

Examensarbete, Högskolan på Åland, Utbildningsprogrammet för
Hospitality Management

ETT ESPORT EVENT PÅ ÅLAND

Arvid Rask, Ville Sopen-Luoma



2019:41

Datum för godkännande: 4.12.2019

Handledare: Karin Limnell

EXAMENSARBETE

Högskolan på Åland

Utbildningsprogram:	Hospitality Management
Författare:	Arvid Rask, Ville Sopen-Luoma
Arbetets namn:	Ett esport event på Åland
Handledare:	Karin Limnell
Uppdragsgivare:	-

Abstrakt:
<p>I vårt examensarbete skriver vi om evenemanget ÅL-Star 2019 som är ett nytt LAN och esportevenemang för Åland.</p> <p>Syftet med arbetet är för oss att skapa, planera och genomföra ett evenemang, ÅL-Star 2019. Detta i sin tur ger oss en större inblick och förståelse för vad som krävs för att ordna ett större publikt evenemang.</p> <p>De teorier som tas upp handlar om ett projekts olika faser såsom identifieringsfasen, planeringsfasen, utförandefasen och avslutningsfasen.</p> <p>Till sist skriver vi om själva planeringen, utförandet och avslutet av evenemanget.</p>

Nyckelord (sökord):
Evenemang, ÅL-Star 2019, LAN, Esport, Projektfaser

Högskolans serienummer:	ISSN:	Språk:	Sidantal:
2019:41	1458-1531	Svenska	38 sidor

Inlämningsdatum:	Presentationsdatum:	Datum för godkännande:
15.11.2019	4.12.2019	4.12.2019

DEGREE THESIS

Åland University of Applied Sciences

Study program:	Hospitality Management
Author:	Arvid Rask, Ville Sopen-Luoma
Title:	An Esport Event in Åland
Academic Supervisor:	Karin Limnell
Technical Supervisor:	-

Abstract:
<p>In our thesis we write about the ÅL-Star 2019 event, which is a new LAN and esports event for Åland.</p> <p>The purpose of the work is for us to create, plan and implement an event, ÅL-Star 2019. This in turn gives us a greater insight and understanding of what is required to organize a larger public event.</p> <p>The theories raised are about the different phases of a project such as the initialization phase, the planning phase, the execution phase and the closing phase.</p> <p>And finally we write about the planning, execution and completion of the event itself.</p>

Key words:
Events, ÅL-Star 2019, LAN, Esport, Project phases

Serial number:	ISSN:	Language:	Number of pages:
2019:41	1458-1531	Swedish	38 pages

Handed in:	Date of presentation:	Approved on:
15.11.2019	4.12.2019	4.12.2019

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. INLEDNING	5
1.1 Avgränsning	5
1.2 Syfte	5
1.3 Metod	6
1.3.1 Kvantitativ metod	6
1.3.2 Datainsamling metod	6
2. PROJEKTFASER OCH SCHEMALÄGGNING	6
2.1 Projektfaser	6
3. STEG FÖR PLANERING	7
3.1 WBS (Work Breakdown Structure)	7
4. SCHEMALÄGGNING AV ETT PROJEKT	9
4.1 GANTT-schema	10
4.2 CPM/PERT	11
5. RISKHANTERING	13
6. EMPIRI	15
6.1 ÅL-STAR	15
6.1.1 Planering	16
6.1.2 Utförande	20
6.1.3 Turnering i Counter Strike Global Offensive	21
6.1.4 Turnering i League of Legends	22
6.1.5 Turnering i Super Smash Bros. Ultimate	22
6.1.6 Livestream	23
6.1.7 Övrigt	23
6.1.8 Avslut	24
6.1.9 Analys	24
7. SLUTORD	25
KÄLLFÖRTECKNING	27
BILAGOR	29

1. INLEDNING

I vårt examensarbete kommer vi att redovisa planeringen, utförandet och utvärderingen av vårt egna evenemang ÅL-Star 2019 LAN Party Tournament. Vi valde att skapa detta evenemang på grund av vårt gemensamma intresse för videospel och esport.

Så vad är esport? Esport är en förkortning av "elektronisk sport" och är ett samlingsnamn för alla tävlingar som utförs i en virtuell miljö. Det kan alltså handla om TV-spel, datorspel, Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) eller mobilspel. Begreppet myntades i Sydkorea i början på 1990-talet (Mozur 2014).

LAN betyder Local Area Network vilket är ett begrepp inom datorkommunikation. LAN-party används vid tillfällen då datoranvändare träffas och spelar tillsammans.

1.1 Avgränsning

Vi avgränsar vårt examensarbete till vårt eget evenemang ÅL-Star 2019 Lan Party Tournament som går av stapeln i augusti 2019 och är ett esport och LAN-evenemang för unga och vuxna ålänningar.

I detta arbete har vi valt att avstå från projektledningsteorierna eftersom vi var endast två personer som planerade och genomförde evenemanget. Teorierna vi valt att använda oss av har vi implementerat och använt i planeringsfasen, schemaläggning och till ett bracketsystem för turneringarna. Vi förklarar vad teorierna betyder och hur vi implementerar dem i vårt evenemang.

1.2 Syfte

Syftet med vårt examensarbete är att lära oss om hur man planerar och genomför ett större publikt evenemang men även att ge unga och vuxna ålänningar som intresserar sig för videospel

något att se framemot. Vi vill skapa en bättre förbindelse mellan de som spelar videospel på Åland och vi gör det genom att hålla i och skapa evenemanget ÅL-Star 2019.

1.3 Metod

1.3.1 Kvantitativ metod

Vid en kvantitativ undersökning innebär det att man får mätbara svar som man lägger in i en numerisk skala. Därför är det viktigt att förarbetet är väl gjort så att tillräcklig information och klar bild finns till förfogande då undersökningens frågor ska tas fram (Eliasson, 2013, ss. 28-30).

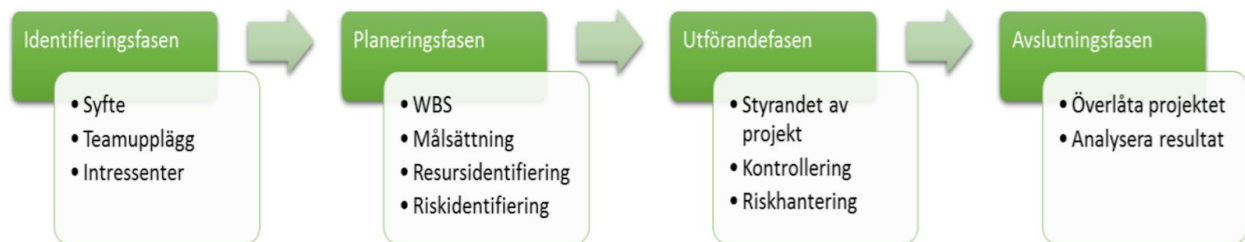
1.3.2 Datainsamlingsmetod

En datainsamlingsmetod är ofta i form av en webbenkät. Enkäten måste vara tydligt formulerad och samma frågor skall grupperas för att skapa ett bättre sammanhang för respondenten. Ledande frågor skall undvikas för att det inte skall leda till missvisande svar och att enkäten inte är för lång (Eliasson, 2013, ss. 36-44).

2. PROJEKTFASER OCH SCHEMALÄGGNING

2.1 Projektfaser

Det går att fördela ett projekt på flera olika sätt. Men det kanske mest vanliga sättet för traditionellt projekt är att fördela det i fyra olika faser. Dessa fyra faser kallas identifieringsfasen, planeringsfasen, utförandefasen och avslutningsfasen (Frame, 1995, s. 43). Dessa innefattar som helhet projektlivscykeln, alltså från idé till utfört arbete. I figur 1 nedan är delarna uppställda med sina specifika huvuddrag.



