme viikkoa ennen itse turnausta. Pelaaja- ja joukkuemaksut vaihtelevat myös paljon turnauksesta riippuen. Jos pelaajamaksulla halutaan tarjota pelaajille paljon palveluita, on tällöin pelaajamaksu oletettavasti kalliimpi. Esimerkiksi 30 euron pelaajamaksulla on katettu yksi päivällinen, yksi aamupala, paikalliskuljetukset, ilmainen sisäänpääsy iltatapahtumaan sekä joitain tarjouksia. Puolestaan 5–10 euron pelaajamaksulla on pystytty kattamaan kentille ensiaputarvikkeet ja kolmelle parhaalle joukkueelle palkinnot.

Joukkueiden ja sarjojen määrät vaihtelevat pääosin kysynnän mukaan. Useimmissa turnauksissa kaikki halukkaat pyritään ottamaan mukaan ja peliformaattia muutellaan sen mukaan, jotta kaikki pääsisivät osallistumaan. Yhdessä suomalaisessa turnauksessa niin sanottuna kiintiönä on monta vuotta ollut avoimessa sarjassa 16 joukkuetta ja naisten sarjassa kahdeksan. Kahden vastaajan (B3, B4) mielestä pokaalit ja mitalit ovat hyviä palkintoja, jotta turnauksessa olisi jotain arvokkuutta. Yhden henkilön (B1) mielestä palkinnot tulisi olla hyödyllisiä, esimerkiksi pelipaidat. Myös kaikki syötävät ja juotavat saivat arvostusta palkinnoista puhuttaessa (B5). Kaikista turnauksista julkaistaan tulok-

set ja voittajat joko Ultimate.fi-sivulla tai muualla Internetissä. Seuran järjestämässä turnauksissa ei ole otettu vastuuvakuutusta, mutta Liiton järjestämässä turnauksissa se on automaattisesti voimassa. Järjestäjien mielestä huomiota kannattaa kiinnittää erityisesti informoimiseen ajoissa (B1, B2, B5) sekä aikatauluihin (B2, B3, B5) – hyvä peliformaatti ja aikataulujen julkaisu ajoissa. Lisäksi mainintaa saivat hyvät kentät (B2) ja pukuhuoneet (B2), sijainti (B2), ensiaputarvikkeet (B2) sekä ruoka (B5). Vähemmälle huomiolle turnausjärjestäjien mielestä saattaa jäädä valokuvaus (B2), oheistoiminta (B2) ja majoitus (B5). Vastaajat B3 ja B4 sanoivat, että heidän turnauksissaan kaikkiin asioihin suhtaudutaan asiakaslähtöisesti ja kaikki osa-alueet delegoidaan, jotta mikään ei unohdu.

Viimeisenä teemana käsiteltiin haastateltavien mielipiteitä heidän omista turnauksistaan – mikä on mennyt hyvin ja missä olisi parantamisen varaa. Kaksi vastaajaa (B2, B5) viidestä mainitsi, että hyvää heidän turnauksissaan on ollut sujuvuus. Kaikki pelit ovat sujuneet hyvin, aikataulut ovat pitäneet ja ihmiset viihtyneet. Yksittäisiä positiivisia kommentteja tuli harrastajaystävällisyydestä (B1), tunnelmasta (B1), maineesta (B4) sekä kokonaiskokemuksesta (B3). Nämä ovat kaikki asioita, joita toivotaan onnistuneelta turnaukselta. Parantamisen varaa järjestäjien mielestä olisi muun muassa siinä, miten saada enemmän joukkueita (B2) ja sitovia ilmoittautumisia (B2) tai kuinka houkutella ulkomaalaisia pelaajia mukaan (B1). Lisäksi vastaaja B4 mainitsi parantamisen varaa olevan muun muassa kenttien valinnassa – isommat kentät olisivat tarpeen, mutta niitä on vaikea saada.

5.5 Reliabiliteetti ja validiteetti

Tutkimusmenetelmien luotettavuutta käsitellään yleensä validiteetin ja reliabiliteetin käsittein. Validiteetti kertoo onko tutkimus ollut pätevä, eli onko tutkimus tehty perusteellisesti ja onko siitä saadut tulokset ”oikeita”. Virheenä tutkimuksessa voidaan pitää esimerkiksi väärien kysymysten esittämistä. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006b.) Reliabiliteetilla puolestaan tarkoitetaan mittaustulosten toistettavuutta eli sitä, ettei sattumanvaraisia tuloksia synny (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 231). Kvalitatiivinen, niin kuin myös kvantitatiivinen tutkimus, on aina yhdenlainen versio tutkittavasta aiheesta, eikä tutkimustuloksiin voi täysin luottaa. Tämä johtuu siitä, että tutkimus on aina tutkijan näköinen ja joku toinen tutkija voisi tehdä samoista aineista erilaisen

tutkimuksen. Tutkimuksen tulokset ovat aina aikaan, paikkaan ja tutkijaan sidoksissa olevia asioita. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006a.) Yksi laadullisen tutkimuksen perusvaatimuksista on, että tutkijalla on varmasti riittävästi aikaa toteuttaa tutkimus. Lisäksi luotettavuutta parantaa tutkimusprosessin julkisuus, eli esimerkiksi tutkijakollegat voivat arvioida prosessia sekä tutkimuksen tiedonantajat arvioivat tulosten ja johtopäätösten osuvuutta. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 142.) Tämän opinnäytetyön toimeksiantaja on auttanut kirjoittajaa antamalla kommentteja ja palautetta prosessin kulusta ja itse työstä. Toimeksiantaja on antanut vinkkejä tietojen löytämiseen, sekä neuvonut mitä asioita työssä voisi käsitellä.

Tässä opinnäytetyössä käytetty saturaatio -ajattelu ei ole täysin ongelmaton. Voidaan kyseenalaistaa kaikkien tapauksien ainutlaatuisuus, joka on usein kvalitatiiviseen tutkimukseen liitetty piirre. Jos tutkija lopettaa haastatteluiden tekemisen aineiston alkaessa toistaa itseään, mistä tutkija voi olla varma, ettei hän enää missään haastattelussa saa uutta tietoa? (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 182.) Haastattelun luotettavuutta voidaan puolestaan kyseenalaistaa sosiaalisen tilanteen takia, sillä haastateltava saattaa haluta antaa sosiaalisesti suotavia vastauksia. Toisaalta kuitenkin haastateltava voi antaa sellaista tietoa, jota tutkija ei kysy. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 206.) Ruusuvuoren, Nikanderin & Hyvärisen (2009, 381) mukaan asiat ja tilannekuvaukset joita haastateltava mainitsee, riippuvat yleensä haastateltavan asemasta, henkilöhistoriasta, tapahtumakulkuihin liittyvistä jännitteistä sekä siitä, miten haastatteliija toimii haastattelutilanteessa. Haastattelutilanteet ovat selitetty tarkasti ja kaikissa tapauksissa tilanne on ollut samankaltainen, mikä luo tutkimuksen luotettavuutta. Kaikki haastateltavat ovat kokeneita ultiimaten pelaajia ja tuntevat haastattelijan, joten sosiaalisia paineita ei pitäisi olla ollut. Haastateltavat ovat vastanneet omien mielipiteidensä mukaisesti, heitä ei ole painostettu eikä johdateltu tiettyihin vastauksiin. Lisäksi he ovat saaneet esittää tarkentavia kysymyksiä sekä selittää vastauksiaan. Kuitenkin luotettavuuteen voi vaikuttaa mahdolliset häiriötekijät, esimerkiksi turnausväsymys tai halu tehdä jotain muuta, mutta ei ole kehdannut kieltäytyä vastaamasta.

6 Opas kansainvälisen sisäturnauksen järjestämiseen

Talvikaudeksi, eli sisäkaudeksi ultimatessa luokitellaan aika syksystä kevääseen, loka-kuun alusta maaliskuun loppuun. Tällöin pelataan sisällä urheiluhalleissa tai koulujen saleissa. Ultimaten pelaaminen sisällä eroaa ulkona pelaamisesta jonkin verran. Sisällä pelatessa sääolosuhteilla ei ole merkitystä, kenttä on pienempi ja pelin tempo usein nopeampaa. Tätä opasta varten tehtyjen haastattelujen perusteella Suomeen pitäisi saada kovantason kansainvälisiä sisäturnauksia. Esille nousi etenkin tekonurmella pelattava kovantason harjoitusturnaus ulkokautta ajatellen. Kannatusta sai myös Mixedin Suomenmestaruuden ratkaiseminen ulkokauden lisäksi myös sisäkaudella.

