

Opinnäytetyö (AMK)

Palvelujen tuottamisen ja johtamisen koulutusohjelma

[Click here to enter text.](#)

2014

Maija Riikonen & Iina Koskinen

TAPAHTUMAN JÄRJESTÄMINEN

– Case Kupittaa Open



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Maija Riikonen & Iina Koskinen

TAPAHTUMAN JÄRJESTÄMINEN – CASE KUPITTA OPEN

Tapahtumia on järjestetty aina, mutta niiden merkitys on muuttunut vuosien saatossa. Ennen tapahtumia järjestettiin uskonnollisista syistä mutta nykyään tapahtumilla tavoitellaan suureksi osaksi sosiaalisia ja taloudellisia hyötyjä yhteiskunnalle, yritykselle tai yksilölle. Tapahtumia järjestetään eri tarkoituksiin ja eri mittakaavoissa, mutta suunnitteluprosessi on aina sama.

Toiminnallinen opinnäytetyömme käsittelee tapahtuman järjestämistä ja havainnollistaa teoriaa järjestetyn tapahtuman kautta. Suunnittelimme ja toteutimme yhden päivän kestäneen jalkapalloturnauksen. Kupittaa Open järjestettiin 24.4.2014 Kupittaaan urheilupuistossa yhteistyössä TULI ry:n kanssa. TULI ry on Turun ammattikorkeakoulun opiskelijoiden ja henkilökunnan oma liikuntaseura, joka järjestää erilaisia liikuntapalveluita opiskelijaystävälliseen hintaan. Kohderyhmänä tapahtumallamme olivat Turussa ja sen lähikunnissa asuvat opiskelijat.

Opinnäytetyömme aineistona käytimme kirjallisuutta tapahtuman järjestämisestä, projektityöskentelystä, hyvinvoinnista sekä prosessiluontoisesta työskentelystä. Tapahtuman onnistumista arvioimme palautekyselystä saamamme aineiston, toimeksiantajan palautteen sekä kuulemamme perusteella.

Prosessikaavion kautta käymme läpi tapahtuman ideoinnin, suunnittelun ja toteutuksen. Työmme luo raamit ja toimii apuvälineenä TULI ry:lle, jos he haluavat järjestää tapahtuman jatkossa. Opinnäytetyömme lopussa pohdimme omaa onnistumistamme ja tavoitteiden täyttymistä. Palautteen ja oman pohdinnan pohjalta tuomme esiin mahdollisia kehityskohteita, jotka tulisi jatkossa ottaa huomioon.

ASIASANAT:

liikuntatapahtumat, prosessit, tapahtuman järjestäminen

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Hospitality management

2014 | 51

Susanna Saari

Maija Riikonen & Iina Koskinen

EVENT MANAGEMENT – CASE KUPITTA OPEN

From the early years on, events have been organized to bring together people with the same values and interests. However, the character and purpose of events have changed throughout the years. Today events are commonly a reason for social gatherings or to make financial profit. Events are organized by individuals, communities, companies or organizations.

The present thesis focuses on event management and discusses the theory through an organized event. Kupittaa Open is a football tournament aimed for university students in the Turku area. Kupittaa Open was organized on April 24th 2014 in the Kupittaa Sports Arena in co – operation with TULI ry. TULI ry is a students' and staff's private sports club that organizes a wide range of sports activities for the entire community of Turku University of Applied Sciences.

The literature used in the present thesis discusses event management, project work, well-being and process based work. The data to evaluate the success of the event were gathered with the help of a questionnaire, observation and feedback from TULI ry.

The whole process of organizing and executing the Kupittaa Open tournament is analyzed with the help of a process diagram. The aim is that the event will be organized annually and this thesis will give guidelines for TULI ry in case they want to continue to organize the tournament. The success and reaching objectives are reflected at the end of the thesis. Furthermore, based on the feedback and reflection, possible improvements that should be taken into consideration in the future are suggested.

KEYWORDS:

Sports events, process, event management

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
1.1 Tausta ja tavoitteet	6
1.2 Tapahtuman esittely	7
2 TAPAHTUMAN JÄRJESTÄMISEN PROSESSI	9
2.1 Prosessin määrittely	9
2.2 Kupittaa Open suunnitteluprosessi	10
2.3 Tapahtuman ideointivaihe	12
2.3.1 Tapahtuman lähtökohtien kartoittaminen	12
2.3.2 Tavoiteltu kohderyhmä	13
2.3.3 Urheilu osana hyvinvointia	14
2.4 Tapahtuman suunnittelu	15
2.4.1 Riskit ja riskienhallinta	15
2.4.2 Budjetin suunnittelu	19
2.4.3 Tapahtuman sponsorointi	21
2.4.4 Operatiivinen suunnitelma	24
2.4.5 Tapahtuman markkinointi ja tiedottaminen	28
2.5 Tapahtuman toteutus	32
2.5.1 Kupittaa Open 2014	32
2.5.2 Tapahtumapäivän kulku	34
2.5.3 Toteutunut budjetti	36
2.5.4 Jälkitoimenpiteet	37
3 TAPAHTUMAN PALAUTEKYSELY	39
3.1 Kysely menetelmänä	39
3.2 Kyselyn tulokset ja analysointi	41
4 POHDINTA	48
LÄHTEET	51

LIITTEET

- Liite 1. Tapahtuman suunnittelun aikataulu.
- Liite 2. Alustava budjetti.
- Liite 3. Tapahtuman mainosjuliste.
- Liite 4. Toteutunut budjetti.
- Liite 5. Otteluohjelma.
- Liite 6. Palautekysely.
- Liite 7. Toimeksiantajan palaute.

KUVAT

Kuva 1. Vahvistussähköposti.	18
Kuva 2. Tapahtuman työpaidat.	24
Kuva 3. Tapahtuman Facebook-sivu	30
Kuva 4. Mainosjulisteen kuvaukset.	32
Kuva 5. Pelikenttä.	33
Kuva 6. Tapahtuman infopiste.	34
Kuva 7. Palkinnot sarjojen kolmelle parhaalle joukkueelle.	36

KUVIOT

Kuvio 1. Kupittaa Openin suunnitteluprosessi. (Shone & Parry 2013, 120)	11
Kuvio 2. Riskien hallinnan kuvio. (Shone & Parry 2013, 223)	15
Kuvio 3. Turnaukseen osallistuneiden sukupuolijakauma.	42
Kuvio 4. Turnauksen kohderyhmä.	42
Kuvio 5. Käytettyjen markkinointikanavien tehokkuus.	43
Kuvio 6. Osallistujien suosima ajankohta turnaukselle.	44
Kuvio 7. Sarjajaon sopivuus vastaajien mielestä.	44
Kuvio 8. Naisten oman sarjan tarpeellisuus.	45
Kuvio 9. Pelien määrä sopivuus.	46
Kuvio 10. Oheisohjelman tarpeellisuus vastanneiden mielestä.	46
Kuvio 11. Vastaajien kanta oheisohjelman lisäämiseen.	47

1 JOHDANTO

1.1 Tausta ja tavoitteet

Tämä toiminnallinen opinnäytetyö käsittelee tapahtuman järjestämistä. Järjestimme Kupittaa Open – jalkapalloturnauksen Turussa Kupittaalla torstaina 24.4.2014. Opinnäytetöitä on joko toiminnallisia, tutkimuksellisia tai näiden yhdistelmiä. Toiminnallinen opinnäytetyö eroaa tutkimuksellisesta opinnäytetyöstä sillä, että toiminnallisen työn lopputuotoksena on aina konkreettinen tuote, kuten tässä tapauksessa tapahtuma. Muita tuotoksia voivat olla esimerkiksi kirja, tietopaketti tai messuosasto. Toiminnallinen opinnäytetyö on käytännönläheisempi lähestymistapa teorian soveltamiseen. Vaikka toiminnallisessa opinnäytetyössä käytännön osuus on suuressa osassa, raportointi on kuitenkin osa oppimisprosessia ja se heijastaa opitun teorian ja käytännön yhdistämistä. (Vilka & Airaksinen 2004, 9, 51.)

Kupittaa Open järjestettiin nyt ensimmäistä kertaa. Toimeksiantajanamme oli Turun ammattikorkeakoulujen opiskelijoiden ja opettajien liikuntaseura TULI ry. TULI ry on vapaaehtoisista muodostuva opiskelijahallitus, joka järjestää opiskelijoille ja henkilöstölle erilaisia liikuntamahdollisuuksia. Seura pitää huolen siitä, että hinnat ja liikuntatarjonta ovat mahdollisimman opiskelijaystävällisiä. TULI ry järjestää myös erilaisia liikuntatapahtumia, kuten ammattikorkeakoulun vuosittaiset futsal- ja salibandyturnaukset. (TULI ry:n www-sivut 2013.)

Opinnäytetyössämme käsittelemme tapahtuman järjestämisen teoriaa ja sovellamme tätä käytäntöön järjestämämme turnauksen kautta. Lopuksi arvioimme tapahtuman onnistumista tekemämme kyselyn ja toimeksiantajamme palautteen kautta.

Ajatus opinnäytetyöhön lähti yhteisestä halusta järjestää suurempi tapahtuma. Lähdimme pohtimaan omia resurssejamme järjestää tapahtumaa ja mikä olisi sopeva kohderyhmä. Koko ikämme jalkapalloa pelanneina jalkapalloturnaus tuntui hyvältä idealta ja opiskelijat muodostivat luonnollisen kohderyhmän ollessamme

itsekin opiskelijoita. Halusimme tehdä kaiken turnaukseen liittyvän itse, mutta koimme, että taustalla olisi hyvä olla jokin järjestö tukena ja apuna tarvittaessa. Näin ollen otimme yhteyttä TULI ry:hyn. Tiedustelimme heidän kiinnostustaan olla mukana turnauksen järjestämisessä. Liikuntaseura innostui ajatuksesta ja antoi meille mielellään vapaat kädet järjestää turnaus. TULI ry:ltä saimme apua budjetoinnissa ja markkinoinnissa, mutta muuten hoidimme kaiken omin avuin.

Tavoittelimme opinnäytetyöllä omaa oppimista käytännön kautta. Olemme järjestäneet tapahtumia ennenkin, mutta pienelle kohderyhmälle. Koimme opinnäytetyön hyvänä mahdollisuutena päästä itse luomaan jotakin uutta käyttäen hyödyksi toimeksiantajan sekä opinnäytetyöohjaajamme tukea ja kokemusta. Emme halunneet saada tapahtumasta rahallista voittoa vaan tapahtuma oli oppimista varten ja saimme siitä materiaalia raportin kirjoittamiseen. TULI ry ei myöskään asettanut omia tavoitteita tapahtumalle, joten saimme keskittyä omaan tekemiseen ja oppimiseen. Heidän kanssaan yhteinen ajatus kuitenkin oli, että tapahtuma voitaisiin mahdollisuuksien mukaan järjestää jatkossakin.

Opinnäytetyön suunnittelu alkoi syksyllä 2013. Olimme pohtineet tekevämme opinnäytetyön yhdessä, mutta aihe oli vielä päättämättä ja tapahtuman järjestäminen tuntui molemmista kiinnostavalta. Saatuaamme idean jalkapalloturnauksesta otimme yhteyttä TULI ry:hyn, koska tiesimme heidän järjestävän muitakin turnauksia opiskelijoille. Tavattuamme heidän edustajien kanssa, sovimme käytännön asiat ja he antoivat omat ehtonsa ja ehdotuksensa tapahtuman järjestämiseen. Tämän pohjalta aloitimme suunnittelun alkuvuodesta 2014. Aloitimme prosessin hyvissä ajoin ja näin saimme järjestelyt tehtyä ajallaan.

1.2 Tapahtuman esittely

Turnauksen idea ja suunnittelu lähti halusta järjestää opiskelijoille jalkapalloturnaus, jollaista ei ole ainakaan meidän opiskeluiden aikana järjestetty. Tapahtuma järjestettiin nyt ensimmäistä kertaa ja toiveena on, että siitä tulisi jokavuotinen tapahtuma.

Kupittaa Open – turnaus on yhden päivän mittainen jalkapalloturnaus, jonka tarkoituksena on tuoda opiskelijat yhteen viettämään mukava päivä urheilun parissa. Joukkueiden jako harraste- ja kilpasarjoihin luo mahdollisuuden kaikille osallistua turnaukseen tasosta ja sukupuolesta riippumatta.

Tapahtumapäivä alkaa aamulla alkusarjan peleillä ja jatkuu pitkälle iltapäivään, jolloin ratkaistaan turnauksen voittaja. Otteluiden lisäksi turnausalueella on tarjolla myös oheisohjelmaa. Turnauspäivä päättyy virallisiin jatkoihin The Monkey – yökerhossa Turun keskustassa.

2 TAPAHTUMAN JÄRJESTÄMISEN PROSESSI

2.1 Prosessin määrittely

Käsitettä prosessi voidaan käyttää monessa eri yhteydessä, mutta yleisesti voidaan ymmärtää prosessin tarkoittavan minkä tahansa toiminnan muutosta tai kehitystä. Tässä opinnäytetyössä käytämme sanaa prosessi kun kuvaamme tapahtuman organisoimista ja suunnittelua. Prosessin eri vaiheet auttavat meitä pääsemään päämääräämme eli järjestämään onnistunut tapahtuma. Prosessi liittää yhteen loogisesti toisiinsa liittyviä toimintoja ja resursseja, joita sen toteuttamiseen vaaditaan. Nämä yhdessä muodostavat toiminnan tulokset. Tulosten selvityä on palautteen keruu ja hyödyntäminen osa prosessin loppuun vieniä. (Laamanen 2012, 19–20.)