Figur 1: Projectlivscykel

3. STEG FÖR PLANERING

När ett projekt har blivit definierat och man funnit behov för ett projekt, gäller det att planera vidare strukturen av projektet. Viktigt för denna fas är att klargöra vilka olika områden projektet har. För dessa områden bör man bestämma vem som ansvarar för vad och inom vilka ramar. Alltså bestämmer man vilka områden internt och externt projektet involverar. Att klarlägga målen för projektet är även viktigt för att nå de resultat man vill inom utsatt tid (Render, 2014, s. 96). I följande del förklaras mera ingående projektplaneringens grundpelare för att nå ett projekt med färdigt fastställda mål (traditionell projektplanering). Delar som tillhör planeringsfasen är att lägga upp ett WBS (work breakdown structure), klargöra målet och resurs identifiering för lyckat utförande av ett projekt.

3.1 WBS (Work Breakdown Structure)

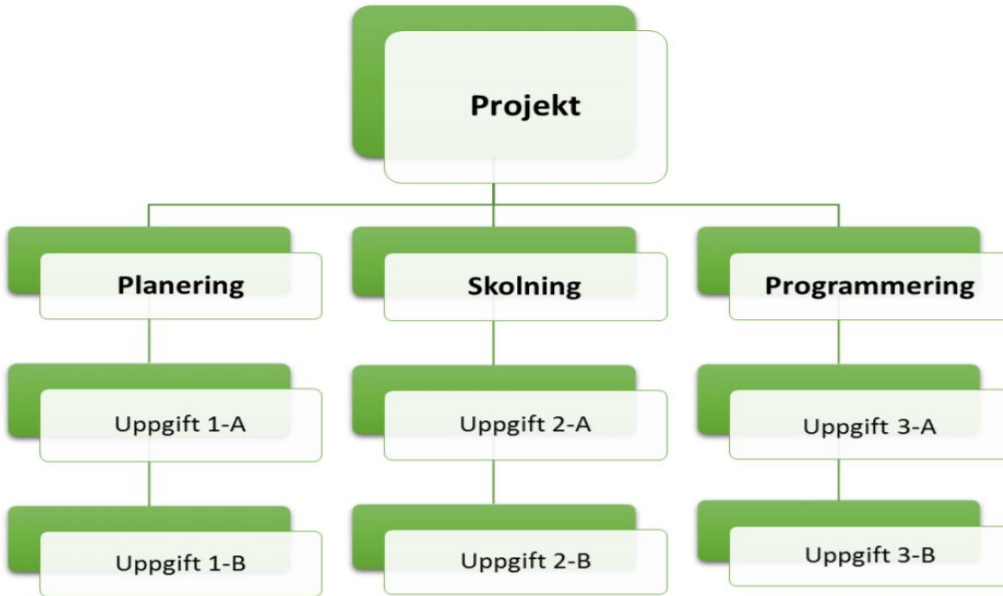
Det första steget efter att man vet vad projektet innefattar är att göra upp en WBS för själva projektet. En WBS handlar om att fördela och kartlägga alla skeden i projektet till funktioner som man kan lätt följa. Detta gör WBS till det kanske enskilt mest kritiska skedet för hela projektets framgång samt för dess utförande inom de uppsatta tidsramarna, eftersom en glömd aktivitet kan sakta ner hela projektet (Anonimo, Ritzman, & Krajewski, 2002, p. 143).

En aktivitet är den minsta delen i ett projekt och den kan kännetecknas från att den använder både tid och resurser inom företaget men som en projektledare lätt kan kontrollera på grund av dess begränsning. Man vill alltså få alla funktionsdelar spjälkade i projektet till så små delar att det är lätt att följa på aktivitetsnivå hur allt hänger ihop, eftersom den delen redan är så tydligt begränsad (Krajewski & Ritzman, 2002, s. 143).

Andra orsaker till varför en WBS är bra att göra, är att den hjälper i att se projektets helhet redan i tidigt skede. Då kan man redogöra vem projektet innefattar och hurdan tidsram som krävs för att utföra projektet. Den tredje orsaken för WBS är att den förbättrar organisationens verksamhet.

Då man gör upp en WBS, blir den att se liknande ut som det hierarkisystem som organisationen normalvis också har. Detta är ingen tillfällighet, utan det handlar långt om samma delning av ansvar/uppgifter i ett projekt som man har i själva organisationens arbetshierarki. Det som gör det bra att göra upp en WBS är möjligheten att tillämpa den i fortsättningen och använda samma bas för verksamheten, SOP (Standard operating procedures). Betydelsen för SOP är att man utför arbetet alltid på samma sätt och därför effektiviserar WBS verksamhet vid sådana situationer där man har tillgång till tidigare erfarenhet av likadana projekt (Cobb, 2012, ss. 42-43).

När en projektledare skall börja med att framföra ett WBS för ett projekt gäller det från första början, som tidigare nämnts att spjälka huvudprojektet i mindre delar. Huvudprojektet är normalvis det konkreta målet av projektet och oftast den produkten/tjänsten kunden ber om. När man kartlagt projektets omfattning fördelar man ytterligare de olika delarna till funktionsdelar som kunde vara t.ex. turneringsplanering, kostnadsplanering och utveckling av produkten. Sedan fördelar man ytterligare dessa så långt det går till mindre delar, ända tills allt är kartlagt på aktivitetsnivå (Cobb, 2012, ss. 43-46). Figuren 2 och bilaga 1. under illustrerar hur man delar ett projekt i WBS. Projektet ligger på nivå 1 och omfattar hela projektet med alla dess faser. Sedan har man delat helheten till huvuduppgifter inom projektet på nivå 2. Dessa kan vara för ett projekt om implementering av ett intra system t.ex. planering, programmering och skolning av personal. Ytterligare fördelas dessa huvuduppgifter till skeden som tillhör varje huvuduppgift, nivå 3. Då var uppgift har lagts i schemat fördelar man ännu ytterligare dessa till de minsta aktiviteter som går att tydligt beskriva, nivå 4.



Figur 2: WBS av ett exempelprojekt

4. SCHEMALÄGGNING AV ETT PROJEKT

När ett projekt blivit klart planerat och målet för projektet är färdigställt, påbörjas schemaläggning av projektet (project scheduling). Schemaläggning handlar om att få aktiviteter i projektet uppställda i ett schema, så att man ser i hurdan ordning aktiviteterna skall utföras. Med hjälp av WBS har man tillgång till alla aktiviteter i projektet och genom att fördela projektdelar kan man se om man kan utföra aktiviteter parallellt. Schemaläggning handlar alltså om att forma aktiviteter i ett mera organiserat tidsschema. När planeringen av projektet handlar om att hitta alla aktiviteter och göra ett WBS, handlar schemaläggning om att organisera dessa inom tid. (Cobb, 2012, s. 63).

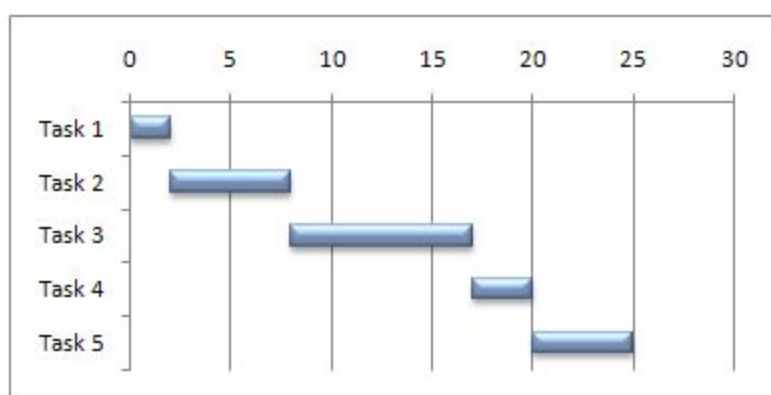
För att schemalägga projekt måste man alltså känna till varenda funktionell del i projektet. Detta är skedet i projektplaneringen var man ställer upp alla funktioner i logisk ordning, för att få dem uppställda i ett tidschema. Det viktiga med schemaläggning för en projektledare är att kunna följa projektets gång och se att allting sker inom utsatt tid. Därför vill man försöka ordna processerna så att de är i logisk ordning och inga flaskhalsar uppstår. (Cobb, 2012, s. 63).