6.1 Ennen turnausta

Turnauksen suunnittelu tulee aloittaa hyvissä ajoin, jotta kaikki asiat saadaan varmasti hoidettua ennen itse tapahtumaa. Kun aletaan järjestää aivan uutta turnausta, mitä ei ole vielä aikaisemmin järjestetty, kannattaa listata ylös mitä kaikkea turnaukselta halutaan ja mitä se vaatii. Jos turnaus puolestaan on vuosittain järjestettävä, kannattaa palata aikaisempien vuosien suunnitelmiin ja miettiä mitä tänä vuonna voisi tehdä toisin, jotta turnauksesta tulisi entistä parempi. Tavoitteiden määrittely ja listaus auttavat järjestäjiä ja kaikkia mukana olleita avustajia keskittymään samoihin asioihin ja näin ollen kaikilla on samat päämäärät turnauksen suunnittelussa sekä toteutuksessa. Tavoitteita turnaukselle voivat olla esimerkiksi luoda kilpailukykyinen turnaus jonkun toisen turnauksen kanssa, saada osallistujat tulemaan uudestaan seuraavana vuonna tai antaa turnausjärjestäjille kokemusta turnauksen järjestämisestä tulevaisuutta ajatellen.

Riippuen turnauksen koosta, suunnittelu on suositeltavaa aloittaa 3-6 kuukautta ennen turnausta. Jos kyseessä on iso kansainvälinen turnaus, kannattaa suunnitteluun ja järjestykseen käyttää paljon aikaa – jopa vuosi. Suurin haaste tekonurmella järjestettävillä turnauksille on hallin varaus. Hallivarauksia on vaikea saada, ja ne tulee varata paljon aikaisemmin ennen itse turnausta, joissain tapauksissa jopa vuoden aikaisemmin. Kansainvälistä turnausta järjestettäessä suunnittelulla on tärkeä rooli. Turnaukseen halutuille ulkomaalaisjoukkueille täytyy ilmoittaa turnauksen ajankohta ja idea hyvissä ajoin, jotta he pystyvät keskustelemaan joukkueensa kanssa asiasta, sekä varaamaan matkat Suo-

meen. Mitä aikaisemmassa vaiheessa turnausta aletaan suunnitella, sen parempi. Ulkomaalaisille joukkueille informaation saaminen on tärkeää, ja ennen ilmoittautumista monet joukkueet haluavat saada selville kaiken turnausjärjestelyistä. Kokouksia kannattaa pitää kaikkien järjestäjien kesken, mutta myös pienessä ryhmässä pääjärjestäjien kesken. Aloituskokouksen lisäksi kokouksia on suositeltava olla tietyin väliajoin, ja ennen viimeistä kokousta ennen turnausta kaikki tulisi olla jo selvää. Kokouksien lisäksi viestintä tulee olla tehokasta ja sen tulisi tavoittaa kaikki järjestämiseen liittyvät henkilöt. Viestintä voi tapahtua esimerkiksi sosiaalisen median välityksellä, sähköpostein tai keskustelufoorumissa. Keskustelufoorumin käyttö on suositeltavaa, jos sellaiseen on mahdollisuus, sillä näin ollen kaikki viestit ovat helposti löydettävissä ja aihealueita pystytään etsimään. Turnauksen aikana viestintä puolestaan tulee tapahtua joko puhelimen välityksellä soittaen tai kasvotusten puhuttaessa. Turnauksen aikana ei voi olettaa, että toinen henkilö ehtii lukemaan sähköpostiaan tai käymään tietyillä internet-sivuilla, joten onkin suositeltavaa tallentaa omaan puhelimeensa kaikkien mahdollisten henkilöiden yhteystiedot.

Ennen turnausta on hyvä miettiä mitkä sarjat pelataan turnauksessa, ja myös alustavasti kuinka monta joukkuetta sarjaa kohden on mahdollista ottaa mukaan. Haastattelujen perusteella ihanteellista olisi pelata sekä naisten ja avoin sarja, ja resurssien salliessa näiden lisäksi myös sekasarja. Suomessa pelatessa kolmen sarjan turnaus voi olla resurssien kannalta hankalaa, mutta myös pelaajamäärän vuoksi. Monet pelaajat voisivat pelata kahdessakin eri sarjassa, mutta yhdessä turnauksessa tämä ei kuitenkaan ole mahdollista. Niinpä ollen kahden sarjan (avoin ja naiset) turnaus vaikuttaa paremmalta ratkaisulta, ja sekasarjan turnaus voidaan järjestää erikseen. Haastatteluiden perusteella ihanteelliseksi joukkuemääräksi sarjaa kohden muodostui 15 joukkuetta, kuitenkin vähintään kuusi ja enintään 20 joukkuetta. Ilmoittautumisia otetaan vastaan usein sähköpostilla ja yksi henkilö toimii joukkueensa yhteyshenkilönä.

Sarjaformaattien lisäksi on syytä miettiä suunnitteluvaiheessa mitä palveluita tarjotaan ja mitä ei. Tähän kategoriaan kuuluvat esimerkiksi ruokailu, majoitus ja kuljetus. Haastatelussa kävi ilmi, että pelaajat arvostavat jos paikan päällä tarjotaan ruokaa, tai sitä on mahdollista ostaa. Vähintään jonkinlainen kahvio olisi positiivinen asia turnauskokemukselle. Monissa turnauksissa on ollut tarjolla lounasta tai päivällistä, sekä aamupalaa.

Suunnitteluvaiheessa onkin hyvä miettiä mihin resurssit riittävät, mitä ruokailuja halutaan tarjota ja kuinka nämä hoidetaan. Voi olla, että turnaushallin vieressä on paljon ruokapaikkoja ja ruokakauppoja, jolloin ruoan tarjoilu voidaan jättää vähemmälle. Jos puolestaan mitään ei ole lähettyvillä, kannattaa ruokailuun panostaa. Haastateltavat arvostivat myös majoituksen järjestämistä. Heidän mielestään olisi hyvä, jos tarjolla olisi mahdollisimman halpa vaihtoehto, mutta myös hieman parempi vaihtoehto. Majoitusvaihtoehtoja on hyvä olla tarjolla, vaikka joukkueet eivät niitä hyödyntäisikään. Yhdessä turnauksessa majoitusvaihtoehtona on ollut lattiamajoitus ja alennuskoodeja hotelleihin. Nämä alennuskoodit varmasti ovat olleet positiivinen asia joukkueille, joten yhteistyökumppaneita kannattaa etsiä juuri niiltä aloilta mistä turnaukselle olisi hyötyä. Jos turnausjärjestäjien majoitus on kovin kaukana pelipaikoilta, on hyödyllistä järjestää paikalliskuljetus majoituksesta kentille ja takaisin. Jos puolestaan majoitus on lähellä kenttiä, tai sitä ei ole järjestetty ollenkaan, ei paikalliskuljetus ole välttämätöntä.

6.1.1 Budjetti ja varaukset

Kaikkiin turnauksiin on suositeltavaa tehdä budjetti, oli turnaus sitten ensi kertaa järjestettävä, tai monivuotinen. Jos kyseessä on monivuotinen turnaus, voi katsella edellisten vuosien budjetteja ja käyttää niitä apuna. Monivuotisissa turnauksissa usein ennen on tehty budjetti paljon tarkemmin kuin nykyään, mikä kertoo turnausjärjestäjien kokemuksesta ja hyvistä arvioista. Jos turnaus järjestetään ensimmäistä kertaa, voi budjettiin kirjata ylös erikseen menot ja tulot. Menoihin kuuluvat muun muassa halli- ja kenttämaksut, ensiapuvälineet, mahdolliset markkinointikulut, mahdolliset majoitus- ja kuljetuskulut, ruokaostokset sekä yleistarvikkeet. Tuloja puolestaan saadaan joukkue- ja pelaajamaksuista, kahvio-ostoksista, mahdollisista apurahoista, sekä yhteistyökumppaneiden tarjoamista palveluista, esimerkiksi myytävistä tuotteista. Budjettiesimerkissä (Kuvio 3) on eritelty asioita, joita kahden päivän sisäturnausta järjestäessä tulee miettiä. Luvut eivät kerro tarkkaa kuvaa turnauksen järjestämisestä, sillä jokainen turnaus on yksilöllinen ja kuluihin vaikuttavat yhteistyökumppanit ja eri yritysten hinnoittelu. Lisäksi budjettiin vaikuttaa kuinka paljon halutaan jäädä voitolle. Budjetti on tehty käyttäen apuna Excel-taulukkoa, ja on arvioitu, että turnaukseen osallistuisi 16 naisten ja 16 avoimen joukkuetta. Turnauksen joukkuemaksu on 280 euroa, ja pelaajamaksu 20 euroa. Näillä katetaan niin hallivuokria, ruokailuja kuin majoitustakin. Pelaaja saa pelaaja-

maksua vastaan nukkua yhden yön hotellissa, lounaan molempina päivinä ja aamupalan viimeisenä päivänä.