Kuten Laamanen (2012, 21) toteaa, prosessiajattelun punaisena lankana on asiakaslähtöisyys. On tärkeää muistaa, että prosessi alkaa asiakkaasta ja päättyy asiakkaaseen. Prosessi lähtee ajatuksesta, mitä tuotteita tai palveluita asiakas haluaa ja kuinka nämä saadaan tuotettua asiakkaalle. Tämän jälkeen suunnitellaan kuinka voidaan toteuttaa nämä tarpeet, mitä resursseja siihen tarvitaan ja mistä ne hankitaan. (Laamanen 2012, 21.)

Prosessi auttaa kuvaamaan eri toimintojen vaiheita ja ymmärtämään kokonaisuuden. Prosessin kautta ymmärretään mitkä osat vaikuttavat ja liittyvät toisiinsa ja näin ohjaavat toimintaa oikeaan suuntaan. Prosessilla voidaan ennaltaehkäistä mahdollista kaaosta, joka syntyisi jos organisaation eri toiminnot olisivat irrallaan toisistaan. (Laamanen 2012, 22–23.)

Prosessin tunnistamisella tarkoitetaan sen rajaamista; on määriteltävä prosessin alku- ja päätöspisteet. Prosessi alkaa aina suunnittelusta ja päättyy lopputuotoksen arviointiin. Prosessin nimeämisessä tulisi miettiä, mikä on prosessin perimmäinen tarkoitus. Prosessin nimeäminen auttaa huomioimaan sen tavoitteet ja tulokset. (Laamanen 2012, 58–59.) Itse kuvaamme prosessia nimellä Kupittaa

Open suunnitteluprosessi, koska tarkoituksena on kuvata tapahtuman suunnittelun vaiheet.

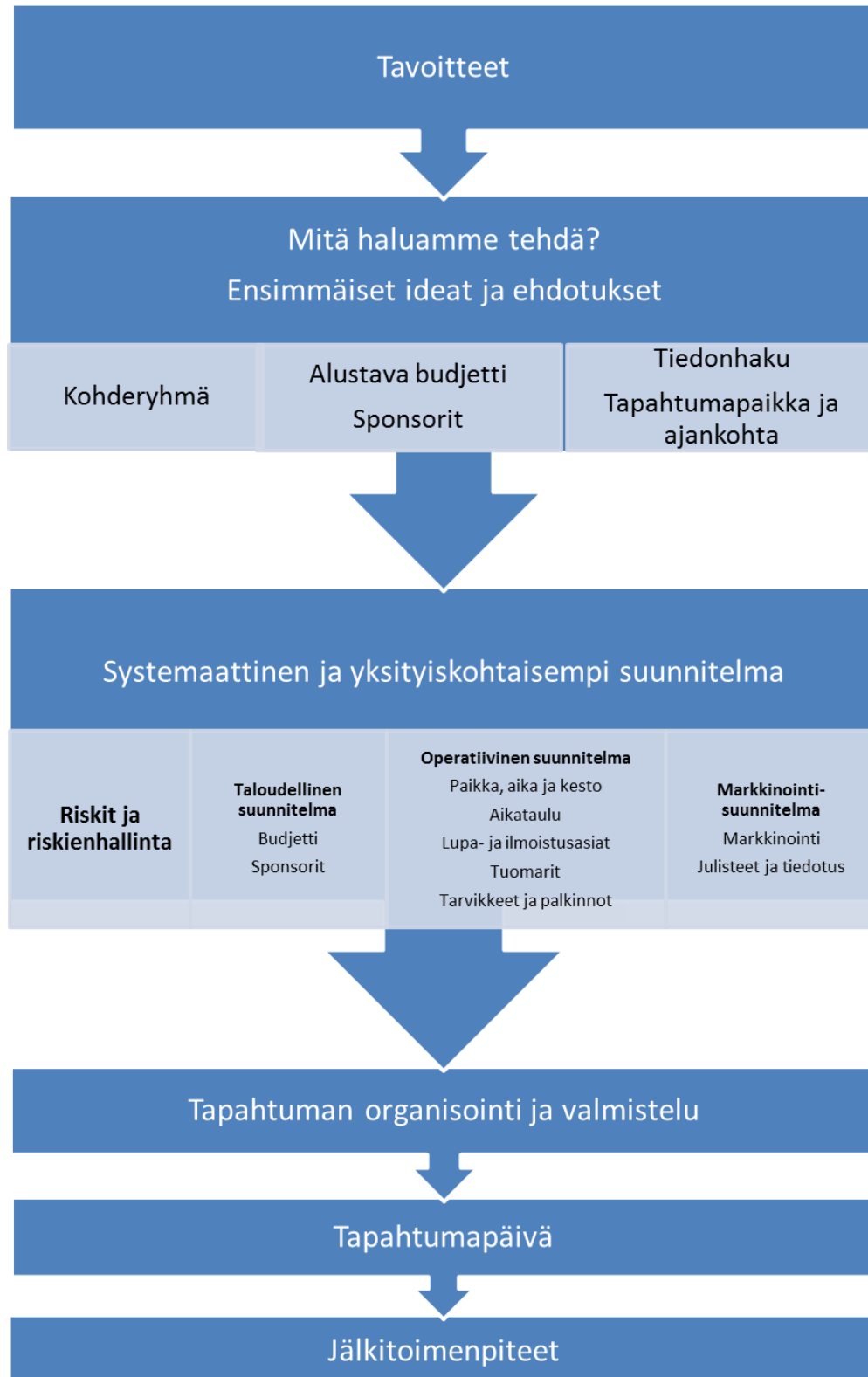
2.2 Kupittaa Open suunnitteluprosessi

Tapahtuman suunnittelu lähtee aina tavoitteiden määrittelystä; mikä on tapahtuman tarkoitus? Kun tavoite on selvillä, lähdetään suunnittelemaan kohderyhmää ja raameja tapahtuman kululle. Tästä muodostuu ns. raakaversio, joka on kokonaisuus ajatuksista ja ideoista tapahtumaa koskien. Ajatukset sisältävät vastauksia kysymyksiin miksi tapahtuma järjestetään, ketkä ovat osa prosessia, missä ja milloin tapahtuma järjestetään ja miten se järjestetään. Raakaversion palasista lähdetään muodostamaan systemaattisempi ja yksityiskohtaisempi suunnitelma. (Shone & Parry 2013, 119.)

Kun tapahtuman luonne alkaa selkiintyä, on tapahtuman suunnittelu hyvä jakaa kolmeen osa-alueeseen: taloudellinen suunnittelu, operatiivinen suunnittelu ja markkinointisuunnittelu. Taloudelliseen suunnitteluun kuuluu budjetin tekeminen, kulujen ja menojen määrittely, sponsorit ja yhteistyökumppanit sekä tarvittavat sijoitukset. Operatiiviseen suunnitteluun sisältyvät resurssien määrittely, työntekijät, tapahtumapaikka, logistiikka, tarvittavat tarvikkeet, aikataulutus sekä terveys ja turvallisuus. Markkinoinnissa tulisi miettiä sen aikataulu, eri markkinointikanavat ja toimenpiteet. (Shone & Parry 2013, 120.)

Ideoinnin ja suunnittelun jälkeen siirrytään suunnitelmien käytännön toteutukseen ennen itse tapahtumapäivää. Tässä vaiheessa kaikki prosessiin osallistujat hoitavat omia vastuutehtäviänsä ja tapahtumapäivän lähentyessä alkaa tapahtuma muodostua lopulliseen muotoonsa. (Shone & Parry 2013, 132.)

Kupittaa Openin suunnitteluprosessissa käytimme apuna ja Shone & Parryn (2013, 120) luomaa prosessikaaviota tapahtuman suunnittelusta. Sovelsimme prosessikaavion pohjalta omaan tapahtumamme sopivan kaavion. Prosessikaaviossa (KUVIO 1) otimme huomioon tapahtumamme luonteen ja kokoluokan.



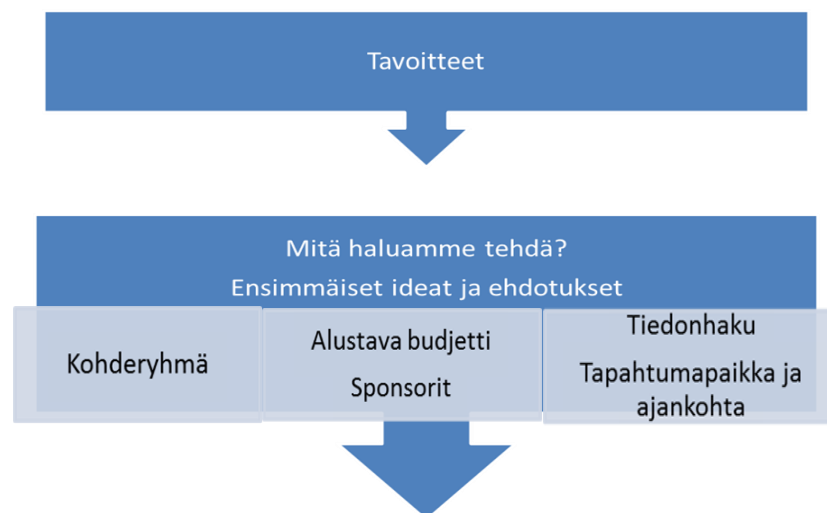
Kuvio 1. Kupittaa Openin suunnitteluprosessi. (Shone & Parry 2013, 120)

Tässä opinnäytetyössä pilkomme kyseisen prosessikaavio osiin työn edetessä. Jaamme suunnittelun eri osa-alueisiin ja teoriaan tukeutuen kerromme käytännön toimenpiteet vaiheittain. Opinnäytetyön lopussa käymme läpi tapahtumapäivän ja siihen liittyvät jälkitoimenpiteet, kuten palautteen analysointi.

2.3 Tapahtuman ideointivaihe

2.3.1 Tapahtuman lähtökohtien kartoittaminen

Ideointivaiheessa kävimme yhdessä läpi eri ideoita ja ajatuksia tapahtumaa koskien. Keskustelun ja pohdinnan kautta löysimme molempia kiinnostavan ja motivoivan idean sekä loimme yhteiset tavoitteet tapahtumalle.



Ideointivaihetta helpotti se, että löysimme yhteisen mielenkiinnon kohteen, eli jalakapallon, melko helposti. Pystyimme aloittamaan ns. raakaversion suunnittelun nopeasti ja koska olemme osa tapahtuman tavoiteltua kohderyhmää, oli suunnittelua helppo lähteä miettimään omien mieltymysten ja kokemusten kautta. Tässä vaiheessa suunnittelu oli hyvin alustavaa ja aloimme miettiä mitä resursseja meillä on ja mitä tarvitaan tapahtuman järjestämiseksi. Suuri kysymys oli, miten rahoitamme turnauksen, koska alusta asti oli molemmille selvää, että emme käytä omia rahojamme turnauksen järjestämiseen. Aloimme myös miettiä omia

verkostojamme, joita voisimme hyödyntää mahdollisen tapahtuman järjestämisessä. Seuraava vaihe oli tiedonhaku opinnäytetyön vaadittavasta luonteesta sekä tapahtuman järjestämisestä yleisesti. Lisäksi aloimme etsiä mahdollisia turnauspaikkoja.

2.3.2 Tavoiteltu kohderyhmä

Tapahtumaa järjestettäessä tulee aina miettiä kenelle sitä ollaan järjestämässä, jotta siitä osataan tehdä oikeanlainen ja asiakkaille mieluinen. Kohderyhmällä tarkoitetaan tiettyyn tapahtumaan tavoiteltua ihmisryhmää. Kohderyhmiä voi olla tapahtumasta riippuen useita ja eritasoisia. Esimerkiksi Kupittaa Openissa pääkohderyhmänä oli Turun korkeakouluissa opiskelevat opiskelijat ja toissijaisena kohderyhmänä olivat muut Turussa asuvat nuoret. (Shone & Parry 2013, 197.)

Jos oman tapahtuman kohderyhmän rajaaminen tuntuu haasteelliselta, voi sitä lähteä miettimään Shone & Parryn (2013, Richards 1992, 21–35) esittelemien kysymysten kautta. Näitä avainkysymyksiä ovat esimerkiksi: järjestetäänkö tapahtuma suurelle yleisölle vai jollekin tietylle ryhmälle, mitä ikäryhmää tai millaisessa elämäntilanteessa olevaa ryhmää tavoittelet ja vetääkö tapahtumasi puoleensa tietynlaista ihmistyyppiä.

Suunnitteluprosessissa kohderyhmän määrittäminen tulisi tehdä jo alkuvaiheessa, koska tämä määrittää tapahtuman luonteen. Kohderyhmällä saadaan rajattua osallistujamäärää ja tapahtuman sijaintia sekä ajankohtaa. (Shone & Parry 2013, 124.)