Det finns några olika metoder för att ställa upp ett projekt i ett tidsschema. I följande del beskrivs några populära system som oftast används, trots små varianser, med deras för- och nackdelar.

4.1 GANTT-schema

GANTT-schemat är ett av de mest använda sättet inom projektledning för att visa hur olika aktiviteter förhåller sig till tid. Alltså är den som en tidtabell för olika aktiviteter i projektet. Ett GANTT-schema är mycket enkelt att följa och den har sina fördelar i att alla involverade har lätt att förstå och se var projektet befinner sig. Schemat visar alltså vad man måste göra (aktiviteter) och när (tidtabell). (GANTT, 2016).

Schemaläggning är den delen i projektarbete där man lägger tidsramar för aktiviteter i projektet. GANTT-schemat är ett bra och tydligt uppställande av projektet, eftersom den klart på ett diagram lägger fram aktiviteter i en horisontell tidsintervall. GANTT-schemat har också sina fördelar i att den är visuell att följa och förstå även av mindre insatta projektmedlemmar. Med hjälp av GANTT-schemat är det lätt att kontrollera att alla aktiviteter är planerade, följa i vilken ordning olika aktiviteter sker, hurdan tidsram olika aktiviteter skall slutföras inom och se att helheten av projektet fortskrider. GANTT-schemats fördelar ligger i att det är lätt att följa och vid enkla projekt är det en tillräcklig källa för information (Render, 2014, s. 99).



Figur 3: Exempel på GANTT-schema

I exemplet ovan (figur 3) visar de olika uppgifter och hur lång tid det tar för dem och när de påbörjas och slutas. Dessa kan delas i flera smågrupper eller skeden av uppgiften i fråga, i bilagan nedan (bilaga 7) har vi vårt tidsschema för evenemanget.

4.2 CPM/ PERT

Critical Path Method (CPM) och Program Evaluation And Review Technique (PERT) är två rätt likadana metoder för att framställa verksamhet i ett nätverksdiagram. Man brukar ofta nämna metoderna tillsammans, då de påminner varandra väldigt mycket och har endast några skillnader i frågan om tidsuppskattning. Orsaken till varför metoderna är så lika ligger i tiden då de togs i bruk. Metoderna togs i bruk samtidigt på olika håll och med olika användningsändamål. Därför

används i olika sammanhang antingen den ena eller den andra metoden, trots att de är lika. De båda metoderna hjälper projektledaren på följande sätt (Krajewski & Ritzman, 2002).

1. De ställer krav på projektmedlemmar att identifiera och organisera information från relaterade aktiviteter. Det hjälper dem också att sinsemellan diskutera hurdana resurser som behövs i olika aktiviteter, ifall man kan ta nytta av varandra på något sätt.
2. Metoderna ger också svar om den beräknade avslutningstiden för projektet. På samma sätt som GANTT är det en fördel som kan användas i fortsättnings kommande projekt.
3. Man får även information om funktioner som är kritiska tidsenligt för slutförandet av projektet. På samma sätt finner man också de aktiviteter som har mindre avgörande tidsplan.
4. Till sist ger metoderna också projektledaren möjlighet att analysera tids- och kostnadskonsekvenser för kompromisser i resurser. Eftersom metoderna uppvisar ifall projektet är försenat.

Skillnaden mellan de två metoderna är att CPM endast ger en tidsfaktor att analysera, vilket gör den bra för att hitta den kritiska vägen (critical path) alltså den tid som krävs för ett projekt att bli klart. PERT i sin tur ger tre möjliga tider för projektet. Den optimistiska, den mest sannolika och den pessimistiska tiden. Dessa kommer från aktiviteternas minimi,- och maximilängder (Tutorialspoint, 2016) För ett projekt är finandet av den kritiska vägen en väsentlig del i schemalagningen. Kritiska vägen är den ”väg” (critical path) av aktiviteter som blir längst då man lägger upp aktiviteterna i ett schema. Det är också den mest avgörande ruten då det gäller projektet. En fördröjd aktivitet som ligger på vägen fördröjer hela projektet (Cobb, 2012, s. 65).

För att kunna mera analysera CPM och PERT lägger man de aktiviteter man har fått från WBS in i ett projekt-nätverksdiagram. Detta gör det möjligt att visuellt visa upp aktivitetstider för olika aktiviteter och hur de är relaterade till varandra (Render, 2014, s. 101). I figurerna nedan (figur 7 och 8) ser vi hur en s.k. bracket ser ut i turneringar, den visar vem som spelar mot vem och hur

många matcher det är tills turneringens slut. Där ser man också i vilket skede alla stadier är och det går att räkna ut ungefär hur länge tills nästa skede börjar.

Bracketsystemet fungerar så att vinnaren av en kolumn går vidare och möter vinnaren av en annan kolumn. Denna schemaläggning fungerade för oss när den visade vem som går vidare och vem som spelar mot vem och i vilket skede turneringen är. Deltagare kunde se detta schema och då veta ungefär när deras tid att spela var, detta schema är i praktiken en kombination av CPM och PERT.

5. RISKHANTERING

En risk är en sannolikhet att projektet av någon anledning inte skulle lyckas med att nå sina mål. Det finns alltid möjlighet att olika sorters problem uppträder i ett projekt. Största delen av risker kan man undvika med en omfattande planering och kontrollering av projektet. Vissa risker kan man inte på förhand undvika eller veta om. Dessa är risker som förändringar i vädret, internetavbrott, stöld eller brand. Eftersom utgångsläget för ett projekt är att arbetet skall lyckas friktionsfritt är riskhantering en mycket viktig del av projektledningen. Därför bör man göra upp en proaktiv riskhanteringsplan/riskanalys, alltså ett förebyggande arbete för problemsituationer som en del av projektet (Jutte, 2016). Lindrigaste sättet att närma sig riskhantering är att ha alla involverade med i projektet och gå igenom möjliga risker som kan uppstå. Dessa skall man sedan finna lösningar till och möjliga åtgärder för i form av en riskhanteringsplan (Krajewski & Ritzman, 2002, s. 161).

Huvudprincipen är att allting inom projektledning är riskhantering. Om inga risker skulle finnas skulle inte planering av projektet heller behövas i samma grad. Alltså gör man projektplanering och projekt styrandet i första hand för att hantera och minimera risker.

Man skall också tänka igenom projekt som en pessimist, alltså fundera igenom att allting kan gå fel, då är det största möjligheten att allting går rätt. Riskhantering handlar också om att bedöma risken, riskanalys. Hurdana konsekvenser kan de olika riskerna ha och hur radikala åtgärder behövs för att undvika dessa, eller behövs endast en påföljande risk göras någonting för. Riskhantering är också en process som inte enbart görs under planeringsskedet. Det är ett pågående arbete under projektet att undvika att någonting sker utöver det förutsedda (Jutte, 2016).

När projekttidtabellerna inte mera håller, måste man ta till åtgärder för att kunna slutföra projektet i tid, detta kallas *project crashing*. Man måste alltså slutföra olika aktiviteter t.ex. med

att skjuta fram matcher eller ändra ordning för att hålla tidtabellen. Det handlar alltså inte om att direkt ge upp projektet som det engelska namnet låter förstå, utan snarare att hindra projektet från att försenas. Tekniskt sätt försöker man förkorta aktivitetstider i projektet och ändra den kritiska vägen för att nå dessa kostsamma men nödvändiga förändringar för att kunna slutföra projektet i tid (Render, 2014, s. 115).

I praktiken utför man en aktivitet snabbare än man ursprungligen hade planerat. Detta sker genom en resursförändring i antingen verktyg, arbetskraft eller prioriteringar. Den inbesparade tiden kallas för krachtid. Detta har naturligtvis en kostnad som påföljd för aktiviteten då man måste försnabba den, i form av vad det kostar att minska deltagare eller matcherna. Beroende på aktivitetens art kan man antingen utföra den snabbare eller ändra dess förhållande till de övriga aktiviteterna. På samma sätt varierar även kostnaden på aktiviteten beroende på hurdana förändringar aktiviteten behöver. På grund av variationen i aktiviteternas kostnader är man som projektledare intresserad över vilken/vilka aktiviteter man kan krascha och hur mycket för att nå den minsta förändring i kostnaden (Pernhall, 2016).