Turnaus X					
Menot			Tulot		
		EUR			EUR
Yht. joukkueet (avoin)	16				
Yht. Joukkueet (naiset)	16				
Pelaajia keskimäärin per joukkue	8				
Kaikki pelaajat	256				
Joukkuemaksu	EUR 280,00				
Pelaajamaksu	EUR 20,00				
Halli	YHT.	EUR 360,00	Joukkuemaksut	YHT.	EUR 4 480,00
Hallivuokra		EUR 360,00	Avoin	16	EUR 4 480,00
Jätesäkit yms.		EUR 50,00	Naiset	16	EUR 4 480,00
Kentällä	YHT.	EUR 90,00	Sponsorit	YHT.	EUR 0,00
EA-välineet		EUR 60,00			EUR 0,00
Tolpat yms.		EUR 30,00			
Mainonta yms.	YHT.	EUR 30,00			
Valokuvaaja		EUR 0,00			
Selostaja/juontaja		EUR 0,00			
Nettisivut		EUR 0,00			
Mainokset, tulostus		EUR 30,00			
Yht. Joukkue		EUR 480,00	YHTEENSÄ		EUR 4 480,00
Ruokailu	YHT.	EUR 3 904,00	Pelaajamaksut	YHT.	EUR 5 120,00
Lounas	256x2	EUR 2 560,00	Kaikki pelaajat	256	EUR 5 120,00
Aamiainen		EUR 1 280,00			
Ruokaliput		EUR 64,00			
Majoitus	YHT.	EUR 4 650,00			
Huoneiden vuokra	70	EUR 3 850,00			
Paikalliskuljetus		EUR 800,00			
Yht. Pelaaja		EUR 8 554,00			EUR 5 120,00
YHTEENSÄ		EUR 9 034,00			EUR 9 600,00
Profit					EUR 566,00

Kuvio 3. Budjettiesimerkki kahden päivän sisäturnauksesta

Turnaukseen käytettävä halli on suositeltavaa varata ensimmäisenä, jotta turnauksen päivämäärä saadaan lyötyä lukkoon ja mahdollisesti ilmoitettua eteenpäin hyvissä ajoin. Hallivaraus voidaan joutua tekemään monta kuukautta ennen turnausta, sillä kenttien, etenkin tekonurmikenttien, saaminen myöhemmässä vaiheessa voi olla hankalaa. Jos turnaukselle järjestetään majoitusta, kannattaa samalla hoitaa majoitus tai saada yhteistyökumppaneilta alennuksia esimerkiksi hotelleihin. Jos ideana on järjestää hallille jotain ruokailua, ei varausta voi lyödä lukkoon vielä tässä vaiheessa. Ensin täytyy saada selville osallistuvien joukkueiden määrä sekä arvio siitä, kuinka monta pelaajaa kussakin joukkueessa on. Suositeltavaa on kuitenkin hyvissä ajoin miettiä eri vaihtoehtoja ja keskustella ruokapalveluiden kanssa asiasta ja vasta myöhemmin tehdä sopimus.

Hallia varatessa on syytä miettiä kuinka monta kenttää turnaukseen tarvitaan, vai pelaataanko vain yhdellä kentällä. Valintaa rajaa huomattavasti se, jos kenttiä tarvitaan enemmän kuin yksi. Suurimmissa kaupungeissa kuitenkin on usein isoja halleja, joissa monen kentän tekeminen on mahdollista. Hallia varatessa on syytä katsastaa kentän koko ja varsinkin korkeus, sisällä pelatessa kentän koko tulisi olla vähintään 20 x 40 metriä ja korkeus vähintään 8 metriä. Lisäksi muita tarkistettavia asioita ovat katsomo, pukuhuoneet, tulostaulu ja mahdollinen tila kahviolle. Joissain halleissa ei saa pitää itse kahviota, vaan se tulee hallin puolesta. Majoitusta varattaessa on hyvä miettiä välimatkaa hallin ja majoituksen välissä. Jos kävelymatkan päässä ei löydy mitään varteenotettavaa majoitusvaihtoehtoa, on syytä järjestää kuljetus tai ainakin mainita turnausmajoituksen sijaitsevan kauempana.

6.1.2 Sponsorointi ja markkinointi

Jos turnaukselle halutaan sponsoreita tai yhteistyökumppaneita, tämänkin asian suhteen on hyvä olla aikaisin liikkeellä. Sponsoreita ja yhteistyökumppaneita hankkiessa on hyvä olla paperilla kirjoitettu hieman turnauksesta ja kuinka yhteistyökumppanit hyötyisivät yhteistyöstä. Lisäksi olisi hyvä ehdottaa millaista yhteistyötä järjestäjät toivoisivat, esimerkiksi tavaralahjoituksia vastaan yrityksen logo näkyisi turnauksen nettisivuilla ja paikan päällä turnauksessa. Myös pieni esittely ultimatesta lajina on tarpeen. Yhteistyökumppaneita ja sponsoreita kannattaa hakea paikallisista yrityksistä, kuitenkin niin, että he edustaisivat lajin imagoa. Jotkin yritykset voivat olla halukkaita osallistumaan turnaukseen hyväntekeväisyytenä, eli he eivät odota itselleen mitään takaisin.

Ulkoisen markkinointi on näkyvää ja siihen yhdistetäänkin usein mainontaa ja eri markkinointikeinoja. Kun turnausta aletaan markkinoida, kannattaa kaikki tiedot olla löydettävissä joko turnauksen sivuilta tai esimerkiksi Facebook -sivulta. Nykyään melkein kaikki henkilöt liikkuvat sosiaalisessa mediassa ympäri maailman. Tänä päivänä siellä mainostaminen on helppoa, ja usein kannattavaa. Facebookin lisäksi turnausta kannattaa mainostaa Twitterissä sekä Ultimate.fi -sivulla. Ulkomaalaisia joukkueita ajatellen kaikki informaatio tulisi olla englanniksi, ja maininta siitä, että turnaukseen toivotetaan tervetulleeksi myös joukkueita muualta kuin Suomesta. Tämä antaa joukkueille luotettavan ja hyvän kuvan turnausjärjestäjistä sekä samalla itse turnauksesta. Myös FFindr -

sivustoon (www.ffindr.com) kannattaa merkitä turnaus ja tiedot kuinka ilmoittautua. FFindr on sivusto, josta löytyy helposti ultimateturnauksia ympäri maailman. Tällöinkin on syytä muistaa laittaa informaatio englanniksi. Mainoksia, eli lehtisiä voi jakaa muille joukkueille muissa turnauksissa, sekä levittää niitä paikallisiin paikkoihin yleisön saamiseksi paikalle. Muita markkinointikeinoja yleisölle ovat mainonta radiossa, televisiossa ja sanomalehdissä.

Sisäisellä markkinoinnilla on myös tärkeä rooli turnauksen onnistuvuuden kannalta. Sisäisellä markkinoinnilla tarkoitetaan turnauksen järjestäjien kesken tapahtuvaa kommunikointia ja kuinka turnauksen tavoitteet markkinoidaan itse järjestäjille. Sen tavoitteena onkin luoda yhteenkuuluvuuden tunnetta ja näin ollen saada järjestäjät ja mahdolliset talkoolaiset pitämään työstään enemmän ja markkinoimaan turnausta aikaisessa vaiheessa positiiviseen sävyyn. Hyvällä ryhmähengellä ja selkeillä tavoitteilla järjestäjät uskovat enemmän tekemiseensä ja turnauksen onnistumiseen. He saavat kuulijat vakuuttuneiksi hyvästä turnauksesta ja mahdollisesti markkinoivat turnausta tiedostamattaan.

6.1.3 Peliakataulut

Peliakataulujen ja formaatin päättäminen riippuu muun muassa osallistuvien joukkueiden määrästä, sarjojen määrästä, pelikenttien määrästä, turnauksen pituudesta sekä siitä, halutaanko pelata lyhyitä pelejä vai pidempiä pelejä. Joillekin turnauksille on ominaista pelata lyhyitä pelejä ja näin ollen paljon pelejä, kun taas toisissa turnauksissa keskitytään saamaan pitkiä, jopa täysmittaisia pelejä ja samalla vähemmän pelejä. Pelaajia haastateltaessa niukasti enemmän vastauksia tuli lyhyiden pelien puolesta. Lyhyitä pelejä pelattaessa vastustajat vaihtuisivat useammin ja se mahdollistaisi suuremman peliformaatin, mutta samalla turnaus vaikuttaisi enemmän hupiturnaukselta. Täysimittaisten pelien puolella olevat vastaajat mainitsivat syiksi muun muassa sen, että aikaa jäisi muuhunkin kuin vain pelaamiseen, koska pelejä olisi silloin vähemmän.