Valittuun kohderyhmään tulee tutustua etukäteen ennen tapahtuman järjestämistä. Tämä helpottaa järjestäjiä luomaan kohderyhmää kiinnostavan ja sille sopivan tapahtuman. (Vallo & Häyrinen 2014, 121–124.) Ollessamme itse opiskelijoita oli kohderyhmäksi helppo ja luonnollinen valinta opiskelijat. Tunneimme kohderyhmän ja heidän ajatuksensa ja tarpeensa hyvin. Pyrimme mainostamaan tapahtumaamme kaikille korkeakouluopiskelijoille, mutta yhteyksiä meillä oli eniten ammattikorkeakouluihin. Vaikka markkinoimme tapahtumaa lähinnä nuorille

opiskelijoille, ei vanhemmilta tai työssäkäviltä evätty tapahtumaan osallistumista.

2.3.3 Urheilu osana hyvinvointia

Tapahtumalla tavoittelimme positiivista vaikutusta opiskelijayhteisön sisällä. Halusimme tuoda opiskelijat yhteen ennen kesälomien alkamista ja kevätlukukauden päättymistä. Kuten Raj ym. (2013, 4) toteaa, tapahtumien hyöty voi olla sosiaalista tai taloudellista. Hyödyn suuruus riippuu kuitenkin tapahtuman luonteesta ja kokoluokasta. Kupittaa Open oli urheilutapahtumana suhteellisen pieni, mutta toimme kuitenkin noin 150 opiskelijaa yhteen viettämään päivää urheilun parissa. Koska turnauksen ideana ei ollut kerätä rahallista voittoa, tavoittelimme sosiaalista hyötyä taloudellisen sijaan. Yleisesti ihmisen hyvinvointia ajatellen urheilu ja sosiaalinen kanssakäynti ovat hyvinvointia edistäviä tekijöitä. Yksinäisyyttä ja syrjäytymistä pyritään ehkäisemään tuomalla samoja mielenkiinnon kohteita omaavia henkilöitä yhteen. Ihminen tarvitsee toisia ihmisiä ympärilleen, kuten esimerkiksi perhettä tai ystäviä. (Tapaninen ym. 2002, 20.) Järjestämällä esimerkiksi Kupittaa Openin kaltaisia tapahtumia, luodaan ihmisille mahdollisuus kuulua johonkin ryhmään tai yhteisöön.

Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen (2014) määritelmän mukaan hyvinvointi jaetaan kolmeen ulottuvuuteen: terveyteen, materiaaliseen hyvinvointiin ja koettuun hyvinvointiin. Hyvinvointi määritellään myös yksilön sekä yhteisön tasolla. Yksilön hyvinvointiin lukeutuvat sosiaaliset suhteet, itsensä toteuttaminen, onnellisuus sekä sosiaalinen pääoma (Terveiden ja hyvinvointilaitoksen www-sivut 2014.) Turnauksessamme tavoittelimme yksilön tason hyvinvointia. Tavoitteenamme oli, että tapahtumassa yhdistyvä urheilu ja sosiaalinen kanssakäyminen edesauttoivat osallistujien hyvinvointia.

2.4 Tapahtuman suunnittelu

2.4.1 Riskit ja riskienhallinta

Jo tapahtuman suunnitteluvaiheessa olisi hyvä miettiä ja kartuttaa tapahtuman mahdolliset riskit. Riskien määrittäminen ja pohtiminen auttaa ehkäisemään ja hallitsemaan niitä. Shone & Parry (2013, 223) esittelevät teoksessaan kaavion, jossa he ovat jakaneet riskien hallinnan neljään eri vaiheeseen: riskien tiedostaminen, riskien analysointi, riskien arviointi ja lopullinen riskien hallinta. Aikaisempien kokemusiemme tapahtumajärjestämisen ja projektien kautta sekä muun tiedonhaun perusteella tiivistimme neljä vaihetta kolmeen. Kuten kuviosta 2 näemme, nämä vaiheet ovat riskien tiedostaminen, riskien arviointi ja riskien hallinta (KUVIO 2). Tapahtumanjärjestäjän tulee tiedostaa, että riskit ovat osa tapahtumaa eikä ennakoitakaan välttämättä poista kaikkia riskejä. Kuitenkin näiden riskien tiedostaminen ja pyrkiminen niiden minimointiin auttavat onnistuneen tapahtuman järjestämisessä.

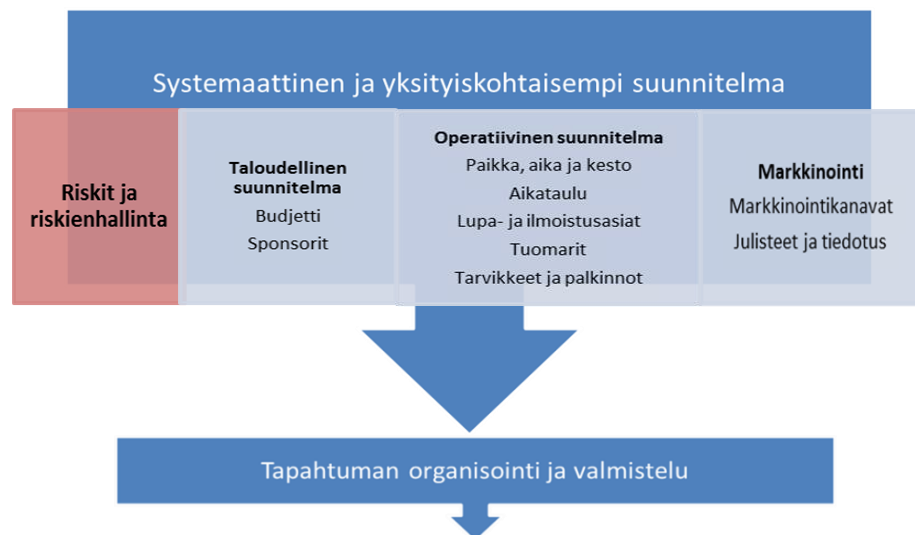


Kuvio 2. Riskien hallinnan kuvio. (Shone & Parry 2013, 223)

Eri tapahtuma-alan kirjailijat jakavat kirjoissaan riskit erilaisiin ryhmiin ja tyypeihin, esimerkiksi Shone & Parry (2013, 222) jakavat riskit neljään eri riskiryhmään: taloudelliset riskit, operatiiviset riskit, psykologiset riskit ja fyysiset riskit. Taloudellisilla riskeillä viitataan budjetin pettämiseen tai sponsoreiden ja muun rahallisen tuen puutteeseen. Operatiivisiin riskeihin kuuluu käytännön toimijoiden arvaamattomuus, ts. ohjelmanumeroiden tai esiintyjien epäluotettavuus työn toteutuksessa. Tapahtumapaikan huono maine voi tuoda negatiivisen mielikuvan mahdollisille osallistujille ja pahimmassa tapauksessa estää heitä saapumasta

paikalle. Tämä psykologinen tekijä voi olla järjestäjälle haasteellinen ehkäistä jos ei tunne tapahtuman kohderyhmää riittävän hyvin. Fyysisiin riskeihin liitetään terveyteen, turvallisuuteen ja rikollisuuteen liittyvät tekijät. (Shone & Parry 2013, 222) Kauhanen ym. (2002, 54–55) jakavat riskejä kuitenkin vielä yksityiskohtaisemmin pienempiin kokonaisuuksiin. Näiden kahden eri jaottelun pohjalta rakensimme omaan tapahtumaamme soveltuvat riskiryhmät. Lisäksi tulee ottaa huomioon vielä erilaiset lait ja säädökset, jotka voivat rajata tapahtuman sisältöä ja sen kulkua.

Riskien määrittely ja ennakointi kuului suunnitteluprosessissa yksityiskohtaisemman suunnittelun alkuvaiheisiin. Listasimme mahdollisia riskejä ja niiden mahdollisia vaikutuksia tapahtumaan sekä pohdimme keinoja niiden ehkäisemiseksi.



Suurimpana riskinä Kupittaa Openissa koimme budjetin luomisen ja sen rajoissa pysymisen. Ilman rahoitusta ja yhteistyökumppaneita ei turnausta olisi ollut mahdollista järjestää, varsinkin kun tarkoituksenamme ei ollut itse kustantaa turnausta, vaan käyttää verkostojamme hyödyksi. Taloudellisina riskeinä turnauksessa olivat mahdolliset erimielisyydet yhteistyökumppaneiden kanssa sekä viivästymiset maksuissa tai kokonaan sponsorirahojen maksamatta jättämiset. Selkeillä sopimuksilla vältyimme epäselviltä tilanteilta ja saimme tukirahat sponsoreiltamme ajallaan. Budjettia miettiessämme laskimme menot aina hieman yläkanttiin. Tällä vältyimme yllätyksiltä menoissa ja jäimme plussalle lopullisessa budjetissamme.

Kahden ihmisen ollessa päävastuussa tapahtumasta ja sen suunnittelusta myös riidat välillämme olivat suuri riski. Kuitenkin jo alkuvaiheessa tapahtumasuunnittelua huomasimme olevamme lähes samaa mieltä kaikesta ja pienistä erimielisyyksistä pystyimme keskustelemaan rakentavasti ja löytämään molempia miellyttävän ratkaisun. Sovimme suulliset säännöt, joiden mukaan lupasimme kunnioittaa toisen mielipiteitä sekä olevamme valmiita joustamaan ja keskustelemaan muista mahdollisuuksista. Yhteinen sopimus auttoi noudattamaan tiettyä sovittua yhteistä linjaa ja näin välttyimme suurilta riidoilta ja saimme suunniteltua molempia miellyttävän tapahtuman. Samoin tyytymättömyydet ja riidat yhteistyökumppaneiden ja toimeksiantajan kanssa pyrimme välttämään selkeillä suunnitelmilla, sopimuksilla sekä jatkuvalla yhteydenpidolla ja tapaamisilla.

Kupittaa Openin kohdalla terveydelliset riskit ilmaantuivat jo suunnitteluvaiheessa, kun epäonneksemme Maija joutui sairastapauksen vuoksi olemaan kolme viikkoa pois, jolloin Iina joutui hoitamaan mm. julisteiden suunnittelun ja painatuksen yksin. Tämän johdosta aikataulu olisi voinut pettää ja valmistelut viivästyä. Riskin toteutuminen aiheutti aikataulun pientä viivästymistä ja kiirettä, mutta onneksi saimme kaiken kuitenkin tehtyä ilman suurempaa vahinkoa tai aikataulun muutosta. Terveydellisiä riskejä on lähes mahdoton ennakoida, joten koimme epäolennaiseksi pohtia näitä riskejä tarkemmin.

Itse tapahtumaa ajatellen tärkeintä oli saada tarpeeksi osallistujia, jotta koko turnaus pystyttiin edes järjestämään. Mietimme tuttavamme avustuksella kuinka oteluohjelma kannattaisi rakentaa ja kuinka monta joukkuetta tarvitsisimme kunnollisen turnauksen järjestämiseen. Minimi osallistujamääräksi laskimme 9 joukkuetta, joiden osallistumismaksulla olisimme päässeet nollabudjettiin. Varasuunnitelmana kirjoitimme osallistuville joukkueille vahvistussähköpostiin ilmoituksen, että turnaus voidaan peruuttaa, mikäli ilmoittautuneita joukkueita on alle 9 (KUVA 1).

Kiitos ilmoittautumisesta!

Ilmoittautuminen on sitova.

Osallistumismaksu 35€ maksetaan tilille /Iina Koskinen
 maanantaihin 14.4.2014 mennessä. Kirjoittakaa viestikenttään osallistujajoukkueen nimi.

Otteluohjelma lähetetään sähköpostitse viikolla 16.

Nähdään Kupittaalla!

Terveisin Kupittaa [Open](#) järjestäjätiimi

Peruutusehdot:

Turnaus järjestetään, jos minimissään 9 joukkuetta osallistuu. Järjestäjillä on oikeus yhdistää sarjat tai peruuttaa turnaus, jolloin osallistumismaksu palautetaan maksajan tilille.

Kupittaa [Open](#) Facebookissa:

<https://www.facebook.com/events/222279637970174/>

Kuva 1. Vahvistussähköposti.

Näin varmistimme itsellemme keinon perua turnauksen, jos osallistujamäärä olisi liian alhainen. Panostimme myös markkinointiin kohderyhmäämme puhuttelevissa paikoissa, jolla pyrimme saamaan tiedon turnauksesta mahdollisimman monelle.

Muut samana päivänä olevat tapahtumat luovat myös oman riskinsä tapahtumamme onnistumiselle. Jos samaa kohderyhmää puhuttelevia tapahtumia on muita, vähentää se helposti oman tapahtumamme osallistujamäärää. Pyrimme välttämään tätä riskiä sillä, että valitsimme päivän, jolloin ei ollut muita opiskelijoille suunnattuja tapahtumia. Tiedossamme ei ollut ennen tapahtumapäivän lukkoon lyöntiä mitään tällaista tapahtumaa, mutta noin kolme viikkoa ennen tapahtumapäivää kuulimme erään opiskelijajärjestön järjestävän karting – kisan samana päivänä. Emme voineet enää tässä vaiheessa peruuttaa tapahtumaamme,

mutta emme myöskään kokeneet sille tarvetta; olimme siihen mennessä saaneet jo niin paljon osallistujia, että turnaus tultaisiin joka tapauksessa järjestämään.