För att kunna utföra projekt crashing på ett mest lönsamt sätt då det inte mera går att hindra finns det fyra steg man måste gå igenom:

- 1 Man måste ta reda på vilken kostnad som tillkommer för varje enskild aktivitets fördröjning och beräkna vad det motsvarar i tid.
- 2 Man måste finna den kritiska vägen (critical path) för att sedan kunna finna de kritiska aktiviteterna.
- 3 Om det finns endast en kritisk väg tar man och förkortar den aktivitet vars kostnad blir den lägsta. På samma sätt tar man och förkortar från övriga kritiska vägar om det finns flera av dem.

4 Man måste göra en ny beräkning om aktivitetstiderna och ifall tidsgränsen kan behållas behövs inga flera aktiviteter åtgärdas. Men ifall det inte lyckas måste man finna den kritiska vägen på nytt (Render, 2014, s. 115)

6. Empiri

6.1 ÅL-Star

ÅL-Star är ett av de få offentliga LAN,- och esportevenemang som ordnats på Åland. Evenemanget ordnades på Baltichallen i Mariehamn. Evenemanget arrangerades av Arvid Rask och Ville Sopen-Luoma.

Evenemanget började fredagen den 9 augusti 2019 och avslutades söndagen den 11 augusti 2019. Under helgen var området öppet dygnet runt för deltagarna och det ordnades även tävlingar i ett par olika datorspel.

Evenemanget finansierades av Arvid Rask och Ville Sopen-Luoma, med stöd av Mariehamns stads evenemangsbidrag. Prispengarna till turneringarna finansierades av deltagarna själva som alla betalade 20€ var för datorplats/turnering plats.

Övriga sponsorer:

- Ålcom : Marknadsföring och internet förbindelse
- Mariehamns tryckeri : Rabatt på planscher/affischer
- Ålandstidningen : Tre kvarts annonser
- SFHM : 100€ till prispotten
- Åca : 5 liter mjölk till kaffe
- Eckerö linjen : Tre väskor, tre halsdukar och tre vattenflaskor

6.1.1 Planering

Planeringen av evenemanget började i februari 2019 och för att underlätta planeringen använde vi oss av en kanbantavla där vi tydligt kunde identifiera och synliggöra våra mål och behov, se bilaga 1. De första viktiga punkterna här var att reda ut vad för sorts evenemang vi ville skapa. Vi är båda intresserade av datorspel och esport så snabbt kunde vi tänka oss att ordna ett

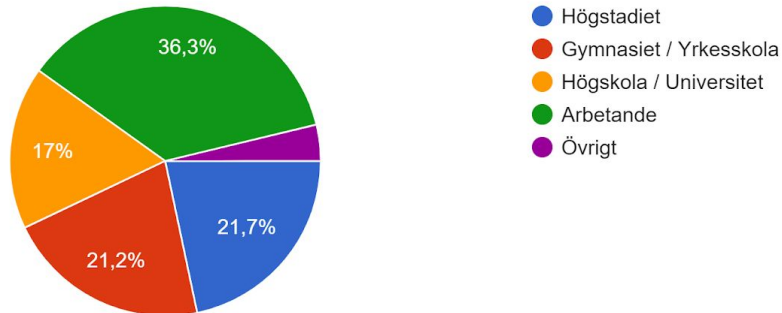
LAN-evenemang med inriktning på esport. Då vi väl valt vilken sorts evenemang vi ville skapa behövde vi fundera på frågorna, var skall vi hålla det, vilken tid på året och hur vi skall åstadkomma detta. I ett tidigt skede började vi lista tidpunkter på året och potentiella platser för evenemanget. Vi visste från ett tidigare liknande evenemang som ägde rum 2016 i Strandnäs skola att intresset fanns och att vi definitivt kunde nå upp till 50-100 deltagare.

Vi tog kontakt med personer som hållit i liknande evenemang tidigare och på så sätt fick vi värdefull information om var vi kunde få tag på bord, elcentraler, nätverkskablar, routrar och övriga prylar som behövdes. När vi väl hade planerat evenemanget utförligt började vi fundera över marknadsföringen och synligheten av evenemanget. Vi valde att använda oss av en maskot/emblem för att tydligt anknyta det till vårt evenemang, vi ville skapa ett eget brand/image, något besökare och deltagare tydligt skulle komma ihåg. Så med extern hjälp fick vi vår maskot/emblem skapad, se bilaga 2 och 3. När vår maskot/emblem väl var klar valde vi att publicera evenemanget utan exakt tid eller plats. Vi publicerade en affisch som vi skapade i Photoshop på sociala medier som Facebook och Twitter men även analogt i form av en plansch som placerades ut på skolor och allmänna platser i Mariehamn. Till denna plansch anknöt vi en webbenkät där potentiella deltagare kunde besvara våra frågor och på så sätt vara med och bestämma hur och vad som skulle finnas med under evenemanget. Se bilaga 5 för plansch.

Totalt var det 212 personer som svarade på webbenkäten via Google Enkät. Detta gav oss en värdefull insyn i deltagarnas syn på evenemanget och deras önskan.

Din sysselsättning just nu.

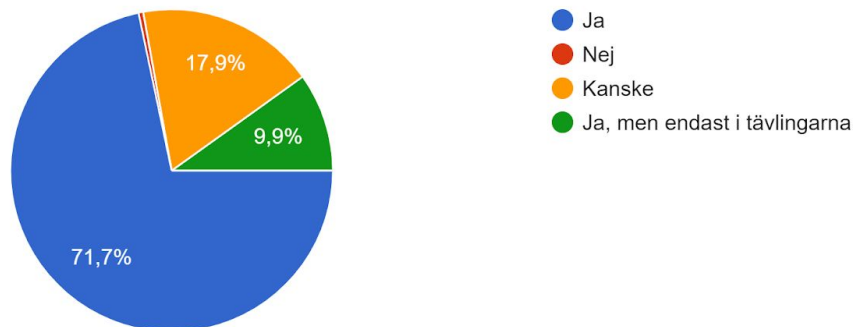
212 svar



Figur 1. Utav de 212 som svarade är 77 arbetande, 127 studerande och 8 övriga.

Skulle du vara intresserad av att delta i ett tre dagars eSport/LAN event med prispengar och andra vinster?

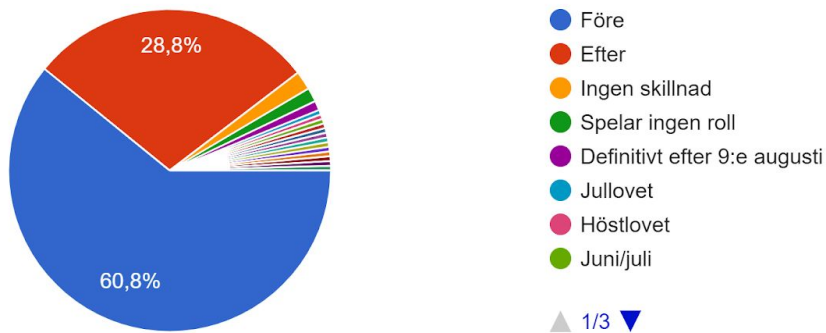
212 svar



Figur 2. Här såg vi hur stort intresset faktiskt är, 173 svarade Ja, 38 Kanske och 1 Nej.

Tycker du att eventet borde vara före eller efter skolstarten i augusti 2019?

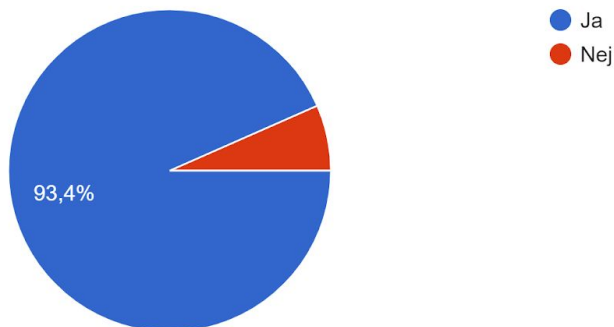
212 svar



Figur 3. Utifrån denna fråga valde vi datum, 129 svarade före skolstarten, 61 efter, 22 övriga.