Peliakatauluja suunniteltaessa on muutamia perussääntöjä, jotka tulee ottaa huomioon. Ensimmäisenä on sääntö, että kaikilla tulee olla tasavertaiset mahdollisuudet voittaa turnaus riippumatta siitä, miten joukkueet ovat lajiteltu aikaisempien sijoitusten perus-

teella. Jos lohkojaot eivät mene tasan, ja jossain lohkossa on enemmän joukkueita kuin toisissa, silloin koko lohko joutuu pelaamaan enemmän pelejä, eikä näin ollen vaikuta pelkästään yhden tietyn joukkueen etenemiseen. Toisena sääntönä on, että joka joukkueelle täytyy tulla hyvä määrä pelejä. Tällä tarkoitetaan sitä, että joukkueiden täytyy olla tyytyväisiä pelien määrään, vaikka he eivät etenisiäkään kärkisijoille. Peliakataulujen tekijöiden tulee siis ottaa huomioon myös alemmat sijat ja se, että niistäkin pelataan samalla lailla kuin kärkisijoista. Vaikka pelejä tulee olla tarpeeksi, niitä ei kuitenkaan saa olla liikaa. Jos pelit pelataan 15 pisteeseen, saa pelejä olla maksimissaan neljä päivässä. Jos pelit ovat lyhyempiä, kuten sisäturnaustissa yleensä on, voidaan peliformaattia muuttaa sopivammaksi. (The Ultimate Players Association 1994.)

Jos turnauksessa on paljon joukkueita ja suunnitelmissa on tehdä lohkojaot, laitetaan osallistuvat joukkueet paremmuusjärjestykseen. Tällä vältetään epäreiluja lohkojakoja sekä parhaimpien joukkueiden kohtaamista jo ensimmäisissä peleissä. Järjestyksen tekemiseen voidaan käyttää apuna edellisen kauden sijoituksia ja keskinäisiä pelejä, tai jos turnaus järjestetään vuosittain, voidaan hyödyntää edellisen vuoden sijoituksia. (The Ultimate Players Association 1994.)

6.1.4 Spirit of the Game

Joissain turnauksissa, esimerkiksi arvokisoissa, kerätään spirit-pisteitä eri osa-alueilta ja joukkueet arvioivat toisiaan aina pelin päätyttyä. Pisteitä annetaan yhteensä viidestä eri osa-alueesta ja näin olleen saadaan osviittaa joukkueiden sääntöosaamisesta, virheistä, asenteesta sekä viestinnästä. Pisteitä voi antaa kullakin osa-alueella 0 – 4. Tärkeää spirit-pisteytyksessä on se, että kaikki joukkueet ovat tietoisia pisteytyksestä ja mitä kukin piste merkitsee, muuten tulokset eivät ole kovin vertailukelpoisia. Mikäli vastustaja on pelannut keskiarvoisen ja hyvän pelin, eikä osa-alueilla ole huomioitavaa suuntaan tai toiseen, on yleisohje antaa pisteitä 2 eli ”hyvä”. Näin ollen jos jokaisesta osa-alueesta annetaan 2 pistettä, joukkueen spiritiksi kyseisestä pelistä tulee $5 \times 2 = 10$ pistettä. Mikäli jollain osa-alueella on kuitenkin erityisen hyvää tai huonoa huomioitavaa vastustajasta, voidaan pisteitä antaa enemmän tai vähemmän kuin kaksi. Näin ollen kokonaispistemäärä voi olla mitä tahansa välillä 0 – 20. (Ultimate.fi 2014c.)

Spiritin arviointilomakkeita löytyy osoitteesta www.ultimate.fi > Ultimate > Spirit of the Game > Spiritin arviointi. Jos tarkoituksena on käyttää lomakkeita turnauksessa sekä jakaa spirit-palkinto, on lomakkeiden tulostus tarpeellista ennen turnauksen alkua. Lomakkeet tulee jakaa joukkueille ennen ensimmäisen pelin alkua ja kapteeneille on myös hyvä tehdä selväksi spirit-pisteytyksen idea, jotta väärinymmärryksiä ei synny. Spirit-lomakkeita ei täytetä jokaisessa turnauksessa ja pelissä, joten niiden täyttäminen ei ole kaikille itsestäänselvyys. Usein jos halutaan kerätä spirit-pisteitä sekä palkita parhaan ”spiritin” omaava joukkue, syynä on kunnioitus lajin rehellisyyttä ja arvostusta kohtaan. Ultimate tunnetaan herrasmieslajina, ja monet pelaajat sekä joukkueet ovatkin oppineet kunnioittamaan vastustajaa eri tavalla verrattuna yleisesti joukkueurheiluun.

6.1.5 Riskienkartoitus ja hallinta

Jotta välttyttäisiin epämiellyttäviltä yllätyksiltä, on tarpeellista listata ylös valmiiksi mahdollisia riskejä ja toimintatapoja, sekä kuinka tarvittaessa hallita niitä. Riskit voidaan suunnitteluvaiheessa jakaa turnausta edeltäviin, turnauksen aikaisiin sekä turnauksen jälkeisiin luokkiin. Jos kyse on suuresta turnauksesta, voidaan käyttää ABC-ajattelua ja arvioida riskien vakavuutta pisteyttämällä riskin todennäköisyys, sekä taloudellinen merkittävyys yhdestä viiteen. Tämän jälkeen riskityypin kaksi arvoa voidaan kertoa keskenään ja näin saadaan tulos, joka on 1:n ja 25:n välillä. Totuudenmukaisimmat arvioinnit riskeistä saadaan, kun järjestäjät tekevät ensin koko arvioinnin yksin ja sen jälkeen ryhmässä käydään mielipiteet läpi ja muodostetaan yhtenäinen kanta.

Yli 15 pistettä: Riski on eliminoitava, eli toteutussuunnitelmaa on muutettava ja riskiä alennettava.

7-15 pistettä: Suunnitelma riskin hallitsemiseksi tai alentamiseksi.

0-6 pistettä: Riskit eivät tarvitse välittömiä toimia.

Turnausta edeltäviä riskejä voivat olla esimerkiksi joukkueiden ilmoittautumisien vähäisyys. Jos turnaukseen ei saada haluttua määrää joukkueita, täytyy suunnitelmia muuttaa ja toivoa, että mukana olevat joukkueet haluavat vielä olla mukana joukkueiden vähäisestä määrästä huolimatta. Silloin erityisesti tulee panostaa turnauksen laatuun, jotta osallistuvat joukkueet tuntevat osallistuneensa hyvään ja laadukkaaseen turnaukseen ja

toivovat, että se järjestetään tulevaisuudessa uudestaan. Toisaalta taas myös turnauksen hyvä suosio voi olla haitallinen tekijä. Jos halukkaita joukkueita on paljon, eivätkä resurssit riitä hyväksymään kaikkia joukkueita, täytyy joitakin joukkueita jättää ulos turnauksesta. Tähän pystytään valmistautumaan asettamalla turnaussäännöt alusta asti siten, että turnaukseen mahtuu vain tietty määrä joukkueita ja paikat täyttyvät esimerkiksi ilmoittautumisjärjestyksessä, tai järjestävä taho saa päättää osallistuvat joukkueet. Muita riskejä voivat olla esimerkiksi turnausjärjestäjien sairastelut tai yllättävät menot ennen turnausta tai turnauksen aikana. Tästä syystä on hyvä miettiä valmiiksi henkilöitä, joita voidaan kysyä auttamaan tarpeen vaatiessa.

Turnauksen aikana olevia riskejä löytyy myös paljon. Esimerkiksi joku joukkue voi myöhästyä heidän ensimmäisestä pelistään tai eivät pääse paikalle pelaajapulan vuoksi. Näitä varten täytyy olla turnaussäännöissä tiedot mitä tapahtuu, jos joukkue luovuttaa. Lisäksi on hyvä olla varalta uusi peliaikataulukkaavio viimehetkisten peruuntumisien varalta. Myös turnauksen ollessa käynnissä voi tulla yllättäviä menoja tai sairastumisia turnausjärjestäjille ja toimitsijoille, joiden varalle täytyy miettiä joko uudet henkilöt tai jakaa heidän vastuut nopeasti aikatauluja viivyttämättä. Sisäturnauksessa sääolosuhteilla ei ole merkitystä, mutta tietysti hallin vahtimestarin puhelinnumero kannattaa olla tallennettuna, jos vaikka pukuhuoneet menevät lukkoon tai valot eivät syty. Jos tarkoituksena on kirjata pelien tulokset ja sijoitukset nettiin turnauksen jälkeen, tulee pelien tulokset säilyttää hyvässä tallessa ja kirjata ne huolellisesti, jotta välttyttäisiin joukkueiden negatiiviselta palautteelta. Pelipaikka tulee muistaa siivota hyvin ja korjata talteen omat tavarat, jotta mitään ei unohdu, ja täten lisämaksuja ei tule siivouksesta myöhemmin.