Vaikka olemme molemmat järjestäneet tapahtumia ennen tätä turnausta, emme kuitenkaan ole olleet vastuussa mistään näin suuresta tapahtumasta. Oma kokemattomuutemme oli myös riskitekijä. Kuitenkin kokemuksemme tapahtumanjärjestämisestä, jalkapallosta yleensä sekä jalkapalloturnauksista auttoi turnauksen järjestämisessä. Osasimme ottaa huomioon esimerkiksi sen, mitä erilaisia tarvikkeita turnauksessa tarvitaan ja millainen aikataulu on sopiva eri joukkueille.

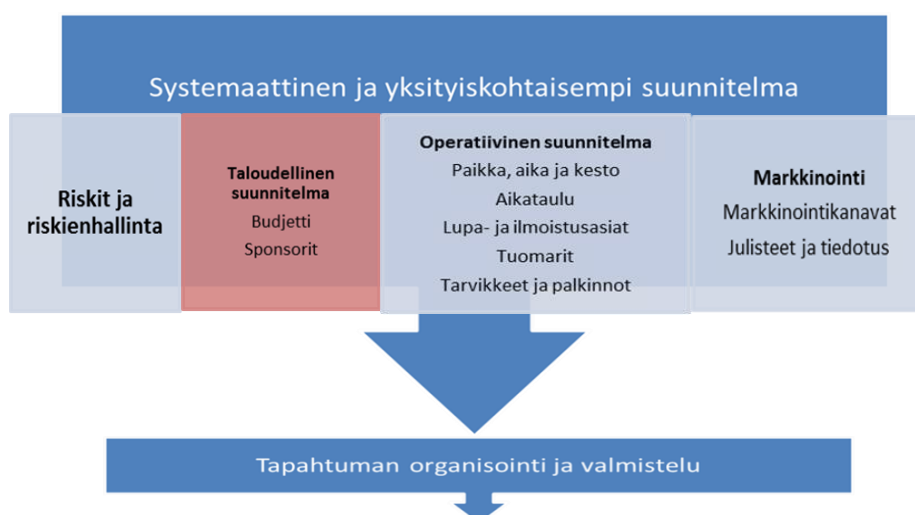
Aikataulutimme prosessin eri vaiheet alusta asti. Tämä auttoi meitä pysymään aikataulussa ja varmistamaan suunnitellun tapahtuman onnistumisen. Kahden työssäkäyvän opiskelijan aikataulujen yhteensovittaminen toi haasteita, joten aikatauluttaminen oli välttämätöntä. Jos olisimme tarvinneet turnaukseemme erityislupia, olisi niiden hakeminen saattanut venyttää aikataulua. Tarkan taustatyön ansioista selvisi, ettemme tarvitse erityislupia turnauksen järjestämiseksi. Tilasimme turnausta varten palkinnot ja työpaidat eri yrityksiltä ja näiden tilaukset tuli ottaa aikataulutuksessa huomioon. Meistä riippumaton tilausten viivästyminen olisi aiheuttanut selvän puutteen turnauksessa. Alkuperäisessä aikataulusamme emme olleet huomioineet pyhäpäivistä johtuvia viivästyksiä, joten tilausten saaminen venyi odottamattomasti.

2.4.2 Budjetin suunnittelu

Budjetin suunnittelu ja pohtiminen on tärkeä ja oleellinen osa tapahtuman järjestämistä. Budjetti tulisi miettiä realistisesti ja hyödyntäen esimerkiksi aiempia samankaltaisia tapahtumia, joista saa suuntaa antavia lukuja uuden budjetin laatiin. (Vallo & Häyrinen 2014, 150–151.) Käytimme budjettia laatiessamme apuna TULI ry:n meille antamia lukuja heidän aikaisemmin järjestämistään salibandy – sekä futsalturnauksista. Lukujen avulla saimme ajatuksen siitä, minkä suuruisista summista tapahtumassamme oli kyse.

Myös budjetilla tulisi olla oma tavoite, joka on liitoksissa tapahtuman tavoitteeseen. Tavoitteita voi olla esimerkiksi yrityksen myynnin tai tuoton maksimointi,

nollabudjetin tavoittelu tai tuoton lahjoittaminen hyväntekeväisyyteen. Budjetin suunnittelussa, luomisessa ja sen olemassa olossa on omat hyötynsä. Budjetti edesauttaa toiminnan ennakoimista ja suunnittelemista ja se antaa raamit järjestävän organisaation toiminnalle. Budjetin avulla pystytään seuraamaan omaa toimintaa ja tavoitteisiin pääsyä. Budjetissa pysyminen vakauttaa organisaation toimintaa ja se auttaa hahmottamaan, mitä esimerkiksi tapahtumalta ja sen järjestäjältä vaaditaan. (Masterman 2012, 119–121.) Pohdittuamme oman tapahtumamme tarkoitusta, tavoitteita ja sen budjettia, päätimme pyrkiä nollatulokseen. Järjestimme tapahtuman oman kiinnostuksen ja oppimisen vuoksi, emme saaksemme tuottoa itsellemme tai TULI ry:lle. Näin ollen oli luontevaa järjestää voittoa tavoittelematon tapahtuma.



Tapahtumamme budjettia lähdimme miettimään sen kulujen kautta. Selvitimme suurimmat kulut, jotka olivat kenttävuokra (154€), musiikki (150€) ja markkinointi (50€). Kuten Vallo & Häyrinen (2014, 150–152) toteavat, tapahtuman budjettia tulisi alussa aina miettiä tulojen ja menojen suhteen kautta. Saatuamme selville tapahtumamme kulut, jaoimme sen sillä joukkuemäärällä, joka meillä oli maksimissaan mahdollista ottaa mukaan turnaukseen. Näin saimme osallistumismaksun, joka oli myös tapahtumamme suurin tulonlähde. Alkuperäinen osallistumismaksu oli kuitenkin melko alhainen, joten nostimme sitä hieman päätyen summaan 35€ per joukkue. Jo tällä lopullisella osallistumismaksuista tulevilla tuloilla

olisimme pystyneet turnauksen järjestämään, varsinkin kun turnaus oli voittoa tavoittelematon tapahtuma. Pyrkimyksenämme oli pitää turnauksen osallistumismaksu mahdollisimman pienenä ja opiskelijalle sopivana.

Huomasimme kuitenkin budjettimme olevan hieman tiukka eikä pelivaraa juuri-kaan ollut yllättävien menojen varalle. Päätimmekin kysyä vielä kahta yritystä mukaan sponsorimaan tapahtumaamme 50 euron suuruisella lahjoituksella. GreenZ sekä Crossfit East Turku lähtivät lahjoituksilla mukaan tukemaan tapahtumaamme ja saivat mainostilaa tapahtumassamme. Jo näillä kahdella lahjoituksella saimme varmuutta budjettiimme.

Suunnittelun edetessä arvioimamme budjetti kuitenkin muuttui ja jouduimme arvioimaan kuluja uudestaan. Avaamme lopullista budjettia raportin lopussa kappaleessa 2.5.3. Ennen turnausta laskemamme budjetin mukaan rahaa jäisi hieman yli, joten sovimme alustavasti hyväntekeväisyyskohteen, johon rahat lahjoitaisimme.

2.4.3 Tapahtuman sponsorointi

Sponsorointi on kahden osapuolen välinen sopimus, yleisesti nämä kaksi osapuolta ovat yritys ja yksityishenkilö tai toiminta. Sponsorointi on taloudellinen tukija ja rahoittaja, joka sijoitustaan vastaan saa esimerkiksi mainostilaa tai muunlaista markkinointihyötyä yhteisön, henkilön tai tapahtuman kautta. (Valanko 2009, 51–52.)

Sponsorointia esiintyy monessa eri muodossa ja sille löytyy monta erilaista määritelmää. Käytämme itse termiä sponsori ja sponsorointi, sillä yhteistyö meidän ja sponsorin välillä ei vaatinut yhteistyökumppaniltamme varsinaista osallistumista tapahtuman järjestämiseen, joten kyseessä ei ollut varsinainen yhteistyö. (Valanko 2009, 51–52.) Vallo & Häyrynen (2014, 79–80) jakavat tapahtumasponsoroinnin neljään eri tasoon: tapahtuman mainosarvon hyväksikäyttö, tapahtumapaikalla mainostaminen, tapahtuman tukeminen sekä oman tapahtuman luominen. Kupittaa Openin sponsorointisopimukset täyttivät näistä kaksi tasoa: tapahtumapaikalla mainostamisen sekä tapahtuman tukemisen. Sponsorivat yritykset

saivat logonsa mainosjulisteisiin tai työpaitoihimme sekä tukivat tapahtumaamme rahallisesti. Poikkeuksena oli FC Inter, jossa työskentelevät tuttavamme tuli paikalle pitämään potkututkaa.

Suuremmissa mittakaavassa sponsorointi voi tavoitella esimerkiksi suoraa markkinaosuuden tai kilpailukyvyn kasvua yrityksen tuotteelle tai palvelulle. Lisäksi yrityksen tavoitteena voi sponsoroinnin myötä olla yrityksen imagon ylläpito. (Raj ym. 2013, 190.) Sponsorointi on nykypäivänä strategisempaa ja sen rooli ja merkitys on yhä suurempi erityisesti tapahtumissa ja urheilussa. Tapahtumien sponsorointi voi olla kriittinen tapahtuman toteutumiselle, koska tapahtumat ovat usein riippuvaisia rahallisesta ja toiminnallisesta tuesta. Sponsorointi on aikaisemmin ollut suurimmaksi osaksi hyväntekeväisyyttä, mutta nykyään se tähtää yhä enemmän tuloksellisuuteen ja yrityksen imagon kohottamiseen. Urheilu ja etenkin formulat, jalkapallo sekä jääkiekko vetoavat yrityksiin maailmanlaajuisesti. Koska sponsoroinnin strateginen merkitys on niin suuri, yritykset punnitsevat tarkasti eri kohteiden merkityksen ja hyödyn itselleen. (Masterman 2012, 283–284.)

Kuten Masterman (2012, 282–283) toteaa, taantumalla on vaikutusta yritysten valmiuteen sponsoroida eri organisaatioita tai tapahtumia. Yritykset miettivät tarkemmin mihin rahansa sijoittavat ja miten he siitä hyötyvät. Huomasimme tämän myös omaa tapahtumaamme järjestäessä. Yritykset eivät olleet valmiita sijoittamaan tapahtumaan suuria summia ja he olivat jo budjetoineet mahdolliset sponsorointikulunsa. Mielestämme 50 euroa oli kohtuullinen summa pyytää ja yritykset saivat vastinetta sijoittamalleen summalle.

Sponsoreita tapahtumallemme saimme loppujenlopuksi kuusi; FC Inter, The Monkey, Intersport Länsikeskus, Crossfit East Turku, GreenZ sekä KujaMedia Oy. Yritykset sopivat mielestämme tapahtumamme profiiliin ja olivat kohderyhmäämme puhuttelevia. Otimme yhteyttä yrityksiin kontaktiemme kautta, sähköpostitse sekä suoraan puhelimitse.

FC Interiin saimme yhteyden yhteisen tuttumme kautta. He mahdollistivat meille lisäaktiviteetiksi tapahtumaan tutkan, jolla pystyy mittamaan potkuvoimakkuutta.

FC Inter tarjosi myös palkinnot kovimmin palloa potkineille sekä heiltä tuli paikan päälle FC Interin pelaaja edustamaan organisaatiota.

The Monkey - yökerho toimi turnauksemme virallisena jatkopaikkana. Yritys tarjosi ilmaisen sisäänpääsyn joukkueille tuona iltana. Vaikka jatkot eivät olleet pääosassa päiväämme, päätimme kuitenkin järjestää sellaiset, koska yleisesti erilaisten hupiturnausten ja -tapahtumien jälkeen on järjestetty osallistuneille yhteinen kokoontumispaikka vielä illalla. The Monkey sai myös mainostilaa tapahtumamme mainosjulisteesta.

Tuomareiden palkat saimme lahjakorttien muodossa Intersport Länsikeskuksesta. Näiden vastineeksi yritys sai logonsa mainosjulisteeseen.

KujaMedia Oy toimitti tapahtumaamme äänentoistotarvikkeet. Otimme myös yrityksen logon mainosjulisteeseemme, jolla saimme hieman laskettua laitteiden vuokrauksen hintaa.

GreenZ – ravintola tuki toimintaamme rahallisesti ja vastineeksi painatimme heidän logonsa työpaitojemme selkään, kuten näemme kuvassa 2. Yhteensä työpaidat olivat neljällä henkilöllä käytössä turnauspäivän aikana.