Är du villig att betala en inträdessumma på 10-20€ för en tre dagars datorplats?

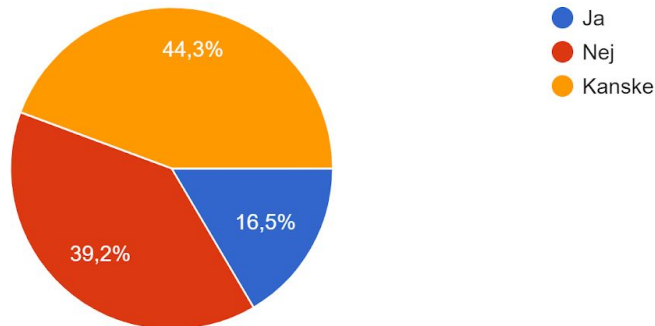
212 svar



Figur 4. Totalt var 198 personer villiga att betala och 14 ville inte betala.

Skulle du använda en sovsal om det fanns under eventet?

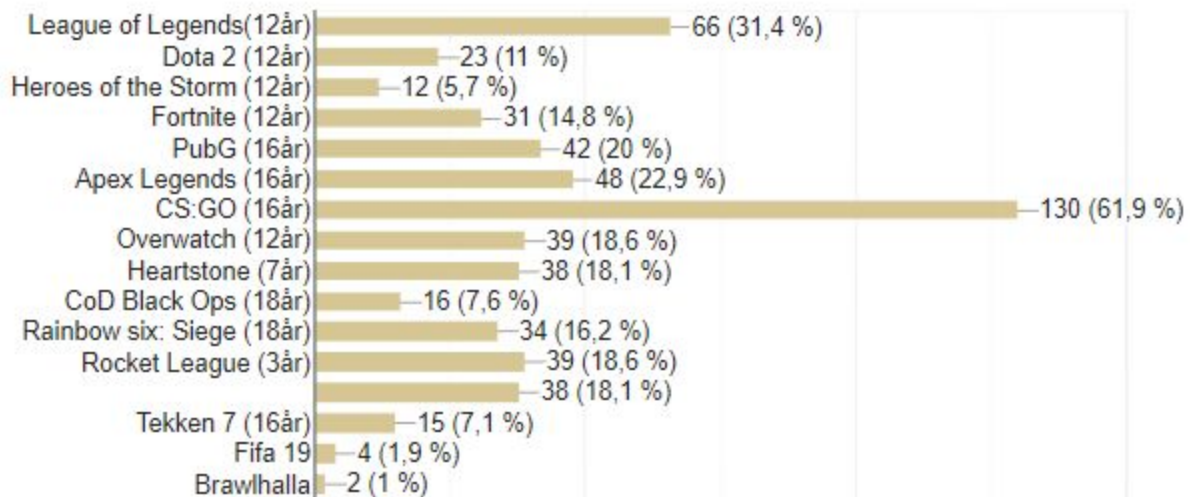
212 svar



Figur 5. Fast få svarade Ja så är sovsal nödvändigt, 35 svarade Ja, 83 Nej, 94 Kanske.

Vilka spel skulle du vilja se i turneringen? (Åldersgräns enligt PEGI- Pan European Game Information) Har du andra spel som inte är listade här så kan du skriva dem under "annat" längst ner, allt från lagspel till 1v1.

210 svar



Figur 5. Utifrån denna fråga valde vi spel till turneringarna, Counter Strike, CS:GO, var den stora favoriten men hela 130 röster.

Efter att vi publicerat enkäten på våra sociala medier lade vi planeringen på is tills maj, sedan tog vi upp det igen och då vi började samla på oss de saker vi behövde inför evenemanget, boka plats, datum och publicerade online. Första juni lade vi upp en anmälningsenkät på en hemsida som specialiserade sig just på enkäter i form av undersökningar eller anmälningar. Efter att anmälningarna började rulla in så började den övriga planeringen av området, bordskarta och dylikt. Men även planeringen över säkerheten för deltagarna och för oss själva, anmälningar till lokala enheter som polis och räddningsverket gjordes muntligt för att uppmärksamma vad som var på gång. Försäkring köptes av ett försäkringsbolag och säkerhetskameror införskaffades. För att trygga miljön och stämningen under evenemanget skapade vi ett dokument för regler och policier som alla deltagare måste godkänna för att få delta, se bilaga 6. Vi var även medvetna om att många minderåriga skulle komma att delta så vi skapade ett dokument för målsmän för att säkerställa att alla minderåriga hade målsmans tillåtelse att delta, se bilaga 6. Efter att vi hade datum, plats och alla övriga saker på plats var det inte så mycket som återstod, det mesta arbetet månaden före evenemanget gick åt att svara på frågor från deltagarna, planera tävlingarna och rekrytera lag och spelare. Mycket tid lades även ner på att se till att vår Facebooksida hölls aktiv och att den verkligen syntes.

6.1.2 Utförande

Vårt arbete med området började på torsdagen den 8 augusti och då började vi med att föra alla våra saker till Baltichallen som behövdes inför helgen. Detta inkluderande ett trettiotal bord, elcentraler, kablar, routrar för nätverk, planscher och affischer mm. Vi fick hjälp av en del kompisar för att underlätta arbetet. På fredagsmorgonen ställde vi i ordning vår egna station för att kunna hantera in,- och utsläppet av deltagare och besökare och drog el- och nätverkskablar till alla bord och lade upp övervakningskameror.

När vi väl öppnade området 15.00 den 9 augusti så blev det direkt hektiskt, deltagare rasade in till anmälningsstationen för att få sig incheckade och bli tilldelade ett deltagararmband, samtidigt som Ålands Radion, Nya Åland och Ålandstidningen var på plats för reportage.

6.1.3 Turnering i Counter Strike Global Offensive

Vi ordnade en turnering i CS:GO där vi hade åtta stycken åländska lag varav det var fem spelare per lag, totalt 40 spelare. Lagen spelade om 1100€ som delades upp på de tre bästa lagen. Första plats vann 750€, andra plats 250€ och tredje plats vann 100€. Lagen spelade mot varandra i ett bracketschema varav lagen kunde minst spela två matcher och högst sex. Alla matcher var bäst av 3, utom finalen som var bäst av 5. Se bilaga 4 för bracketschema.

Counter Strike Global Offensive är ett av världens mest populära förstapersons skjutspel och spelet går ut på att det är två lag mot varandra, ett lag är terrorister och andra laget är insatsstyrkor. Båda lagen har ett mål som skall uppfyllas samtidigt som de skall eliminera varandra. Terroristerna skall antingen eliminera alla insatsstyrkor eller planera en bomb på ett av två specifika ställen på banan och sedan vänta på att den skall explodera för att vinna. Medan insatsstyrkan skall antingen eliminera alla terrorister eller desarmera bomben för att vinna. En match tar runt 45 minuter då varje match består av 30 rundor, först till 16 vunna rundor vinner matchen.

Eftersom matcherna i CS:GO kan ta länge så hade vi ett väldigt intensivt spelschema och flera matcher som spelades samtidigt. De fyra första matcherna i runda ett spelades samtidigt under fredagskvällen samt förlorarna i runda ett spelade mot varandra efter att runda ett var avslutad. Under lördagen spelades alla resterande matcher och det höll på fram mot midnatt innan finalen var avslutad och laget *One More Year* tog hem första plats priset på 750€. På andra plats kom *Rökkas Bästa* och på tredje plats *XD Gaming*.

6.1.4 Turnering i League of Legends

Utöver den stora turneringen i CS:GO ordnade vi även en i spelet League of Legends, LoL. LoL är även som CS:GO ett lagspel om två lag mot varandra, varav fem spelare per lag. Men intresset av att spela LoL som ett lagspel är för litet på Åland så vi ordnade en miniturnering i LoL där det

var en mot en istället för fem mot fem. Detta var en liten turnering som gick på mindre än två timmar att avklara och vinnaren vann 100€. Totalt deltog 16 spelare i ett bracket schema där varje match var bäst av 3 och finalen bäst av 5.