6.1.6 Käytännön asiat

Suomen Liikunta ja Urheilu on yhdessä lajiliittojen kanssa vakuuttanut jäsenjärjestönsä Tuplaturvavakuutuksella, johon kuuluvat toiminnanvastuuvakuutus, sekä vapaaehtois-työntekijöiden tapaturmavakuutus. Jos turnaus on jonkin muun tahon kuin liiton järjestämä, on suositeltavaa hoitaa vakuutusasiat kuntoon ennen itse tapahtumaa. On huomioitavaa, että pelkkä vastuuvakuutus ei korvaa tapahtuman järjestäjälle, henkilökunnalle ja talkooväelle tapahtuneita vahinkoja. Ennen turnausta tulee laatia ensiapusuunnitelma, hankkia valmiiksi ensiapuvälineet ja tehdä kaikille turnausjärjestäjille selväksi

mistä niitä löytyy. Usein toimitsijapöydän luona pidetään ensiapuvälineitä, jotta ne saataisiin kentälle nopeasti, jos jotain sattuu. Usein pelaajilla ja joukkueilla itsellään on mukana joitain ensiapuvälineitä, mutta niitä on kuitenkin hyvä olla myös järjestäjien puolesta. Ensiapuvälineisiin on suositeltavaa ostaa ainakin kylmäpusseja, kylmäsprayta, muutama ideaalaside, urheiluteippiä sekä laastareita. Muita lisätarvikkeita voivat olla esimerkiksi rakkolaastarit sekä kylmä- ja kuumageelit.

Musiikin soittaminen tapahtumissa ja turnauksissa on sallittua. Liitto kuuluu Valojärjestöön, joka on tehnyt sopimuksen Teoston kanssa. Tämä sopimus kattaa Valon edustamien järjestöjen sekä niiden jäsenyhdistysten tavanomaisen musiikinkäytön ja pienimuotoisen tallentamisen. Ehtoina ovat kuitenkin, että tarkoituksena ei ole kaupallista mitään ja tilaisuuksiin osallistuu alle 15 000 henkilöä. Näin ollen sekä liiton että seurojen järjestämissä turnauksissa järjestäjät saavat soittaa musiikkia mistä tahansa laillisesta lähteestä, joita ovat esimerkiksi radio, CD, DVD, MP3-soitin, tietokone ja kova-levy. Lisäksi on mahdollista hankkia tapahtumaan solisti tai yhtye. (Teosto 2013.)

Yleensä jokaisessa turnauksessa jaetaan turnauksen kolmelle parhaalle joukkueelle palkinnot – joko mitalit, pokaalit tai jotain muuta. Lisäksi joissain turnauksissa halutaan jakaa myös Spirit-palkinto, mikä kertoo joukkueen rehdistä pelaamisesta. Liitto on tilannut mitalit ja pokaalit jo useampana vuonna Palkintotukusta (www.palkintotukku.fi), mistä löytyy myös ultimatelle oma lajitunnus. Jos ei halua tilata mitaleita, voi joukkueelle antaa palkinnoiksi pelkät pokaalit tai vaihtoehtoisesti jotain muuta. Useassa turnauksessa on annettu makeisia, pelejä tai ultimatekiekkoja. On suositeltavaa hankkia palkinnot hyvissä ajoin, varsinkin jos suunnitelmissa on tilata pokaaleja tai mitaleja. Mitaleita tilatessa on hyvä miettiä pelaajamäärät, esimerkiksi pyytämällä joukkueilta pelaajalistat etukäteen.

Ensimmäisen turnauspäivän aamuna täytyy laittaa kenttä kuntoon. Tätä varten täytyy järjestäjillä olla kahdeksan tolppaa ja mahdollisesti teippiä, jolla selkeyttää rajoja, jos hallin lattiassa on eri pallopelien viivoja. Jos kyseessä on tekonurmi, voidaan kenttä tehdä esimerkiksi naruilla tai sopia hallin vahtimestarien kanssa viivojen tekemisestä etukäteen jauheella. Ennen joukkueiden tuloa on tärkeää laittaa selkeästi ohjeet naisten ja miesten pukuhuoneista, laittaa roskakoreja tai jätösäkkejä tasaisin välimatkoin pitkin

hallia ja varsinkin katsomoa, varmistaa tulostaulun toimivuus sekä laittaa mahdollinen kahvio kuntoon.

6.1.7 Muistilista

Muistilistaan on koottu tärkeitä asioita turnauksen järjestämisen kannalta. Jokainen turnaus on yksilöllinen ja eri kaupungeissa voidaan toimia esimerkiksi hallivarausten suhteen erilailla. Muistilista on apuväline, mutta asiat voivat muuttua turnauksen ajankohdasta, tavoitteista ja paikasta riippuen.

6kk-1v ennen turnausta:

- Hallin varaus, varsinkin jos kyseessä tekonurmi tai vaikeasti saatava tila

3-6kk ennen turnausta:

- Ensimmäinen kokous
- Vastuiden jako
- Mahdolliset majoitusvaihtoehdot

2-3kk ennen turnausta:

- Toinen kokous
- Turnaussääntöjen julkistus
- Ilmoittautuminen auki
- Maksuohjeet ilmoittautumisen yhteydessä
- Turnauksen markkinoiminen ulkomaille (Facebook, seurojen yhteyshenkilöt, FFindr)
- Turnauksen markkinoiminen suomalaisille joukkueille (Facebook, Ultimate.fi, seurojen yhteyshenkilöt)

1-2kk ennen turnausta:

- Tarkemmat tiedot majoituksesta, ruokailuista, kuljetuksista, muista palveluista
- Palkintojen tilaaminen
- Turnauksen mainostus yleisölle (sanomalehdet, radio, televisio, lehtisten jako)
- Ensiapusuunnitelman laatiminen

2-3vk ennen turnausta:

- Ilmoittautumisen sulkeminen
- Joukkueiden valinta
- Peliakataulujen tekeminen ja julkaisu
- Toimitsijoiden vuorot
- Ulkomaisille joukkueille varmistusviestiä / infoa kuinka päästä helpoiten hallille jos kuljetusta ei ole järjestetty → päivitys myös nettisivuille

1vk ennen turnausta:

- Ensiaputarvikkeiden osto
- Kenttätarvikkeiden hankinta

Pari päivää ennen turnausta:

- Kahviossa myytävät tuotteet
- Varmistus, että kaikki tarvittavat on hankittu ja aikataulut ovat kunnossa

Turnauspäivänä:

- Kentän tekeminen, toimitsijapöytä + tulostaulu
- Aikataulun tarkkailu
- Palkintojenjako
- Osallistujien kiittäminen
- Loppusiivous
- Pelien tulokset ja sijoitukset nettiin

Mahdollisimman pian turnauksen jälkeen:

- Yhteistyökumppaneiden kiittäminen
- Turnauksen dokumentointi ja arviot
- Turnausraportti Ultimate.fi -sivustolle

6.2 Turnauksen aikana

Tekemistä ja valvomista riittää paljon silloin, kun turnaus on käynnissä. Täytyy muun muassa pysyä aikataulussa, opastaa vieraspaikkakuntalaisia, pitää huolta sovituista tehtävistä sekä vaihtaa kuulumisia monen eri pelaajan kanssa. Hyvään lopputulokseen pääsee, kun jokainen järjestäjä uskoo omaan tekemiseensä ja luottaa, että turnaus on suunniteltu ja aikataulutettu hyvin. Projektipäällikön tulee turnauksen aikana kannustaa muita järjestäjiä ja luoda hyvää yhteishenkeä myös järjestäjien keskuudessa.

Yleensä turnauksen järjestävä seura järjestää peleihin myös toimitsijat. Sisäturnauksissa kenttiä on usein vähemmän kuin ulkoturnauksissa, joten toimitsijoita pitäisi löytyä melko helpolla. Riippuen turnauksesta, toimitsijoita tarvitaan yksi tai kaksi per peli. Jos turnauksessa ei katsota maalien syöttäjiä ja tekijöitä, eikä näin ollen pidetä pistepörssiä, riittää yksi toimitsija tehtävään hyvin. Jos puolestaan halutaan kirjata ylös syöttäjät ja tekijät, on suositeltavaa, että pelissä on ainakin kaksi toimitsijaa. Toimitsijoiden tulee olla paikalla hyvissä ajoin ennen peliä, heidän täytyy pelin aikana keskittyä itse peliin, jotta pelaajat saisivat keskittyä vain pelaamiseen, eikä näin ollen tarvitse pitää huolta pisteiden kulusta.