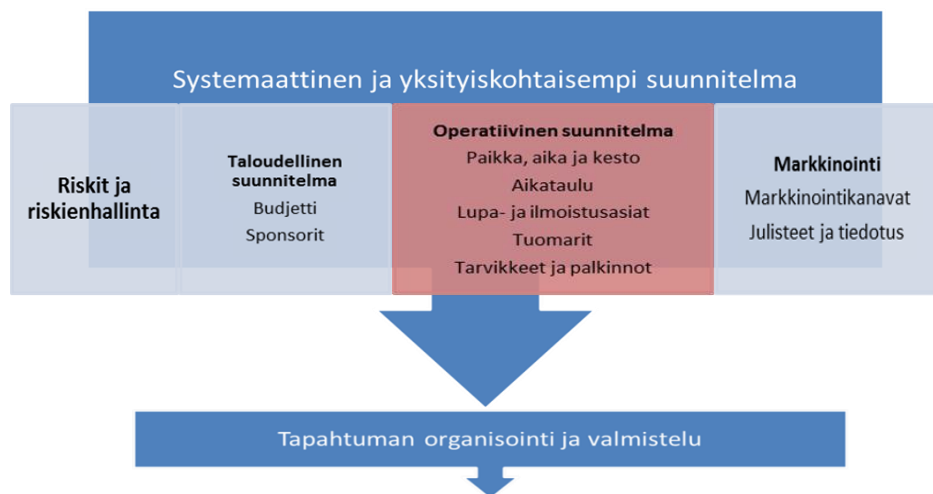


Kuva 2. Tapahtuman työpaidat.

Crossfit East Turku - yritykselle tarjosimme mainostilaa julisteestamme rahallista tukea vastaan. Melko uutena ja kohderyhmäämme sopivana yrityksenä he lähtivät mukaan.

2.4.4 Operatiivinen suunnitelma

Operatiiviseen suunnitteluun kuuluu tässä tapauksessa aikataulun tekeminen, tapahtumapaikan ja ajankohdan valitseminen sekä lupa- ja ilmoitusasioiden selvittäminen ja niihin liittyvät viranomaisten määrittämät toimenpiteet. Alustavat suunnitelmat olimme tehneet jo aiemmin, erityisesti tapahtumapaikka ja ajankohta oli jo lyöty lukkoon, mutta tässä vaiheessa kävimme uudestaan läpi suunniteltua aikataulua ja selvitimme tarvittavat lupa- ja ilmoitusasiat.



Suunnitteluprosessin aikataulu

Aikataulu on tärkeä miettiä ennen suunnittelun aloittamista. Aikataulu auttaa huomaamaan mitkä toiminnot ovat riippuvaisia toisistaan. Yleiskuvan hahmottuminen helpottuu ja resursseja pystytään jakamaan helpommin. Suunniteltu aikataulu auttaa järjestelyiden etenemisessä ja etenkin jos järjestäjiä on useampia, aikataulu auttaa pitämään jokaisen ajan tasalla. (Löow 2002, 69.) Aikataulun voi

tehdä monella eri tavalla, esimerkiksi luomalla kaavion tai vain listaamalla päivämäärät ylös. Tärkeintä on, että aikataulusta pidetään kiinni, sitä seurataan ja päivitetään säännöllisesti. Jokaisen osallisen vastuulla on pitää kiinni aikataulusta ja tiedottaa muita mahdollisista muutoksista.

Suunniteltu aikataulu kuitenkin elää ja muuttuu järjestelyjen edetessä. Kupittaa Openia suunniteltaessa aloitimme aikataulun hahmottelun alkuvuodesta 2014 lisäämällä aikatauluun jo kaikki tiedossa olleet kiinteät päivämäärät, kuten tapahtumapäivämäärän. Tämän jälkeen suunnittelujen edetessä lisäsimme aikatauluun päivämääriä, joiden rajoissa tietyt järjestelyt tuli hoitaa. Käytimme Excel – taulukkoa, johon kirjasimme tapahtumat viikoittain. Tämän lisäksi pidimme aikataulua päivien tarkkuudella omissa kalentereissamme.

Mielestämme pysyimme koko järjestelyjen ja suunnittelun ajan kohtuullisesti aikataulussamme. Joitakin muutoksia kuitenkin ilmeni, kuten julisteiden painatukseen viivästyminen. Tämä johtui julisteiden suunnittelun viivästyisestä ja Maijan äkillisestä sairastumisesta. Tarkka tapahtuman suunnittelun aikataulu löytyy liitteistä (LIITE 1).

Tapahtuma – ajankohta ja paikka

Ajankohtaa päätettäessä tulisi miettiä tapahtuman luonnetta sekä asiakasryhmää. Nämä määrittävät pitkälti sopivan ajankohdan. On myös otettava huomioon kohderyhmän mahdolliset loma-ajat, koulujen aloitusajankohdat tai muut yhdistävät tekijät, jotka voivat vaikuttaa mahdollisuuteen osallistua. Lisäksi samaan aikaan voi tapahtua monia erilaisia tapahtumia, jotka kilpailevat keskenään asiakkaista. Monilla alueilla on pyritty jollakin tavoin koordinoimaan tapahtumia, mutta usein myös vaikeasti ennakoitavat seikat saattavat sotkea hyvätkin ajoitus suunnitelmat. Tällaisia tapahtumia voivat olla esimerkiksi televisio-ohjelmat kuten olympialaiset, jotka houkuttelevat asiakkaita enemmän kuin mahdollinen tapahtuma. (Kauhanen ym. 2002, 37.) Turnauksen ajankohtaa suunnitellessamme, pohdimme esimerkiksi keväällä järjestettävän futsalturnauksen mahdollista vaikutusta osallistujamäärään. Lisäksi otimme selvää muista samalla viikolla tapah-

tuvista opiskelijatapahtumista. Tapahtumamme ajankohdaksi halusimme kuitenkin loppukevään, jolloin opiskelijat ovat vielä paikkakunnalla ennen kuin monet lähtevät kotikaupunkeihinsa kesätöihin.

Tietyissä tapahtumissa viikonpäivällä ja kellonajalla on suuri merkitys. Esimerkiksi opiskelijatapahtumat on tapana järjestää arkipäivisin. Tämä johtuu siitä, että viikonloppuisin opiskelijat saattavat matkustaa kotikaupunkeihinsa tai silloin järjestetään muita juhlia ja tapahtumia ystävien ja perheen kesken. Kupittaa Openin tapahtumapäiväksi valikoitui torstai 24. päivä huhtikuuta, jolloin TULI ry:llä tai Turun ammattikorkeakoulun opiskelijakunta TUO:lla ei ollut vielä muita tapahtumia lähettyvillä. Torstai on yleisesti päivä, jolloin ammattikorkeakouluopiskelijoille järjestetään ohjelmaa opiskelijajärjestöjen puolesta. Kenttää varatessamme kuulumme, että kentät ovat kaikki käytössä kello 16 eteenpäin. Näin ollen turnaus tuli aloittaa mahdollisimman aikaisin aamulla, jotta saataisiin pelattua mahdollisimman monta ottelua. Ottelut alkoivatkin kello 9 aamulla ja päättyivät muutamien peruutusten johdosta jo puoli kolmelta.

Toinen keskeinen toiminto tapahtumaa järjestettäessä on paikan päättäminen. Tapahtumapaikkaa valittaessa tulee ottaa huomioon mm. paikan sijainti, kulkuyhteydet, somistusmahdollisuudet, vuokra sekä tilat. Paikan päättämisessä on hyvä miettiä sen sopivuutta kohderyhmän näkökulmasta. Tapahtuman osallistujamäärän maksimoimiseksi tulisi ottaa huomioon hyvät kulkuyhteydet ja paikoitusmahdollisuudet. Paikan imagon tulisi myös sopia tapahtuman luonteeseen ja sen kohderyhmälle. Vaikka tila ei alun perin olisi sopiva kyseiseen tilaisuuteen, kannattaa ottaa huomioon somistusmahdollisuudet. Somistamalla tilasta ja tunnelmasta voi saada hyvinkin erilaiset. Kuitenkin alun alkaen edullisin ja vaatimattomin tila ei välttämättä somistuksen jälkeen olekaan se edullisin, vaan samanhintainen kuin jokin tila, jossa sopivat puitteet on jo valmiiksi. (Kauhanen ym. 2002, 38- 39; Vallo & Häyrynen 2014, 141–145.) Kupittaa Open 2014 järjestettiin Turussa, Kupittaaan urheilupuistossa. Kupittaa paikkana sopi turnaukselle ollessaan melko lähellä kaikkia korkeakouluja ja kenttiä oli pari, mistä valita. Alueella on paljon tilaa, pukukopit sekä se on kaikille tuttu paikka, johon on hyvät kulkuyhteydet. Kenttävuokra ei myöskään ollut kallis, joten se sopi hyvin budjettiimme.

Tapahtuman kesto riippuu tapahtuman suuruudesta. Tapahtuman luonteen ja ohjelman kautta tulisi miettiä riittääkö tapahtumaan tietty tuntimäärä vai meneekö kaiken toteuttamiseen kaksi tai useampikin päivä. Esimerkiksi suuremman urheiluturnauksen järjestämiseen voi helposti mennä koko viikonloppu, jos osallistujia tulee paljon ja ympäri Suomea tai maailmaa. Toisaalta taas pienempiin tapahtumiin, kuten messuihin tai uuden tuotteen esittelyyn voi riittää vain yksi päivä. Keston määrittelee asiakaskunnan suuruus sekä tapahtuman luonne ja tarkoitus. Kupittaa Openia suunnitellessamme pohdimme kentän kustannuksia, osallistumismaksuja sekä aikaisempia opiskelijoille suunnattuja urheilutapahtumia. Näiden pohjalta päädyimme järjestämään yksipäiväisen turnauksen, jolloin pystyimme pitämään osallistumiskulut pienenä sekä ajankohtaa ja tapahtuman luonnetta ajatellen yksi päivä oli riittävä.

Lupa – ja ilmoitusasiat

Tapahtuman suuruudesta riippuen, tapahtuman järjestäjän on hyvä olla yhteydessä poliisi-, ympäristö-, pelastus- ja terveystoimintoihin hyvissä ajoin jo tapahtumaa hahmoteltaessa (Kauhanen ym. 2002, 86). Kaikki lupahakemukset tulee tehdä kirjallisena ja suurimman osan lupahakemuksista löytää Internetistä kyseisen tahon omilta Internet-sivuilta. Eri toimenpiteet riippuvat osallistujamäärästä ja tapahtumapaikasta ja eri lait määrittelevät mitä lupia tarvitaan tapahtumien järjestämiseen. Kaikkiin ulkoilmatapahtumiin, kuten myös Kupittaa Openiin, tarvitaan maanomistajan lupa. Kupittaaan ollessa Turun kaupungin omistamaa aluetta, lupa ja kenttävaraus tehtiin Turun kaupungin liikuntapalvelukeskuksessa. Sähkö-, vesi-, ja jäteasiat tulee erikseen hoitaa alan yrityksiltä (Turun kaupungin www-sivut 2014). Kupittaaalla kenttävuokraan kuului sähkön vapaa käyttö sekä pukuhuoneiden käyttö, josta saatiin tarvittaessa vettä. Alueella oli myös jo oma jätehuolto, joten siihenkään emme tarvinneet omaa sopimusta.

Yleisötilaisuuden järjestämisestä on tehtävä kirjallinen ilmoitus järjestämispaikan poliisille. Poikkeuksen muodostavat yleisötilaisuudet, jotka osanottajien vähäisen

määrän, tilaisuuden luonteen tai järjestämispaikan vuoksi, eivät edellytetä toimia järjestyksen ja turvallisuuden ylläpitämiseksi tai sivullisille ja ympäristölle aiheutuvan haitan estämiseksi tai erityisiä liikennejärjestelyjä. Järjestäjän on tehtävä ilmoitus vähintään viisi vuorokautta ennen tilaisuuden alkamista. Ilmoituksen käsittely ja hakeminen maksaa 25 euroa. (Poliisin www - sivut 2014.) Koska järjestämämme turnaus oli kokoluokaltaan melko pieni eikä siitä ollut häiriötä ympäristölle, ei ollut tarpeellista tehdä ilmoitusta poliisille.

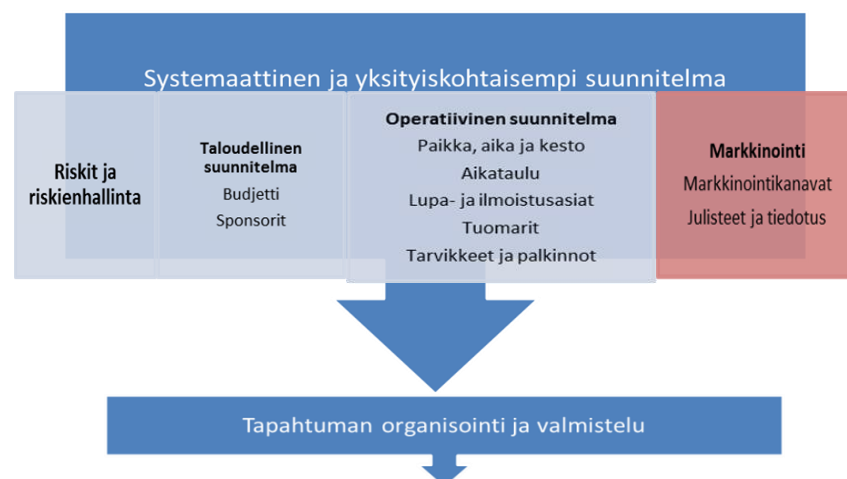
Jos yleisötapahtumasta aiheutuu kovaa melua niin, että se voi häiritä lähialueella asuvia tai lähellä työskenteleviä, on ympäristösuojalain 60§ mukaan tehtävä kirjallinen meluilmoitus ympäristösuojeluviranomaisille. Ilmoituksesta peritään 330 euron suuruinen maksu. (Turun kaupungin www-sivut 2014.) Kupittaa Openin melutaso oli alhainen eikä aivan läheisyydessä ollut asutusta tai työpaikkoja, joten meluilmoituksen teko ei ollut tarpeellista.