League of Legends går ut på att man väljer en hjälte utav 140+ olika. Alla hjältar är unika och har olika krafter för att kunna eliminera sin motståndare, reglerna för hur man spelar en mot en skiljer sig från fem mot fem. För att vinna en match i en mot en måste man möta ett av tre olika mål. Antingen skall man eliminera motståndaren, döda 100 “minions” eller förstöra motståndarens kanontorn (“turret”). Första spelaren att uppnå ett av dessa mål vinner matchen. En match tar vanligast runt en till fem minuter.

Denna turnering var nästintill improviserad. Vi visste att intresset fanns så under lördagen frågade vi alla deltagare och samlade ihop 16 stycken spelare. Vinnaren av första priset är Axel K.

6.1.5 Turnering i Super Smash Bros. Ultimate

En snabb turnering i Nintendospellet Super Smash Bros. Ultimate på konsolen Nintendo Switch hade vi under fredagsförmiddagen. Från började var det flera deltagare men pga. många avhopp och deltagarnas privata skäl höll vi turneringen just före området öppnat officiellt. Totalt hade vi sex deltagare i turneringen och första priset var 100€.

Super Smash Bros. Ultimate är ett kampspel som går ut på att slå ut motståndarna ur arenan. Det finns en rad olika arenor och upp till 70 olika unika kämpar att välja mellan. Kämparna i spelet är karaktärer från en rad andra Nintendo spel, t.ex. Pikachu, Mario, Luigi, Donkey Kong, Kirby och många fler.

Tävlingen var över rätt snabbt, det tog dem två till tre timmar. Alla matcher var bäst av 5 och vinnaren av turneringen är Aaron N.

6.1.6 Livestream

För att kunna låta personer som inte kunde vara med under evenemanget livestreamade vi delar av evenemanget på Twitch.tv/alandesport. Här kan vem som helst, var som helst se på det vi livestreamade. Planen var att vi skulle streama så mycket som möjligt från alla turneringar och sedan området ovanifrån men tyvärr lades det inte ner tillräckligt med tid på streamen i förväg så överlag var kvaliteten och mängden svag. Området streamades aldrig och endast runt åtta CS:GO-matcher och ett fåtal LoL-matcher streamades. Totalt hade vi 1500 visningar under helgen på vår livestream.

6.1.7 Övrigt

I övrigt hade man tillgång till dusch, toaletter och omklädningsrum. Vi erbjöd också att man fick använda sig av en sovsal för att kunna få lite sömn, egna underlägg måste man ha med. Vi erbjöd också försäljning av Coca Cola, Fanta och Sprite men även beställning och utkörning av pizza från Pub Niska vid bestämda tider.

6.1.8 Avslut

Under söndagsmorgonen började vi plocka undan, en del deltagare hade redan packat ihop sina datorer efter att finalen i CS:GO var avklarad sent på lördagen men de flesta tog hem sina saker på söndagen. Att plocka ihop alla stolar, bord, kablar och dylikt tog sin tid. Vi blev bemötta av mycket god kritik och att alla var väldigt glada över att det äntligen ordnades ett evenemang som detta på Åland. Totalt hade vi 71 anmälda deltagare, slutligen var det bara 63 av dem som kom. Yngsta deltagaren var 12 år gammal och den äldsta var 32 år gammal, medelålder på deltagarna var 20 år. Vi uppskattar att det var upp till 100 övriga besökare under helgen.

6.1.9 Analys

ÅL-Star 2019 var ett lyckat evenemang. Alla deltagare och åskådare/besökare var nöjda med upplägget och allting flöt på utan störningar. Planeringen av logistiken, såsom, bord/bordsplatser, elförsörjning till datorerna, nätverket/internetet fungerade felfritt med något undantag för nätet,

någon störning förekom i två av matcherna under turneringen i CS:GO. Utöver det så var marknadsföringen lyckad, både via Facebook och analogt via Ålandstidningen och affischer i Mariehamn. Uppmärksammades i lokaltidningarna, en artikel i Nya Åland och två i Ålandstidningen, där en var på första sidan men även ett inslag på Ålandsradion.

Området var ett utmärkt val, Baltichallen är nog en av de bättre lokalerna för större LAN-evenemang tack vare tillgång till ett flertal toaletter, duschar och omklädningsrum. Tillgång till ett gigabit nätverk och 32 Ampere strömuttag. Det var även lätt att avskilja ena planhalvan till deltagarna och den andra för åskådare. Läktaren och scenen var ett bra tillägg till evenemanget även då vi kunde ha marknadsfört åskådardelen mera. Vi hade ändå många åskådare som kom via för att antingen kolla på matcherna eller bara ville se hur det var och det var mycket roligt att se att det finns många som tog sig tiden att ändå komma via fast man inte kunde annars delta i evenemanget.

Övriga tankar för framtida evenemang. Livestreamen på Twitch.tv/alandesport borde ha lagts mera tid på förhand att rigga upp den så att kvaliteten hade varit högre. Inställningar och teststreamningar borde ha utförts innan evenemanget. I framtida turneringar borde kvalifikationsmatcher och dylikt spelas på förhand. Det blir för stor fokus på den tävlande delen när 15-25 matcher per spel skall spelas på två dygn. Man borde hyra en egen server där vi kan bättre hålla koll på matcherna som spelas och kunna streama dem och ifall någon fuskar så är det lättare att märka det. Det framkom att ett av lagen anklagade motståndarna för fusk i en av matcherna. Man borde utöka försäljningen av läsk/godis. Vi sålde läsk men många frågade efter godis och chips. Åtgärder för att förbättra mörkerläggning och luftflöde i sovsalen på andra våningen (konferensrum) behövs göras. Söka flera samarbetspartners som har med dator/esports världen att göra. Utifrån de sponsorerna vi hade nu hjälpte de oss inte mycket och var inte helt passande i frågan om esport och LAN. För att få ett bättre flyt i anmälningsprocessen behövs en ortare men en mer intensiv anmälningsperiod, över 50% av deltagarna anmälde sig sista veckan. Se över kostnaderna, nu går vi mycket på minus men det var planerat detta är insatsen för att kunna fortsätta att utveckla LAN och esporten på Åland.

Hyreskostnaden för bord / scen / ljudutrustning och dylikt kan dras ner. Marknadsföringen via Facebook behövs inte lika mycket. Lokalen kan ses över, men Baltic är ett av de bästa alternativen i Mariehamn. Genom att bilda en förening i Mariehamn kan man minska på hyreskostnader. Möjligtvis öka avgiften, annars skapa merförsäljning. Finns gott om plats i Baltic för att placera i "VIP" bås för en extra slant.

7. SLUTORD

Vårt syfte med detta slutarbete var för oss att lära oss om hur man planerar och genomför ett större publikt evenemang och för att öppna upp möjligheterna för liknande evenemang i framtiden.

Teorierna om projektfaser har hjälpt oss en hel del från början till slut. Första fasen, identifieringsfasen, handlar om att reda ut evenemangets syfte, intressenter och så vidare. Detta är viktigt att man börjar med innan man börjar med planeringsfasen som handlar om målsättningar, resursidentifiering och riskidentifiering. När man väl har ett syfte, satt upp sina mål och identifierat hur mycket resurser man behöver kan man börja med utförandefasen och sedan gå vidare till avslutningsfasen efter att evenemanget är avklarat, analysera och blicka tillbaka på vad som var bättre och sämre.

Vad man skall tänka på när man börjar med ett större projekt eller evenemang är att man skall vara inställd på att det kommer att ta tid och den tid man har går snabbt. Fast man börjar ett halvt år före går tiden snabbare än vad man tror.