Kahviotoiminnan pitäminen turnauksessa on suositeltavaa, varsinkin jos lähellä ei ole ruokakauppoja tai muita ruokapaikkoja. Kahviosta tulisi saada ainakin jotain pientä syötävää, kuten sämpylöitä ja esimerkiksi energia- ja proteiinipatukoita. Jos kahviotoimintaan haluaa panostaa, voi ennen turnausta valmistaa esimerkiksi pastasalaattia tai muuta ruokaisampaa tarjottavaa. Lisäksi kahviosta tulisi saada jotain makeaa, unohtamatta tietenkään kahvia. Täytyy muistaa, että pelkästään pelaajat eivät käytä kahviota, vaan myös mahdolliset katsojat. Tarjottavaa ei kuitenkaan kannata tarjota liikaa, varsinkaan jos tiedossa ei ole mitä ylijääneille tuotteille tehdään turnauksen jälkeen.

Palkintojen jako tulee aloittaa mahdollisimman pian finaaliottelun päätyttyä. Näin ollen pelaajat ja katsojat pääsevät lähtemään nopeasti kotimatalle. Turnauksen järjestäjät saavat päättää jaetaanko turnauksessa myös spirit-palkinto, mitä varten on täytynyt kerätä spirit-pisteitä. Palkintojen jakajat on hyvä miettiä valmiiksi ennen turnausta, jotta

he varmasti ovat paikalla ennen kuin palkintojen jako alkaa. Palkintojen jako tulisi olla sujuvaa ja kuulutukset selkeitä.

6.3 Turnauksen jälkeen

Kun turnaus on ohi, palkinnot ovat jaettu ja pelaajat lähteneet kotimatkoilleen, jatkuu turnausjärjestäjien työ vielä. Tehtävissä on muun muassa turnausalueen siivousta, raporttien ja tulosten julkaisua, yhteistyökumppaneiden kiittämistä ja turnauksen dokumentointia. Kun turnaus viedään kunnialla loppuun asti ja keskitytään myös jälkitöihin, jää kaikille parempi mieli ja kynnyksellä järjestää turnaus uudestaan on pienempi.

Usein hallivarauksissa on jokin kellonaika mihin asti halli on varattu turnauksen käyttöön. Se ei tarkoita sitä, että pelit loppuvat silloin, vaan että turnausjärjestäjien pitää poistua hallista silloin. Siihen mennessä on pitänyt siivota kentät, pukuhuoneet ja katsomo isoimmista roskista sekä kerätä talteen löytötavarat. Jos hallin jättää sotkuiseksi, voi siitä tulla myöhemmin ylimääräinen lasku perässä, mikä puolestaan vaikuttaa yllättävästi turnauksen budjettiin ja tulokseen, mutta myös mahdollisesti seuraavien vuosien tilavarauksiin. Pelaajat ja katsojat vievät roskansa roskiin helpommin, kun siivousta on ennakoitu ripustamalla jätesäkkejä roskakoreiksi ympäri hallia. Näin ollen siivouskin nopeutuu ja jätesäkit ovat helppo korjata pois.

Jälkimarkkinointivaiheella tarkoitetaan turnauksen jälkeen toteutettavaa toimintaa, jolloin kiitetään yhteistyökumppaneita ja sponsoreita. Muistamisen ei tarvitse olla suurieleistä, mutta yrityksen kiittäminen erikseen antaa positiivisen kuvan turnausta järjestävästä tahosta ja näin ollen yhteistyökumppanit ja sponsorit voivat jatkossakin tukea kyseistä turnausta. Yhteistyökumppaneiden ja sponsoreiden lisäksi tulisi kiittää myös kaikkia turnauksen järjestämiseen osallistuneita henkilöitä. Kiittämisen tulisi tapahtua mahdollisimman pian turnauksen päätyttyä, mielellään jo samana päivänä.

Myös tuloksiin ja raportointiin tulee kiinnittää huomiota mahdollisimman pian turnauksen päätyttyä. Pelien tulokset tulisi saada yleisön näkyville turnaussivuille tai sosiaaliseen mediaan parin päivän sisällä turnauksen päättymisestä ja mielellään myös pieni raportti turnauksen kulusta. Ultimate.fi -sivusto julkaisee mielellään turnausraportteja,

joten heille kannattaa sellainen lähettää osoitteeseen [toimitus\[at\]ultimate.fi](mailto:toimitus[at]ultimate.fi). Jos suunnitelmissa on järjestää turnaus joskus uudelleen, on suositeltavaa, että heti turnauksen päätyttyä kirjataan ylös missä asioissa onnistuttiin ja mitä asioita tulisi parantaa seuraavaa kertaa ajatellen. Turnauksen muut dokumentit ja yhteystiedot on suositeltavaa säilöä myös hyvin ja mahdollisimman yksityiskohtaisesti. Kaikenlaisiin kontaktipyyntöihin ja kyselyihin kannattaa vastata heti. Lisäksi sosiaalista mediaa kannattaa käyttää vielä suhteellisen pitkään tapahtuman jälkeenkin, etenkin jos toistuvasta tapahtumasta on kyse.

7 Johtopäätökset

Tämän produktityyppisen opinnäytetyön tarkoituksena oli laatia toimeksiantajalle opas kansainvälisen ultimateturnauksen järjestämiseen sisäkaudella. Haastattelujen perusteella kysyntää kansainvälisille sisätturnauksille on, etenkin keväällä järjestettävä kovatasoinen turnaus tekonurmella sai paljon kannatusta. Kuitenkin muutama henkilö oli myös sitä mieltä, että sisätturnauksia ei tarvitsisi järjestää enempää, sillä sisäkausi ei ole pääkausi ja muutenkin on jo paljon turnauksia sisäkaudella. Tätä opinnäytetyötä tehdessä mielessä kävi useaan otteeseen ajatus siitä, että minkä tyyppiseen turnaukseen tällainen opas sopisi. Alun perin oli sovittu toimeksiantajan kanssa kansainvälisyyteen keskittymisestä, mutta sekin tuotti hieman hankaluuksia, koska haastateltavilla turnausjärjestäjillä ei ollut paljoa kokemusta kansainvälisten turnausten järjestämisestä. Kaikki haastateltavat pelaajat ovat joskus osallistuneet kansainväliseen turnaukseen ulkomailla, mutta turnausjärjestelyt saattavat olla joltain osin näkymättömät eikä yksityiskohtia tiedetä. Vaikeaa oppaan tekemisestä teki myös näkökulmien mahdollinen muuttuminen, sillä asioita täytyi katsoa liiton ja seurojen puolesta, jos Suomen Liitokiekkoliiton on tarkoituksena antaa opas jakoon eteenpäin seuroille. Omasta kokemuksesta päätellen liiton järjestämät turnaukset eroavat seurojen järjestämistä turnauksista, joten oppaan tekemisessä täytyi lähteä miettimään turnausjärjestäjien kokemattomuutta. Liiton järjestämissä turnauksissa on osaamista, mutta puolestaan järjestäjiä usein vähemmän kuin seurojen järjestämissä turnauksissa.

Iiskola-Kesososen mukaan (2004) hyvin suunnitellulla tapahtumalla on paremmat mahdollisuudet onnistua, eikä tapahtumaa ikinä pitäisi käynnistää liian nopeasti. Myös Oresto (18.11.2014a) on sitä mieltä, että tapahtumaa ei ikinä pitäisi järjestää pelkästään järjestämisen ilosta. Ultimateturnausten järjestäjät ovat osittain olleet samaa mieltä Iiskola-Kesososen kanssa, mutta luottavat pääosin omiin kokemuksiinsa lajista. Suurimman osan mielestä turnausta kannattaa alkaa suunnittelemaan hyvissä ajoin, mutta kuitenkin kaikki työ tehdään juuri ennen itse turnausta. Vallo & Häyrinen (2012) suosittelevat ottamaan suunnitteluvaiheeseen mukaan kaikki ne, jotka osallistuvat tapahtuman järjestämiseen. Ultimate on vielä pieni laji, joten osallistujamäärät suomalaisissa turnauksissa eivät ole kovin suuret. Turnauksia järjestetään ajatellen koko lajikansaa ja heidän haluaan päästä pelaamaan eritasoisia ja erilaisia turnauksia. Lajin kehittymistä ja isompia

turnauksia ajatellen suunnittelun merkitys korostuu entisestään ja etenkin turnausjärjestelyihin tulee panostaa. Ultimateturnausten järjestäminen mukailee usein Vallon & Häyrisen linjaa, ja etenkin seurojen järjestämissä turnauksissa todella moni seuran jäsen osallistuu turnauksen suunnitteluun ja toteutukseen. Tähän mennessä turnausten markkinointiin ei kuitenkaan ole panostettu huimia määriä. Järjestäjät ovat luottaneet pääosin sosiaaliseen mediaan ja lajin pelaajiin. Iiskola-Kesonen (2004) painottaa, että tapahtumamarkkinoinnin tulee olla pitkäjänteistä, joten turnauksista voisi tehdä monivuotisia ja panostaa myös yleisömainontaan, ja siten saada mahdollisesti lajiin lisää osallistujia.