Tapahtuman luonteesta riippuen, voi olla tarpeellista hankkia esimerkiksi anniskelulupa. Aluehallintoviraston (2013) mukaan tilapäinen anniskelulupa voidaan myöntää korkeintaan kuukauden ajaksi. Luvan myöntämiseen vaikuttavat tapahtuman luonne, paikka ja järjestelyt koskien anniskelua. Myös se, millainen kohderyhmä tapahtumalla on, vaikuttaa luvan myöntämiseen. Tilapäisen anniskeluluvan käsittelymaksu on ensikertalaiselta 420 euroa ja jos tilaisuudessa tulee olemaan yli 200 osallistujaa, nousee hinta 610 euroon. (Aluehallintoviraston www - sivut 2013.)

2.4.5 Tapahtuman markkinointi ja tiedottaminen

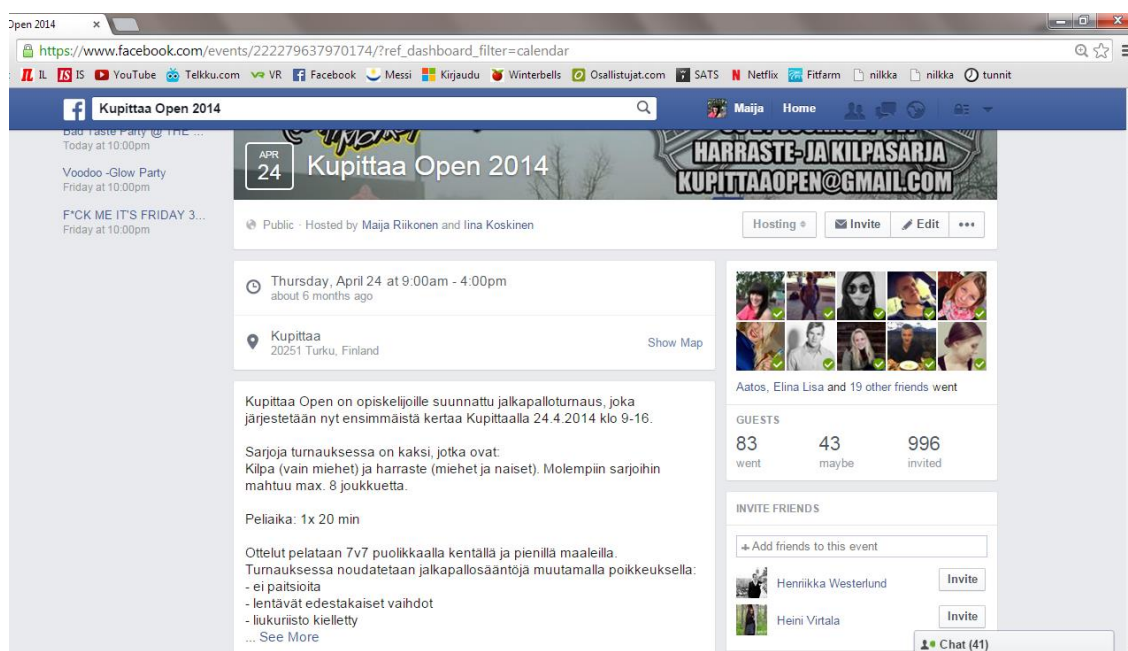
Tapahtuman markkinointia tulisi miettiä kohderyhmälle soveltuvaksi. Järjestäjän tulisi miettiä mitä kautta hän tavoittaa halutun kohderyhmän. Kysymykset, kuten millainen elämäntyyli kohderyhmällä on tai millaisia kanavia he seuraavat, auttavat oikean kohderyhmän saavuttamisessa. Eri markkinointikanavia voivat olla esimerkiksi TV, radio, internet ja sosiaalinen media tai perinteinen paperimainonta. Budjetin suuruus kuitenkin määrittelee pitkälti sen, mitä markkinointika-

navia on mahdollista käyttää. TV-mainonta on huomattavasti kalliimpaa kuin perinteinen julisteiden levitys. Kalliimmat ja suuremman kokoluokan markkinointimenetelmät vaativat kuitenkin pidempiaikaisen suunnittelun. Useasti suuremmat organisaatiot ja tapahtumat vaativat jo omat työryhmät markkinointistrategian ja -budjetin suunnitteluun kun taas pienemmissä tapahtumissa markkinointi pystytään hoitamaan pienemmällä työvoimalla ja käytännönläheisemmin. Budjetin lisäksi markkinoinnissa tulee ottaa huomioon aikataulutus. Eri materiaalien suunnittelu ja tilaus vievät oman aikansa ja mahdolliset materiaalien korjaukset saattavat aiheuttaa viivästyksiä. (Shone & Parry 2013, 199–209.)



Sosiaalinen media on luonut itselleen viime vuosina vahvan roolin niin markkinoinnissa kuin yhteydenpitokanavana. Nykyään on vaikeampi löytää henkilöitä, jotka eivät käytä minkäänlaista sosiaalista mediaa kuin niitä, jotka ovat esimerkiksi Facebookissa. Sosiaalinen media antaa käyttäjilleen mahdollisuuden osallistua mm. tapahtumien järjestämiseen ja kulkuun ilmaisemalla omat kommentinsa ja mielipiteensä tapahtuman sivuilla. Kuluttajista on tullut aktiivisempia ja vaikutusvaltaisempia sosiaalisen median helppouden kautta. (Vallo & Häyrinen 2014, 86–88.) Tapahtumamme markkinointi tapahtui pääasiallisesti sosiaalisessa mediassa keskittyen Facebook –mainontaan luomallamme tapahtuman si-

vulla (KUVA 3). Koska Kupittaa Open -turnaus oli kohdistettu ikäisillemme nuorille, osasimme arvioida sosiaalisen median ja Facebookin merkityksen mainonnassa. Facebook – tapahtuman luonti oli luonnollinen ja helppo valinta ja näin saimme kutsuttua tapahtumaan ystäviä ja muita kohderyhmään sopivia henkilöitä. Yhdellä klikkauksella saimme tapahtuman jo yli tuhannen ihmisen tietoisuuteen. Samoin ystävämme kutsuivat omia tuttaviaan Facebook - tapahtumaan, mikä laajensi entisestään tietoisuutta tapahtumasta. Lisäksi suuri tekijä oli se, että Facebookin käyttö on ilmaista ja sen avulla tavoittaa helposti suuren määrän potentiaalisia osallistujia.



Kuva 3. Tapahtuman Facebook-sivu

Sosiaalisen median lisäksi ns. puskaradio (engl. word of mouth) oli suuressa roolissa turnausta markkinoidessa. Puskaradio on luonnollinen tapa ihmisille, jossa vaihdetaan ajatuksia ja mielipiteitä niin tuotteista, palveluista, brändeistä kuin markkinoinnistakin. Tiedon antajan ja tiedon vastaanottajan näkökulmasta nämä ajatusten ja tietojen vaihdot ovat puhtaasti informatiivisia ja pyrkivät hyödyttämään toista osapuolta. Tämä luo aina tietyn mielikuvan tiedon vastaanottajalle jonka hän mahdollisesti taas kertoo eteenpäin. Nämä mielikuvat voivat olla positiivisia tai negatiivisia ja helposti ne myös muuttuvat kun tietoa levitetään usealle

vastaanottajalle. Tässä tulee ns. rikkinäinen puhelin – efekti, jossa tieto muuttuu tai vääristyy sen edetessä henkilöltä toiselle. Puskaradion kautta voi välittyä paljon positiivista tietoa tai mainontaa mutta mahdollisuus on myös negatiivisen tiedon leviämiseen. Negatiivinen tiedon leviäminen voi olla yllättävänkin vahingoittavaa eikä sen vaikutuksia voi välttämättä peruuttaa. (Kirby & Marsten 2007, 161–178.) Omien kokemuksiemme perusteella tiesimme puskaradion vaikutuksen. Puskaradio vaikuttaa paljon omia valintojamme tehdessämme, liittyy se sitten opiskelijatapahtumiin osallistumiseen tai kahvilan valintaan. Pyrimme järjestelyiden ohessa kertomaan tapahtumasta kaikille tuttavillemme ja luomaan positiivista ja innostunutta kuvaa Kupittaa Openista. Turnaukseen osallistuikin paljon tuttujamme, joten tämän perusteella voimme sanoa, että puskaradio oli tehokas menetelmä.

Sosiaalisen median lisäksi kuvasimme mainoskuvan ja teimme mainosjulisteita (LIITE 3). Kuva 4 on otettu mainosjulisteiden kuvauksista Kupittaaalla. Opiskelijatapahtumiin kuuluu perinteisesti tapahtumajulisteiden tekeminen ja levittäminen kouluihin. Näiden avulla opiskelijat saavat helposti tiedon erilaisista tapahtumista. Mainosjulisteilla tavoittaa paljon opiskelijoita ja niiden yleisyydestä voi päätellä niiden tehokkuuden oikean kohderyhmän saavuttamisessa. Julisteiden suuren lukumäärän vuoksi tulee kiinnittää erityistä huomiota julisteiden ulkonäköön, informatiivisuuteen ja kykyyn herättää huomiota. Julisteiden tulee olla lyhyt ja ytimekäs, mutta sen tulee kuitenkin sisältää tarpeellinen tieto koskien tapahtumaa. Budjetimme koko markkinointiin oli 50 euroa. Julisteemme kuvaaja sekä suunnittelija olivat tuttujamme, jotka auttoivat meitä maksutta. Hoidimme myös julisteiden tulostuksen itse, joten loppujen lopuksi emme käyttäneet markkinointiin budjetisimme yhtään rahaa. Julisteita levitimme lähes kaikkiin Turun alueen korkeakouluihin, jolla pyrimme saavuttamaan haluamamme kohderyhmän.



Kuva 4. Mainosjulisteeseen kuvaukset.

Jälkimarkkinoinnin hoidimme myös Facebookin tapahtumasivun kautta. Kiitimme osallistujia päivästä samana päivänä ja muistutimme vielä The Monkeyn jatkoista. Kyselyn avasimme ja julkaisimme neljä päivää turnauksen jälkeen sekä liitimme turnauksen kuvat myös samana päivänä. Ilmoitimme myös tekemästämmme lahjoituksesta hyväntekeväisyyteen Facebookissa sekä ilmoitimme kyselyyn osallistuneiden välillä arvotun palkinnon voittajan.

2.5 Tapahtuman toteutus

2.5.1 Kupittaa Open 2014

Turnaukseen oli ilmoittautunut 16 joukkuetta ja pelaajien määrä joukkueissa vaihteli 7-14 pelaajan välillä. Määrittelemämme maksimi pelaajamäärä joukkueissa oli 14 pelaajaa. Vertailimme muiden samankaltaisten tapahtumien rajoituksia koskien osallistujamäärää ja pidimme tätä lukua sopivana osallistumismaksun suuruuteen nähden. Turnauksessa oli kaksi sarjaa, kilpa- ja harrastesarja. Kilpa-

sarja oli tarkoitettu vain miehille ja kilpailuhenkisemmille pelaajille. Harrastesarjaan taas saivat osallistua sekä miehet että naiset ja sarjassa oli tarkoituksena pelata rennommalla otteella. Joukkueet saivat itse etukäteen päättää, kumpaan sarjaan osallistuivat. Molemmissa sarjoissa oli tilaa kahdeksalle joukkueelle ja sarjapaikat täytettiin ilmoittautumisjärjestyksessä. Ilmoittautuminen tapahtui sähköpostilla osoitteeseen kupittaaopen@gmail.com. Lähetimme maksuohjeet paluuviestinä ilmoittautumisen jälkeen. Osallistumismaksu oli 35€/joukkue, joka maksettiin linan tilille eräpäivään mennessä. Eräpäivä oli 10 päivää ennen turnausta.

Tapahtumapäivä

Turnauksessa noudatettiin virallisia jalkapallosääntöjä muutamalla poikkeuksella: paitsioita ei ollut, liukuriistot olivat kielletty ja vaihtoja sai tehdä kuinka paljon vain ottelun aikana. Pelit pelattiin puolikkaalla kentällä (KUVA 5) ja pelaajia oli kentällä seitsemän molemmilta joukkueilta. Turnauksen peliaika oli 1x20 minuuttia per ottelu.



Kuva 5. Pelikenttä.

Molemmat sarjat oli jaettu kahteen lohkoon, joissa oli neljä joukkuetta. Näin saatiin jokaiselle joukkueelle vähintään kolme peliä. Lohkojen voittajat pelasivat vastakkain loppuottelut ja lohkojen toiseksi sijoittuneet pronssiottelut.

Turnaukseen kuului myös jatkot The Monkeyssa. Osallistumismaksuun sisältyi sisäänpääsyrannekkeet iltaa varten. Jatkot alkoivat kello 22:00 yökerhon avatessa ovensa ja päättyivät kello 03:30.