Slutligen så ser vi att evenemanget var lyckat, alla deltagare och besökare var väldigt nöjda och hoppades på att det skulle ordnas igen. Tävlingarna i sig var lyckade och uppskattade, mer tid för planering av dem kunde ha gjorts ytterligare men det låg också i deltagarna som kunde vara svåra att få tag på i vissa fall, både före och under evenemanget. Men överlag är vi båda otroligt nöjda och stolta över detta evenemang och det vi åstadkommit.

KÄLLOR

- Andersson Tommy, Larsson Mia & Mossberg Lena 2009. Evenemang – från organisering till utvärdering. Studentlitteratur AB: Lund
- Armstrong James 2001. Planning Special Events. Jossey-Bass: Kalifornien
- Cobb, A. T. (2012). Leading Project Teams. California: SAGE Publications.
- Eliasson, A. (2013). Kvantitativ metod från början. Lund: Studentlitteratur AB.
- Frame, J. D. (1995). Managing Projects in Organizations: How to make the best use of time, techniques, and people . San Francisco: CRC Press.
- GANTT. (den 16 December 2016). <http://www.gantt.com/>. Hämtat från <http://www.gantt.com/>
- Holme, I. M., & Solvang, B. K. (1997). Forskningsmetodik - Om kvalitativa och kvantitativa metoder. Lund: Studentlitteratur.
- Jutte, B. (den 2 December 2016). www.projectsmart.co.uk. Hämtat från <https://www.projectsmart.co.uk/10-golden-rules-of-project-riskmanagement.php>
- Krajewski, L. J., & Ritzman, L. P. (2002). Operations Management (6. uppl.). New Jersey: Prentice Hall.
- Render, J. H. (2014). Operations Management Sustainability and supply chain management. Harlow: Pearson.
- Render, J. H. (2014). Operations Management Sustainability and supply chain management. Tutorialspoint. (den 14 December 2016). www.tutorialspoint.com. Hämtat från https://www.tutorialspoint.com/management_concepts/pert_estimation_techNique.htm
- Render, J. H. (2014). Operations Management Sustainability and supply chain management.

BILAGOR

Bilaga 1

Planning Board				Start Date	Days	Progress	
				1/15/2019		100.0%	☰
Type	Who / Role [1]	Feature or Activity	Reason	Priority	Pts [2]	Hrs [3]	Details
Backlog							
Hide backlog items above this row							
To Do					0.0	0.0	
In Progress					0.0	0.0	
Test / Verify					0.0	0.0	© 2017 Version42.com
Done					12	134	
Research	All	Ansökningar	Polis, räddningsverket, ÅMHM	Medium	1	3	
Task	All	Arbete på plats	Rigga scene, läktare, bordsplacering, elnätet, datanätet etc.	High	1	50	Allt arbete timmarna före och efter eventet, såväl under eventet.
Task	All	Buget	Skapa en budget	Medium	1	2	Se budget dokument
Research	All	Sponsorer	Lista potentiella sponsorer, prispengar, giveaways, internet, verktyg	High	1	5	Lagsport, Prispengar, Acrylic trophy 1 Vs.1, Priser Utlottning av priser till alla deltagare + Stream Giveaway
Update	All	Sponsorer	Ta kontakt!	High	1	10	Exempel; PAF, Alcom, MKAB, Multitronic, IP Connect, Jimms
Task	All	Planera eventet	Vår vision, vad vill vi skapa och hur ska vi lyckas, sätt upp mål!	High	1	20	Mindmaps, brainstorming tillsammans
Research	All	Event Topic	Eventuellt tema, vilka spel, hur många, extra aktiviteter	High	1	3	Skapa enkät, spel utvalda, föreläsning?
Research	All	Marknadsföring	Målgrupp	Medium	1	10	GHS, KHS, Övernäs, Strandnäs, Gymnasierna, Högskolan, Tidningar, Sociala Medier
Task	Arvid	Grafisk design	Logotyp, planscher, etc.	Medium	1	10	Gjort affischen och Facebook banner
Task	All	Media	Skapa sociala medier	Medium	1	15	Facebook, Instagram, twitch
Research	All	Utrymme	Sök upp olika potentiella platser för eventet	Medium	1	5	Baltichallen, Mariehamn
Update	All	Datum	När skall vi hålla eventet	Low	1	1	Baltichallen 9-11 augusti
Total This Sprint					12.0	134.0	

Bilaga 2 & 3



Bilaga 4

Round 1		Round 2		Semifinals		Finals	
1	Five5 2	1	Five5 0	5	One More Year 2	5	One More Year 3
8	Novaly 0	5	One More Year 2	3	Rökkas Bästa 0	3	Rökkas Bästa 0
2	Pensionärererna 0	2	EdgyMemeKidz 0	12			
5	One More Year 2	3	Rökkas Bästa 2	14			
3	EdgyMemeKidz 2						
7	Team de_rank 1						
4	Rökkas Bästa 2						
6	XD Gaming 0						
Losers Round 1		Losers Round 2		Losers Round 3		Losers Round 4	
8	Novaly 0	2	EdgyMemeKidz 0	4	Pensionärererna 0	3	Rökkas Bästa 2
4	Pensionärererna 2	4	Pensionärererna 2	6	XD Gaming 2	6	XD Gaming 0
7	Team de_rank 0	1	Five5 0				
6	XD Gaming 2	6	XD Gaming 2				



SVARA PÅ VÅRAN GOOGLE ENKÄT
FÖR ATT FÅ MERA INFORMATION OM
EVENTET OCH DELTA I UTLOTTNINGEN
AV ETT PRIS!



Bilaga 6

Evenemang : ÅL-Star LAN party Tournament

Datum : 9-11.8.2019

Plats : Mariehamn, Baltichallen (82 Västra Ytternäsvägen)

Arrangörer : Arvid Rask & Ville Sopen-Luoma

Kontakt : arvid.rask@ha.ax

Går även att ta kontakt via vår Facebook sida, www.fb.com/alandesport

ÅL-Star är ett nytt event drivet av Arvid Rask och Ville Sopen-Luoma. ÅL-Star är ett initiativ att få igång esporten på Åland. Esport är ett internationellt begrepp som vuxit de senaste åren och fått stort intresse från både unga och vuxna världen runt.

Under ÅL-Star kommer alla deltagare ha tillgång till eventet från fredag efm. till söndag förm. Området hålls låst kvälls- och nattetid. Personal finns på plats dygnet runt.

På området finns det tillgång till en sovsal, toaletter, duschar och omklädningsrum. Utöver det erbjuder vi "hemkörning" till området från Pub Niska på bestämda tider, specialerbjudande med mat + dryck. En mikrovågsugn, kaffekokare och vattenkokare finns även att använda. Övrig försäljning består av läsk till förmånligt pris.

Vi har en rad av olika regler som alla deltagare måste följa, dessa regler har godkänts av deltagaren då han/hon fyllt i anmälningsblanketten. Vi ber att målsman läser igenom dessa med deltagaren i fråga närvarande (*ni hittar dem på sida 2-4*).

Om deltagaren är under 18 år behöver deltagaren ett godkännande från sin målsman för att kunna delta, genom att både målsman och deltagaren skriver under detta dokument tillåter målsman att deltagaren får delta i ÅL-Star LAN Party Tournament. **Deltagande är på egen risk.**

I fall något händer med deltagaren behöver vi ett telefonnummer så att vi kan ta kontakt med målsmannen.

Telefonnummer : _____

1) REGLER

§ 1.1 Varje besökares deltagande är ett bindande avtal för att följa reglerna. ÅL-Star 2019 förbehåller sig rätten att ändra på reglerna närsomhelst. Nya/ändrade regler syns här direkt vid publikation.

§ 1.2 Varje deltagare måste följa instruktionerna från ÅL-Stars personal, samt myndigheter som polis och brandkår etc.

§ 1.3 ÅL-Stars personal förbehåller sig rätten att kunna avlägsna deltagare från området och neka inträde utan någon större orsak.

§ 1.4 Varje deltagare skall alltid ha någon form av identifikation på sig, vare sig det är ett pass, ID eller körkort spelar ingen större roll.

§ 1.5 ÅL-Star 2019 har ingen minimiålder för att delta i evenemanget men deltagare under 18 år skall ha sina föräldrars tillåtelse att delta i ÅL-Star 2019. Föräldrarna skall vara medvetna om ÅL-Stars regler!