Opinnäytetyön kirjoittaminen kesällä oli haastavaa, sillä tekemistä riitti paljon opinnäytetyön ohella ja ohjaajatkin olivat lomalla. Ensimmäisen ja toisen seminaarin välinen aika tuntui pitkältä, ja oli vaikea päästä rutiininomaiseen kirjoittamiseen. Mielestäni seminaareja, tai ainakin joitain tapaamisia, tulisi olla ohjaajan kanssa enemmän. Tapaamisten järjestäminen onnistuu varmasti helpommin muulloin kuin kesällä, ja myös toisella paikkakunnalla asuminen toi omat haasteensa. Toisaalta, ”itsenäinen” kirjoittaminen oli hyvästä ja varmasti sopii joillekin henkilöille, mutta välillä tietämättömyys kuinka työ pitäisi edetä, toi ahdistusta. Ainakin tästä opinnäytetyöstä tuli juuri kirjoittajan kaltainen, ja organisointikyky on kasvanut. Joitain asioita olisi voinut tehdä toisin. Näihin asioihin voidaan luetella esimerkiksi opinnäytetyön suunnittelu ja haastatteluiden tekeminen. Olisi pitänyt miettiä etukäteen kuinka paljon haastatteluita on suunnitelmissa tehdä, mitä analysointitapaa tulisi käyttää ja kuinka vastaukset on tarkoitus analysoida. Analysointitapa tuli päätettyä vasta haastatteluiden loppuvaiheessa, ja tulikin huomattua, että se olisi kannattanut tehdä jo aikaisemmin. Haastatteluja olisi voitu tehdä myös enemmän, mutta silti vastaukset olivat kuitenkin melko yksimielisiä. Haastetta haastatteluiden tekemiseen toi niiden järjestäminen, sillä turnaukset ovat usein kiireisiä, mutta niissä kuitenkin näkee enemmän ihmisiä, jotka tulevat toisilta paikkakunnilta. Näin ollen haastatteluiden tekeminen turnauksissa tuntui helpommalta, kuin matkustelu vapaaajalla toiselle paikkakunnalle.

Toimeksiantajan palaute työstä ja oppaasta oli positiivinen, ja hän pystyi antamaan kommentteja työn loppuvaiheelle saakka. Hänen mielestään työssä oli paljon arvokasta tietoa, ja hänen kommenttien avulla sain lisättyä työhön myös yksityiskohtaisia asioita,

joiden etsiminen voi olla turnausjärjestäjälle hankalaa. Toimeksiantaja antoi kuitenkin minun kirjoittaa työtä omatoimisesti, eikä liikaa ohjannut työn kulkua. Olen oppinut työtä tehdessäni paljon, muun muassa organisointikykyä ja päätöksentekoa, mutta myös itse lajista. Olen pelannut ultimatea kauan, mutta silti lajin rehellisyys ja toimintatavat edelleenkin herättävät arvostusta, kun niitä kirjoittaa ylös muiden luettavaksi.

Lähteet

Alaja, E. 2000. Arpapelii? Urheilumarkkinoinnin käsikirja. Gummerus Kirjapaino Oy: Jyväskylä.

Alaja, E. 2001. Summapelii! Sponsorointiyhteistyön käsikirja. Gummerus Kirjapaino Oy: Jyväskylä.

Bodwin, G., Allen, J., O'Toole, W., Harris, R. & McDonnell, I. 2011. Events management, 3rd ed. Oxford: Butterworth-Heinemann.

Fennia. 2014. Varaudu riskeihin vastuuvakuutuksilla. Luettavissa:

<http://www.fennia.fi/Yritykset+ja+yritt%C3%A4j%C3%A4t/Vakuutukset/Varaudu+riskeihin+vastuuvakuutuksilla/p1352434776091?packedargs=locale%3D1351236282049>. Luettu: 8.7.2014

Hirsijärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 15. uudistettu painos. Kariston Kirjapaino Oy. Hämeenlinna.

Iiskola-Kesonen, H. 2004. Mitä, miksi, kuinka? Käsikirja tapahtumajärjestäjille. Suomen Graafiset Palvelut Ltd: Suomen Liikunta ja Urheilu ry.

Karjalainen, O-P. 18.11.2014a. Tapahtuma. NYT. Vol 3. Urheilija. Seminaariesitys. Lahti.

Karjalainen, O-P. 18.11.2014b. Tapahtuma. NYT. Vol 3. Urheilija. Seminaariesitys. Lahti.

Kauhanen, J., Juurakko, A. & Kauhanen, V. 2002. Yleisötapahtuman suunnittelu ja toteutus. Dark Oy. Vantaa.

Kallio, T. & Määttä, I. 2013. Tapahtumajärjestäjän opas. Luettavissa:

[http://www.lahtiregion.fi/tapahtumajarjestaja/suunnitteletko-](http://www.lahtiregion.fi/tapahtumajarjestaja/suunnitteletko-tapahtumaa/tapahtumajarjestajan-opas)

[tapahtumaa/tapahtumajarjestajan-opas](http://www.lahtiregion.fi/tapahtumajarjestajan-opas). Luettu: 31.10.2014

Masterman G. 2009. Strategic Sport Event Management: Olympic Edition. Oxford:

Butterworth-Heinemann.

Oresto, J. 18.11.2014a. Tapahtuma. NYT. Vol 3. Kehitysjohtaja. Lahden ammattikorkeakoulu. Seminaariesitys. Lahti.

Oresto, J. 18.11.2014b. Tapahtuma. NYT. Vol 3. Kehitysjohtaja. Lahden ammattikorkeakoulu. Seminaariesitys. Lahti.

Oresto, J. 18.11.2014c. Tapahtuma. NYT. Vol 3. Kehitysjohtaja. Lahden ammattikorkeakoulu. Seminaariesitys. Lahti.

Ruusuvuori, J., Nikander, P. & Hyvärinen, M. 2010. Haastattelun analyysi. Vastapaino. Tampere.

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006a. KvaliMOTV. Tutkimuksen arviointi – reflektointia. Luettavissa:

http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L3_3_3.html. Luettu: 17.8.2014

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006b. KvaliMOTV. Validiteetti. Luettavissa: http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L3_3_1.html. Luettu: 17.8.2014

Teosto. 2013. Valo-sopimus. Luettavissa: <http://teosto.fi/kayttajat/luvat/368/m/656>. Luettu: 3.11.2014

The Ultimate Players Association. 1994. UPA Manual of Tournament Formats. Basic theories of tournament scheduling. Luettavissa:

<https://www.cs.rochester.edu/u/ferguson/ultimate/upa-formats/upa-formats-basic.html>. Luettu: 19.8.2014

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. 6. uudistettu painos. Kustannusosakeyhtiö Tammi. Vantaa.

Ultimate.fi. 2014a. Liittoinfo. Luettavissa: <http://www.ultimate.fi/liitto/liittoinfo/>.
Luettu: 27.6.2014

Ultimate.fi. 2014b. SLKL Kilpailusäännöt. Luettavissa:
<http://www.ultimate.fi/ultimate/site/wp-content/uploads/2014/05/SLKL-Kilpailus%C3%A4%C3%A4nn%C3%B6t-versio-4.3-2014.pdf>. Luettu: 27.6.2014

Ultimate.fi. 2014c. Spiritin arviointi. Luettavissa:
<http://www.ultimate.fi/ultimate/spirit-of-the-game/spiritin-arviointi/>. Luettu:
28.8.2014

Usa Ultimate. 2010. About Ultimate. Luettavissa:
<http://www.usultimate.org/about/ultimate/>. Luettu: 27.6.2014

Vallo, H. & Häyrinen, E. 2012. Tapahtuma on tilaisuus. Tapahtumamarkkinointi ja tapahtuman järjestäminen. 3. uudistettu painos. Tallinna Raamatutrükikoda. Tallinna.