2.5.2 Tapahtumapäivän kulku

Meidän osaltamme aamu alkoi puoli kahdeksalta, kun lähdimme Kupittaalalle järjestelemään turnausaluetta. Infopöytä ja muut tavarat mukamme haimme Kupittaan hallilta avaimet pukukoppeja varten. Laitoimme alueen hyvissä ajoin valmiiksi, mutta kentälle pääsimme vasta vähän ennen kello yhdeksää edeltävien harjoitusten loputtua. Infopiste ja äänentoistolaitteet sijaitsivat kentän laidalla pukukoppien ja potkututkan läheisyydessä (KUVA 6). KujaMedian edustaja tuli itse laittamaan äänentoistolaitteet valmiiksi ennen turnauksen alkua.



Kuva 6. Tapahtuman infopiste.

Molempien sarjojen piti alkaa kello yhdeksältä aamulla, mutta tapahtumapäivää edeltävän illan viime hetken peruutuksen johdosta harrastesarjan alku siirtyi puoli kymmeneen. Kilpasarjassa ensimmäisen ottelun toinen joukkue jätti saapumatta paikalle, joten ottelu päättyi luovutusvoittoon. Aamuisen peruutuksen johdosta jouduimme muokkaamaan otteluohjelmaa. Kankean alun jälkeen muut joukkueet saapuivat kuitenkin paikalle ja loput pelit saatiin pelattua. Peruutusten johdosta osalla joukkueista pelejä oli yksi alkuperäistä suunnitelmaa vähemmän. Peruutukset myös aikaistivat turnauksen päättymistä. Otteluohjelmissa pelien välissä oli 10 minuutin tauko, jonka aikana joukkueet ehtivät valmistautua seuraavaan otteluun.

Vaikka ottelut olivat turnauksen pääosassa, pääsivät joukkueet ottelutauoillaan kokeilemaan oman potkunsu nopeutta FC Interin pitämään potkututkaan. Jenna ja Jenna edustivat FC Interiä potkupisteellä ja paikalle saatiin myös edustamaan Joni Aho FC Interin pelaajista.

Soitimme musiikkia alueella koko turnauksen ajan ja äänentoistolaitteisiin kuului myös mikrofoni, jonka avulla ilmoitimme tulevat ottelut, otteluiden tulokset sekä mainostimme potkututkaa ja illan tulevia jatkoja. Otimme itse myös valokuvia läpi turnauksen ja pyrimme saamaan jokaisesta joukkueesta joukkuekuvan. Kuvat laitoimme turnauksen jälkeen Facebookiin Kupittaa Openin tapahtumasivuille kaikkien saataville. Turnauksen loppupuolella keräsimme kirjallista palautetta osallistujilta. Olimme tulostaneet valmiiksi palautelomakkeita, joita jaoimme halukkaille palautteenantajille. Tuomareiden toiminnasta meidän ei tarvinnut huolehtia, koska he sopivat itse tuomarointivuoronsa. Turnauksen puolivälissä haimme tuomareille ja muille talkoolaisille ruuan.

Mitalipelien jälkeen jaoimme joukkueille heti heidän palkintonsa. Kolme parasta joukkuetta saivat pokaalit ja molempien sarjojen voittajille oli vielä kuohuviinipullot (KUVA 7). Palkintojen jaon jälkeen osallistujat lähtivät pikkuhiljaa ja me jäimme siivoamaan turnauksen jälkiä. Palautimme avaimet Kupittaan hallille ja lähdimme valmistautumaan iltaa varten.



Kuva 7. Palkinnot sarjojen kolmelle parhaalle joukkueelle.

The Monkeyn ovet avautuivat kello 22, jolloin menimme itse paikalle. Olimme luoneet kaksi turnauksen nimikkodrinkkiä listalle, jotka olivat hieman edullisempia suhteessa normaalihintoihin. Jatkojen tarkoitus oli tuoda joukkueet yhteen uudestaan, mutta ideana ei ollut järjestää mitään erillistä ohjelmaa. Koska emme olleet panostaneet jatkoihin samalla tavoin kuin muihin saman illan tapahtumiin, jäivät jatkomme melko pieniksi.

2.5.3 Toteutunut budjetti

Tavoitteenamme oli rahoittaa turnaus osallistumismaksuilla sekä sponsoreiden lahjoituksilla. Kuten toteutuneesta budjetista huomataan, tavoitteemme toteutui ja budjetistamme jäi yli 79 euroa (LIITE 4). Omasta mielestämme budjettimme oli suhteellisen hyvin paikkansapitävä ja realistinen, mutta turnauspäivänä tuli muutama yllättävä meno, kuten jääpussien osto, johon emme olleet varautuneet. Näin ollen oli hyvä, että hankimme kaksi lisäsponsoria, jonka johdosta raha ei tarvitta-

essa ollut ongelma. Kuulemamme sekä kirjallisen palautteen mukaan osallistumismaksukaan ei ollut liian korkea, koska sen maksamisen tai suuruuden suhteen ei ilmaantunut ongelmia.

Koko suunnittelun ajan seurasimme budjettiamme tarkasti, jotta pystyimme ennakoimaan ja ehkäisemään mahdollisen tappion. Turnauksen budjetissa olimme jääneet tappiolle, jos joukkueita olisi ollut 12 tai vähemmän (maksimi joukkuemäärä 16). Teimme kuitenkin kaikkemme sen eteen, että saimme turnaukseen maksimimäärän joukkueita ja olimme jo etukäteen listanneet mahdollisia uusia sponsoreita, joilta voisimme tarvittaessa kysyä lisälahjoituksia.

Loppujen lopuksi suurimmat menoerät tapahtumassa olivat kenttä, musiikki (100€) sekä työpaitamme ja niiden painatus (136€). Äänentoistolaitteiden kustannuksia saimme laskettua 50 eurolla yhteistyösopimuksen myötä, jossa sovimme yrityksen saavan logonsa Kupittaa Openin mainosjulisteeseen. Markkinoinnin saimme hoidettua ilman kustannuksia omalla työpanoksellamme sekä tuttaviemme avulla. Tuomareiden palkat saimme yhteistyökumppaniltamme Intersport Länsikeskukselta lahjakorttien muodossa, joten budjettimme säästyivät niiltä osin. Palkinnot tilasimme Turun Palkintokeskuksesta, joka sijaitsee Kupittaalla.

Kuten olimme jo aikaisemmin keskenään keskustelleet ja ennakoineet, lahjoitimme turnauksesta ylimääräiseksi jääneet rahat hyväntekeväisyyteen. Halusimme lahjoittaa rahat kotimaahan ja päädyimme lopulta Suomen SOS Lapsikyliin.

2.5.4 Jälkitoimenpiteet

Turnauksen jälkeen laitoimme jo samana päivänä ennen jatkoja kiitosviestin kaikille osallistujille Facebookin tapahtumasivun kautta. Totesimme tapahtuman olleen onnistunut ja kiitimme osallistuneita joukkueita sekä muistutimme vielä illan jatkoista.



Jälkitoimenpiteet

Seuraavana maanantaina julkaisimme Webropol -kyselyn ja laitoimme linkin kyselyyn Facebookin tapahtumasivuille. Annoimme viikon vastausaikaa ja houkuttelimme turnaukseen osallistuneita vastaamaan kyselyyn arpomalla vastanneiden kesken liput FC Interin kotiotteluun. Lähetimme liput voittajalle postitse. Samana päivänä julkaisimme tapahtumakuvat kaikkien nähtäviksi tapahtuman Facebook – sivuille.

Toukokuun alussa ilmoitimme vielä Kupittaa Openin tapahtumasivuilla FC Interin lippupaketin voittajan ja lähetimme liput postitse voittajalle. Kerroimme myös budjetin ylijäämästä ja sen lahjoituksesta Suomen SOS Lapsikylälle.

3 TAPAHTUMAN PALAUTEKYSELY

3.1 Kysely menetelmänä

Tässä opinnäytetyössä käytimme menetelmänä kyselyä (LIITE 6). Kyselyllä arvioimme tapahtuman onnistumista sekä omien asetettujen tavoitteiden täyttymistä. Palautelomake jaettiin turnauspäivänä osallistujille ja tapahtuman jälkeen julkaisimme sähköisessä muodossa toteutetun kyselyn.

Hirsjärven ym. (2009, 193) mukaan kysely on yksi tavallisimmista tavoista kerätä aineistoa. Kyselyn tavoitteena on kerätä aineistoa mahdollisimman suurelta joukolta tavoitellusta kohderyhmästä. Aineiston keräämiseksi kysely soveltuu hyvin silloin, kun vastaajia on paljon ja he sijaitsevat eri paikoissa (Vilkkä 2007, 28). Tärkeää kyselyssä on, että jokaiselta vastaajalta kysytään täysin sama kysymys. Kyselyn avulla kerätään vastaajilta mielipiteitä, ajatuksia ja kommentteja liittyen esimerkiksi järjestettyyn tapahtumaan tai myytyyn tuotteeseen. Erityisesti sähköinen kysely säästää sekä vastaajan että kyselyn laatijan aikaa ja se saavuttaa helposti suuren määrän potentiaalisia vastaajia. (Hirsjärvi ym. 2009, 193, 195.)

Kysely tulisi laatia mahdollisimman tarkasti ja suunnitellusti. Jokainen kysymys ja vastausvaihtoehdot tulisi miettiä tarkkaan, koska se voi tehostaa tutkimuksen onnistumista ja vastausten hyödyntämistä. Yleensä kysymyksiä esiintyy kolmessa eri muodossa: avoimet kysymykset, monivalintakysymykset ja asteikot. Kupittaa Openin palautekyselyssä käytimme sekä monivalintakysymyksiä että avoimia kysymyksiä. Muutamassa monivalintakysymyksessä käytimme myös strukturoidun kysymyksen ja avoimen kysymyksen välimuotoa, eli valmiin vastausvaihtoehdon jälkeen kysyimme avoimen kysymyksen, joka antoi vastaajalle mahdollisuuden täydentää annettua vastausta. Monivalintakysymykset ovat vastaajille helppoja, koska kysymys on lyhyt ja ytimekäs ja samalla kyselyn laatijan on helpompi analysoida vastauksia niiden ollessa samanlaisia. Avoimet kysymykset antavat vastaajalle mahdollisuuden ilmaista itseään omin sanoin. Avoimet kysymykset tuovat

esille vastaajan omat ajatukset, tietämyksen ja tunteet aiheeseen liittyen. Avoimet kysymykset voivat tuoda esille uusia näkemyksiä ja ne auttavat tulkitsemaan monivalintakysymyksiä poikkeavia vastauksia. (Hirsjärvi ym. 2009, 198–201.)

Palautekyselyn monivalintakysymyksiä käytettiin selvittämään osallistujien mielipiteitä tapahtuman sisällöstä ja joukkuekohtaisista järjestelyistä, kuten sarjajoista. Avoimilla kysymyksillä kartoitimme parasta markkinointikanavaa kyseiselle kohderyhmälle, haimme ideoita oheisohjelmaksi sekä keräsimme kommentteja ja kehitysideoita turnauksen jatkoa varten. Viimeisellä avoimella kysymyksellä saimme osallistujilta tietoa turnauksen yleisestä tunnelmasta. Aloitimme palautekyselyn työstämisen keväällä 2014 ja ohjaajamme avustuksella muokkasimme sen lopulliseen muotoonsa.

Jaoimme turnauspäivänä kyselyn paperiversioita kaikille halukkaille vastaajille ja sähköisen Webropol-kyselyn laitoimme linkkinä tapahtuman Facebook-sivuille tapahtuman jälkeisellä viikolla. Kyselyn ajoitus tulee suunnitella hyvin, sillä huonosti ajoitettu kysely saattaa vaikuttaa alentavasti vastausprosenttiin (Vilkkä 2007, 28). Jälkeenpäin ajateltuna kyselyn olisi voinut lähettää jo tapahtuman jälkeisenä päivänä, mutta ajatuksena oli, että vastausprosentti ei olisi kovinkaan suuri viikonloppuna.

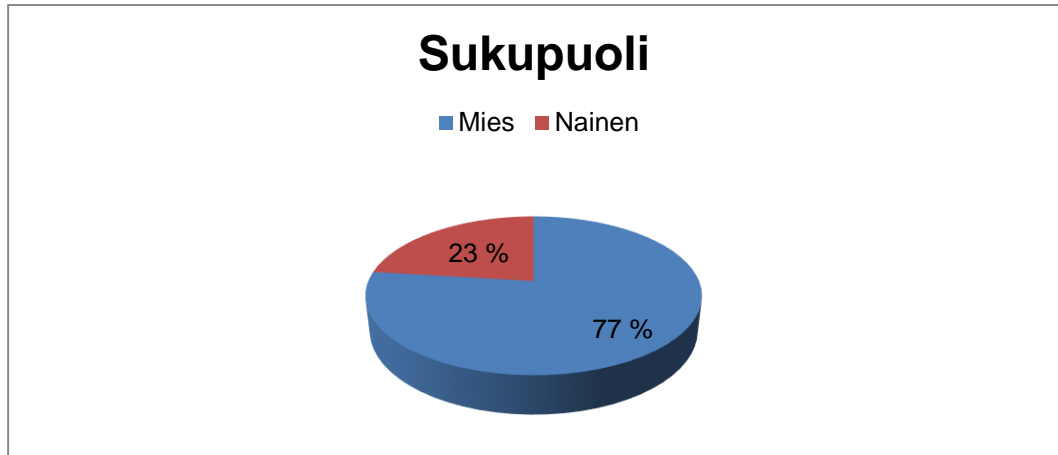
Kyselymenetelmään liittyy myös heikkouksia. Kyselyn laatijalla ei ole varmuutta siitä, kuinka tosissaan vastaajat suhtautuvat tutkimukseen ja ovatko he olleet rehellisiä ja huolellisia vastauksia antaessaan. Kysely antaa tilaa väärinymmärryksille jos kysymyksiä ei ole kokeiltu ennen julkaisua. Kyselylomakkeen pilottiversiolla rajataan oikea näkökulma vastaukselle ja varmistetaan se, että vastaajat ymmärtävät kysymykset samalla tavalla. Kyselyssä on riskinä se, ettei vastaaja ole tarpeeksi tietoinen tai perehtynyt kyselyn aihealueeseen, mutta turnauksen kyselyssä tämä ei ollut ongelma, sillä se kohdistettiin vain osallistuneille. (Hirsjärvi ym. 2009, 195, 204.)