§ 1.6 För att få delta i tävlingarna hänvisar vi till PEGIs (Pan European Game Information) åldersgränser för spel. T.ex. om du vill delta i tävlingar i spelet Counter Strike måste du vara 16 år eller äldre. <https://pegi.info/>

§ 1.7 Du får ett armband som ger dig tillgång till att gå fritt in och ut från ÅL-Star 2019. Du måste uppvisa armbandet varje gång du går in på området.

§ 1.8 Det är inte tillåtet att använda sig av fusk i någon form, exempelvis program / exploits / bugs etc, i officiella tävlingar. Detta leder till diskvalifikation och nekad tillgång till området och tävlingar i framtiden. Arrangörerna av tävlingen har alltid sista ordet.

2) UTHYRNING OCH BILJETTER

§ 2.1 Varje bordsuthyrning gäller för en (1) person och en (1) dator till evenemanget.

§ 2.2 Betalningar återbetalas inte. Sjukdom eller oförutsedda händelser ger dig inte rätt till återbetalning.

§ 2.3 Skulle evenemanget avbrytas, kommer det att skjutas upp till ett senare datum, betalningar återbetalas inte. Tidigare bordsuthyrning och biljetter gäller vid det nya datumet.

§ 2.4 Varje registrerad användare är ansvarig att fylla i all kontaktinformation korrekt.

§ 2.5 Eventuella störningar i nätverket eller elnätet ger dig inte rätt till återbetalning. Eventuella avbrutna tävlingar eller andra händelser ger dig inte rätt till återbetalning.

3) SÄKERHET

§ 3.1 Du får inte placera kläder eller annat brandfarligt material på elcentraler, switchar eller liknande.

§ 3.2 Du får inte använda hemlagad elektrisk utrustning. Använd elkablar och förlängningar av god kvalitet.

§ 3.3 Brand i någon form (ljus, tändare eller liknande) får inte användas inomhus.

§ 3.4 Du får inte ta med en sparkcykel, skateboard eller liknande transportutrustning inom Baltichallen utan lov av arrangörerna. Detta gäller inte ÅL-Stars personal.

§ 3.5 Du är ansvarig för att hålla din plats och det omgivande området fritt från skräp. Eftersom detta är brännbart material ökar risken för brand. Kasta ditt skräp i de närmaste sopkärlen.

§ 3.6 Du får inte ta med en fåtölj, soffa eller liknande. Dessa är båda för stora och innehåller för mycket brännbart material. En enkel dator/kontorsstol är tillåten.

§ 3.7 Det är inte tillåtet att på något sätt lagra tillhörigheter i gången bakom dig, eftersom dessa gångar måste hållas fria vid brand! Dina ägodelar skall få plats under din egna bordsyta.

§ 3.8 Du får inte sova under borden, i stolen eller i gångarna. Vänligen använd sovsalen.

§ 3.9 Laserpekare är strikt förbjudna på ÅL-Star 2019.

4) DELTAGANDE ÄR PÅ DIN EGEN RISK

§ 4.1 Deltagande i ÅL-Star 2019 är på egen risk.

§ 4.2 Följ våra regler, var försiktig, ät och sov normalt. Det rekommenderas starkt att få en god natts sömn.

§ 4.3 ÅL-Star 2019 är inte ansvarig för någon ekonomisk förlust direkt eller indirekt, till exempel vid en avbruten händelse, elavbrott eller liknande.

§ 4.4 ÅL-Star 2019 ansvarar inte för personliga ägodelar eller utrustning. Lämna inte värdefulla ägodelar obevakade!

5) ELEKTRICITET OCH NÄTVERK

§ 5.1 Varje deltagare bör vara medveten om störning av el och LAN kan hända. ÅL-Stars personal kommer att åtgärda dessa problem med högsta prioritet.

§ 5.2 Du får inte ta någon form av PA-utrustning, 3d-system, subwoofers, stora högtalare eller liknande med dig. Vi har rätten att konfiskera dessa apparater. För att minska ljudnivån och strömförbrukningen ber vi dig använda hörlurar. Om du inte kan använda hörlurar är små datorhögtalare okej, med lov av arrangörerna.

§ 5.3 Du är strängt förbjuden att ta någon form av: brödrost, mikrovågsugn, kaffekokare, kylskåp, sökljus eller andra hög energikrävande eller värmeproducerande apparater.

§ 5.4 Det är inte tillåtet att ansluta din egen WLAN-åtkomstpunkt eller WLAN-router till ÅL-Stars nätverk.

§ 5.5 Om din datorn orsakar problem i nätverket, till exempel: virus, attacker mm. kommer din dator att kopplas bort omedelbart. Om personen vägrar att koppla bort sin dator från nätverket har vi rätt att avlägsna personen från området och göra en polisanmälan.

§ 5.6 Varje deltagare ska vidta lämpliga försiktighetsåtgärder för att skydda sig från nätverket mot spridning av virus, spionprogram etc. Alla rekommenderas att ha ett uppdaterat antivirusprogram och en brandvägg installerad.

6) ÖVRIGT

§ 6.1 Alkohol och droger i någon form hör inte till och får inte tas på ÅL-Stars områden. Intoxikerade och / eller i någon annan form påverkade personer kommer inte att släppas in på området. Människor som är berusade och / eller på droger kommer att avlägsnas från området. Rökning är strängt förbjudet inomhus och är endast tillåtet på angivna områden, samma regler gäller för e-cigarett med eller utan nikotin.

§ 6.2 Varje person får bara använda en stol per bordsplats. Du får inte stapla två eller flera stolar ovanpå varandra för att skapa en högre stol, var god och ta med en kudde istället!

§ 6.3 Du får inte på något sätt bygga ditt eget bord eller utvidga befintliga.

§ 6.4 Du får inte ändra eller röra ÅL-Stars kablar eller utrustning.

§ 6.4 Vi rekommenderar att ungdomar under 16 år inte dricker energidrycker.

§ 6.6 Att bryta finska lagar kan leda till att du anmäls till de finska myndigheterna och omedelbart utvisas från området i väntan på polisen. ÅL-Stars personal har enligt lag rätt att arrestera alla personer som begår brott på området.

§ 6.7 Du har inte tillåtelse att sälja något utan tillstånd av ÅL-Star 2019 arrangörer. Detta inkluderar inte tillfällig försäljning av begagnade eller personliga ägodelar.

§ 6.8 Att lägga upp affischer/planscher eller annan spridning av kommersiellt material, propaganda eller liknande är strängt förbjudet på ÅL-Stars områden utan särskild godkännande från ÅL-Star 2019 arrangörer.

§ 6.9 ÅL-Star 2019 behåller laglig rätt att placera kameror på området för säkerhetsskäl och för media publicering på Internet och även publicera bilder som tagits på området på Internet utan att begära ytterligare tillstånd från deltagare som kan vara synliga på bilden.

Färdigställd 1.6.2019 av Arvid Rask och Ville Sopen-Luoma, ÅL-Star Arrangörer

arvid.rask@ha.ax

ville.sopen-luoma@ha.ax

<https://twitter.com/alandesport/>

<https://www.facebook.com/AlandEsport/>

Uppdateringar/Ändringar:

- Paragraf 1.7 tillagd, 29.7.2019.
- Paragraf 1.8 tillagd, 29.7.2019.
- Sida 1 (Målsmans tillåtelse) tillagd, 03.8.2019

Bilaga 7

Tid	Fredag	Lördag	Söndag
kl 12:00			
kl 13:00			
kl 14:00			
kl 15:00			
kl 16:00			
kl 17:00			
kl 18:00			
kl 19:00			
kl 20:00			
kl 21:00			
kl 22:00			
kl 23:00			
kl 0:00			

Insläpp
 Uppställning
 Turneringar: Gul
 Paus och middag
 Stängning

Anonimo, Ritzman, & Krajewski. (2002). *Foundatns Oper Managemt and Cd and Pom Win2*

Pkg. Pearson Prentice Hall.