World Flying Disc Federation. 2012. Downloads. Eligibility. Division Eligibility Rules for WFDF Ultimate Events. Luettavissa:
http://www.wfdf.org/downloads/cat_view/49-eligibility. Luettu: 14.10.2014

Liitteet

Liite 1. Haastattelukysymykset suomalaisille ultimateen pelaajille

1. Pelikokemus

- 1.1. Oletko SLKL jäsen?
- 1.2. Onko sinulla voimassa oleva SLKL jäsenmaksu?
- 1.3. Kuinka kauan olet harrastanut ultimatea?
- 1.4. Oletko pelannut kansainvälisissä turnauksissa ulkomailla?
 - 1.4.1. Jos **kyllä**, ovatko turnaukset olleet mielestäsi paremmin järjestettyjä kuin turnaukset Suomessa?
 - 1.4.2. Mitä Suomessa tai ulkomailla on tehty paremmin?
- 1.5. Oletko pelannut jossain turnauksessa Suomessa, missä on ollut joukkueita ulkomailla?
 - 1.5.1. Jos **kyllä**, ovatko turnausjärjestelyt olleet mielestäsi tarpeeksi hyviä ulkomaalaisia joukkueita ajatellen? Mitä on tehty hyvin? Missä olisi parannettavaa?

2. Sisäturnausten taso Suomessa

- 2.1. Onko mielestäsi tarvetta järjestää enemmän kansainvälisiä sisäturnauksia Suomessa liiton toimesta? Miksi/Miksi ei?
- 2.2. Pitäisikö seurojen järjestää enemmän kansainvälisiä sisäturnauksia?
- 2.3. Onko tietynlaisia sisäturnauksia joita Suomeen pitäisi saada lisää? (Pidempia, kovatasoisempia, aloittelijoille, kansainvälisiä, pelkästään sekarja...)

3. Osallistuminen kansainväliseen sisäturnaukseen

- 3.1. Jos osallistuisit **ulkomailla** sisäturnaukseen, mitkä asiat vaikuttaisivat lähtöösi? (sijainti, ajankohta, majoitus, kustannukset...)
 - 3.1.1. **Sijainti:** julkisten liikenneyhteyksien varrella/ei haittaa vaikka joutuisi näkemään vaivaa ja vuokraamaan auton?
 - 3.1.2. **Ajankohta:** syksyllä/kevällä? 1pv/2pv/3pv?
 - 3.1.3. **Majoitus:** turnausjärjestäjien kautta/omatoimisesti hankittu?

- 3.1.4. **Kustannukset:** mahdollisimman halpa reissu/ei niin väliä jos turnauksen laatu ja majoituksen taso ovat hyviä?
- 3.1.5. **Joukkueiden määrä:** Kuinka monta naisten joukkuetta ja kuinka monta miesten joukkuetta mielestäsi olisi hyvä määrä kahden päivän sisäturnaukseen?
- 3.1.6. **Sarjojen määrä:** kaikki kolme sarjaa erikseen/ avoin ja naisten sarja erikseen/ pelkkä sekasarja? Jos pelkkä sekasarja, kuinka monta joukkuetta olisi hyvä?
- 3.2. Jos osallistuisit **Suomessa** kansainväliseen sisäturnaukseen, mitkä asiat vaikuttaisivat lähtösi?
- 3.2.1. Onko väliä onko liiton alainen vai jonkun seuran järjestämä?
- 3.2.2. **Sijainti:** julkisten liikenneyhteyksien varrella/ menisit kuitenkin autolla? Lähellä/ei haittaa, vaikka olisi monen tunnin ajomatkan päässä?
- 3.2.3. **Ajankohta:** syksyllä/kevällä? 1pv/2pv/3pv?
- 3.2.4. **Majoitus:** turnausjärjestäjien kautta/omatoimisesti hankittu?
- 3.2.5. **Kustannukset:** mahdollisimman halpa reissu/ ei niin väliä, koska ollaan Suomessa?
- 3.2.6. **Joukkueiden ja sarjojen määrä:** kaikki kolme sarjaa erikseen/ avoin ja naisten sarja erikseen/ pelkkä sekasarja? Kuinka monta naisten joukkuetta ja kuinka monta miesten joukkuetta olisi mielestäsi hyvä määrä kahden päivän sisäturnaukseen? Jos pelkkä sekasarja, kuinka monta joukkuetta olisi hyvä?
- 3.3. Olisiko mielestäsi parempi pelata pitkiä täysmittaisia pelejä ja vähemmän pelejä vai lyhyempiä pelejä ja enemmän pelejä? Miksi?
- 3.4. Mitä palveluita/asioita turnauksessa pitää olla, jotta turnaus olisi hyvä? (Kenttien koko ja määrä, aamupala/päivällinen, kahvio, iltatoimintaa, ensiapuvälineet, hyvät suihkut/vessat/pukuhuoneet, valokuvaaja, pelien videokuvaus...)

1. Kokemus turnausjärjestäjänä

- 1.1. Kuinka monta kertaa olet ollut järjestämässä turnausta?
- 1.2. Mitä turnauksia olet järjestänyt? Liiton alaisia/seuran omia?
- 1.3. Onko järjestämissäsi turnauksissa ollut mukana ulkomaalaisia joukkueita?
 - 1.3.1. Jos **kyllä**, mistä maista joukkueet ovat tulleet?

2. Sisäturnausten taso Suomessa

- 2.1. Onko mielestäsi tarvetta järjestää enemmän kansainvälisiä sisäturnauksia Suomessa (National Student Ultimate Tournamentin lisäksi)? Miksi/Miksi ei?
- 2.2. Onko jotain tietynlaisia sisäturnauksia mitä Suomeen pitäisi saada lisää? (Pidempiä, kovatasoisempia, aloittelijoille, kansainvälisiä, pelkästään sekasarja...)

3. Sisäturnausten järjestäminen

- 3.1. **Suunnittelu:** Kuinka aikaisin kannattaa alkaa suunnittelemaan turnausta?
- 3.2. **Sijainti:** Mitä asioita on ajateltu, kun on mietitty turnauksen sijaintia?
- 3.3. **Ajankohta:** Miten turnauksen ajankohta on päätetty?
- 3.4. **Majoitus:** Onko majoitusta järjestetty? Miten?
- 3.5. **Markkinointi:** Mitä kanavia olette käyttäneet/kuinka markkinointiin panostetaan? Markkinoidaanko erikseen ulkomaalaisille joukkueille?
- 3.6. **Sponsorit:** Onko turnaukselle hankittu sponsoreita? Jos kyllä, minkälaisia?
- 3.7. **Budjetti:** Onko tavoitteena saada turnauksesta ylimääräistä rahaa seuralle? Kuinka paljon? Kuinka tarkkaan budjetti tehdään?
- 3.8. **Ilmoittautuminen:** Miten ilmoittautuminen organisoidaan ennen tapahtumaa? Kuinka kauan ilmoittautumisia otetaan vastaan?
- 3.9. **Pelaaja- ja joukkuemaksut:** Kuinka suuri pelaajamaksu on ollut ja mitä se sisältää? Mitä joukkuemaksulla katetaan?
- 3.10. **Joukkueiden ja sarjojen määrä:** Miten on päätetty sarjat ja joukkueiden määrät?
- 3.11. **Peliformaatti:** Miten on päätetty kuinka paljon ja kuinka pitkiä pelejä pelataan? Kuinka kauan ennen turnausta julkaistaan peliaikataulut?

- 3.12. **Palkinnot:** Millaisia ovat hyvät palkinnot? (Pelkät pokaalit, mitalit, muuta...)
- 3.13. **Raportointi:** Kuinka tulokset julkaistaan? Kirjoitetaanko turnauksesta juttua myöhemmin?
- 3.14. **Vakuutukset:** Jos seuran oma turnaus, onko vastuuvakuutuksia hoidettu? (Esim. jos joku rikkoo vahingossa oven tai ikkunan)
- 3.15. Mihin palveluihin kiinnitetään erityisesti huomiota? (Kenttien koko ja määrä, aamupala/päivällinen, kahvio, iltatoimintaa, ensiapuvälineet, hyvät suihkut/vessat/pukuhuoneet, valokuvaaja, pelien videokuvaus...)
- 3.16. Mitkä asiat saattavat jäädä vähemmälle huomiolle? (Valokuvaus, videointi, iltatoiminta...)
- 3.17. **Sisäinen viestintä:** kuinka paljon turnausjärjestäjät kokoustavat ja kuinka sisäinen viestintä toimii?

4. Oma kokemus

- 4.1. Missä asioissa mielestäsi juuri teidän järjestämässä turnauksessa on onnistuttu?
- 4.2. Missä olisi parantamisen varaa?