3.2 Kyselyn tulokset ja analysointi

Hirsjärven ym. mukaan (2009, 196) valikoimattomalle joukolle lähetetty lomake ei välttämättä saavuta erityisen korkeaa vastausprosenttia. Emme valikoineet tiettyä joukkoa vastaamaan kyselyyn, vaan jaoimme sen sähköisesti sekä paikalla kaikille osallistuneille, joita oli arviolta 150. Kyselyiden tavoitteena on saada mahdollisimman paljon vastauksia, mutta valikoimattomalle joukolle lähetetyssä kyselyssä voidaan 30–40% vastausprosenttia pitää jo hyvänä määränä. (Hirsjärvi ym. 2009, 196.) Kyselyyn vastasi 39 osallistujaa ja näin vastausprosentiksi muodostui 26 %. Vaikka vastausprosentti oli melko matala, se on kuitenkin lähellä odotettua vastausprosenttia. Koimme saavamme vastauksista kokonaiskuvan tapahtuman onnistumisesta ja siitä, että osallistujat viihtyivät. Saimme myös arvokasta tietoa tapahtuman kehittämistä varten. Näiden kirjallisten palautteiden lisäksi saimme suullista palautetta tapahtuman aikana ja sen jälkeen.

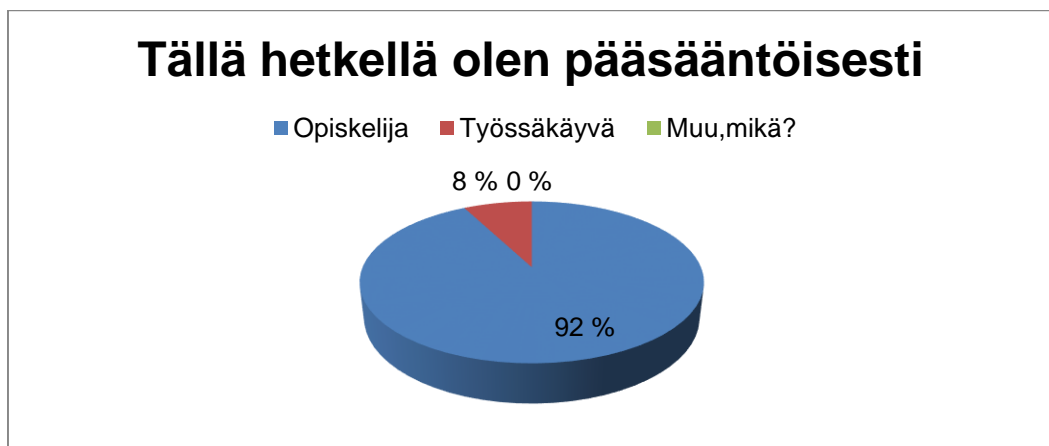
Jälkeenpäin pohtiessamme kyselyä, olisimme voineet kysyä myös joukkuetta, jossa vastaaja pelasi. Näin ollen, jos vastaaja on ilmoittanut olleensa tyytymätön otteluiden määrään, olisimme pystyneet katsomaan, pelasiko hän mahdollisesti lohossa, johon tuli viime hetken peruutus ja näin ollen pelien määrä väheni suunnitellusta. Turnauksen työntekijät eivät vastanneet kyselyyn, mutta keskustelimme heidän kanssaan erikseen turnauksen kulusta ja sen onnistumisesta.

Kuvion 2 mukaisesti vastaajista valtaosa oli miehiä. Tämä on luonnollista, koska turnaukseen osallistui jo kilpasarjan myötä enemmän miehiä kuin naisia. Oletimme myös turnausta suunnitellessamme, että jalkapallo lajina houkuttelee enemmän miehiä kuin naisia, mutta positiivista oli, että saimme naisekin osallistumaan turnaukseen.



Kuvio 3. Turnaukseen osallistuneiden sukupuolijakauma.

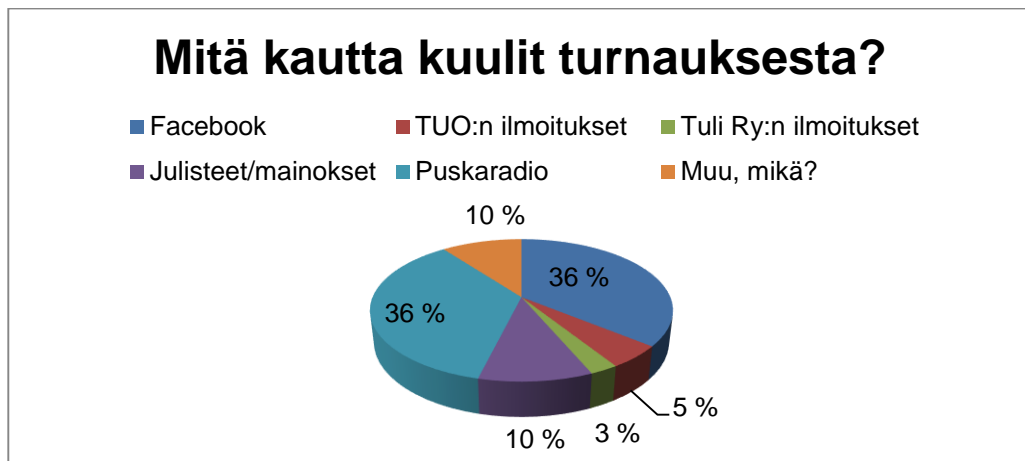
Kuviossa 3 selviää, että olemme saavuttaneet tavoitellun kohderyhmän. 92 % osallistuneista oli opiskelijoita ja 8 % työssäkäyviä. Olimme tyytyväisiä siihen, että markkinointi oli suunnattu oikein ja kerättyjen yhteystietojen perusteella kaikki vastaajat olivat Turusta tai lähikaupungeista.



Kuvio 4. Turnauksen kohderyhmä.

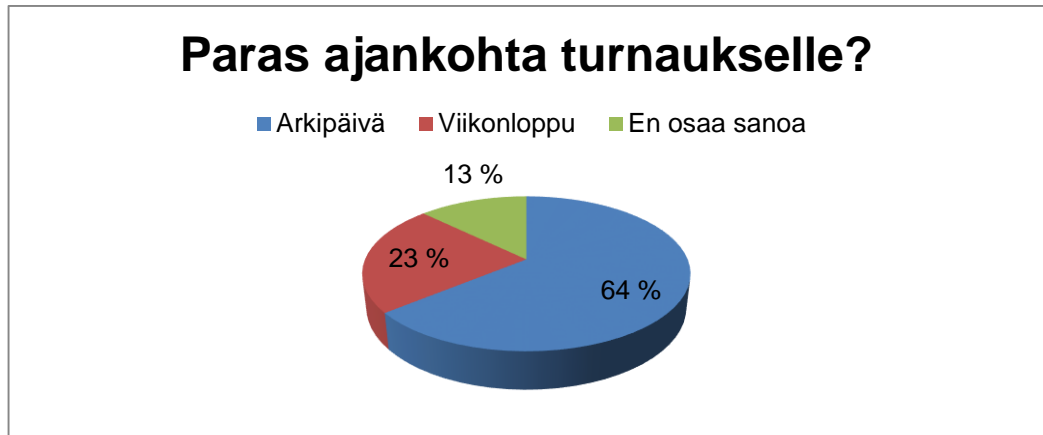
Käytimme markkinoinnissa monia eri kanavia ja kuten kuviossa 4 nähdään, näistä tehokkaimmiksi osoittautuivat Facebook ja puskaradio, molemmissa vastausprosentti oli 36 %. Tämä ei yllättänyt meitä, koska olimme panostaneet näihin kah-

teen kanavaan eniten. Avoimen kysymyksen vastaukset voi myös luokitella puskaradioon kuuluviksi, sillä annetut vastaukset olivat joko järjestäjät tai ystävät. Halusimme Tuli Ry:ltä ja TUO:lta eniten apua markkinoinnissa heidän jo olemassa olevien verkostojensa kautta mutta kyselyn tuloksien perusteella huomataan, että näiden avulla saavutimme vähiten potentiaalisia osallistujia.



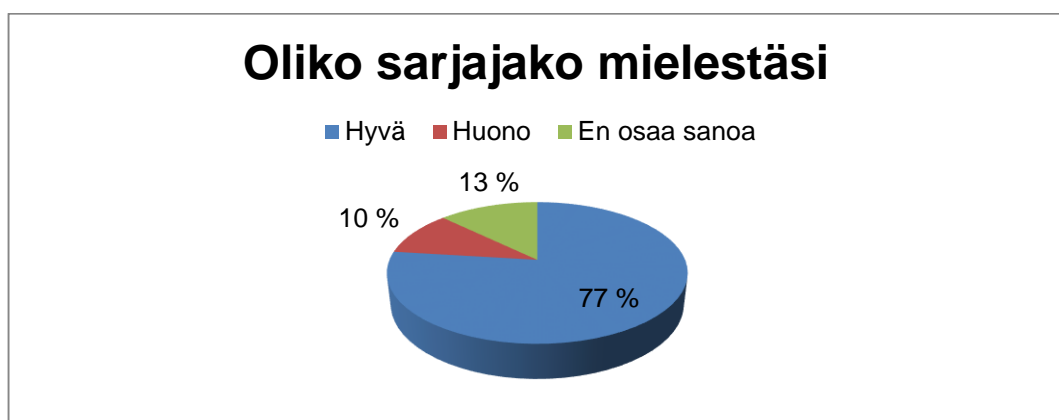
Kuvio 5. Käytettyjen markkinointikanavien tehokkuus.

Kuviosta 5 näemme, että arkipäivä osoittautui suurimman osan mielestä parhaaksi ajankohdaksi turnaukselle. Vastaajamäärään suhteutettuna suuri osa haluaisi turnauksen järjestettävän viikonloppuna. Tämä yllätti meidät, koska opiskelijatapahtumat perinteisesti järjestetään viikolla ja oletimme kohderyhmällä olevan muita menoja viikonloppuisin.



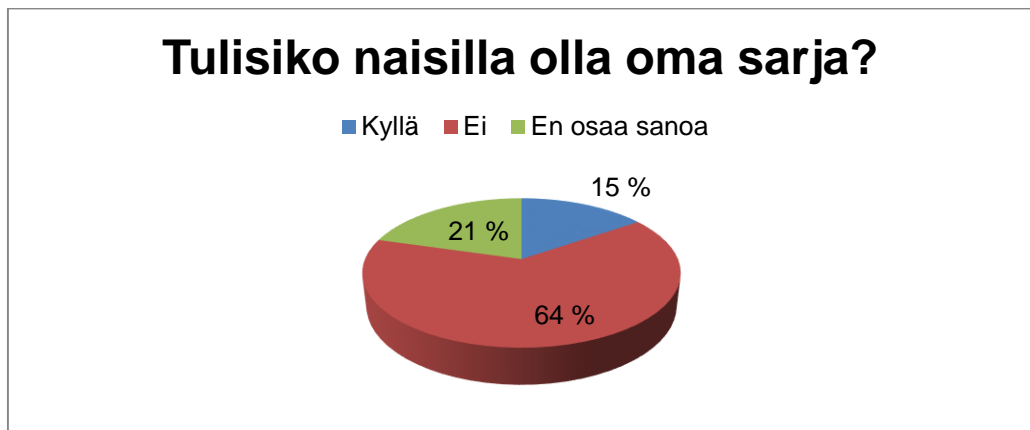
Kuvio 6. Osallistujien suosima ajankohta turnaukselle.

Näemme kuvioista 6, että turnauksen sarjajako oli kyselyyn vastanneiden mielestä onnistunut. Tavoittelimmekin sarjajakoilla sitä, että samantasoiset pelaajat pääsivät pelaamaan keskenään. Sarjajako mahdollisti myös useampien pelien pelaamisen. Kyselyn lopussa esitetyn avoimen kysymyksen vastauksissa kävi kuitenkin ilmi, että harrastesarjassakin pelasi paljon kilpasarjaan sopivia pelaajia. Tähän tulisi jatkossa kiinnittää huomiota turnausta järjestettäessä ja esimerkiksi laittaa harrastesarjaan rajoitus, että lisenssipelaajat eivät saa tähän sarjaan osallistua. Erityisesti naispuolisia pelaajia häiritsi kilpasarjatason pelaajien osallistumien harrastesarjaan. Lisenssipelaajien siirtäminen pelkästään kilpasarjaan voisi myös kannustaa useampia naisia osallistumaan turnaukseen.



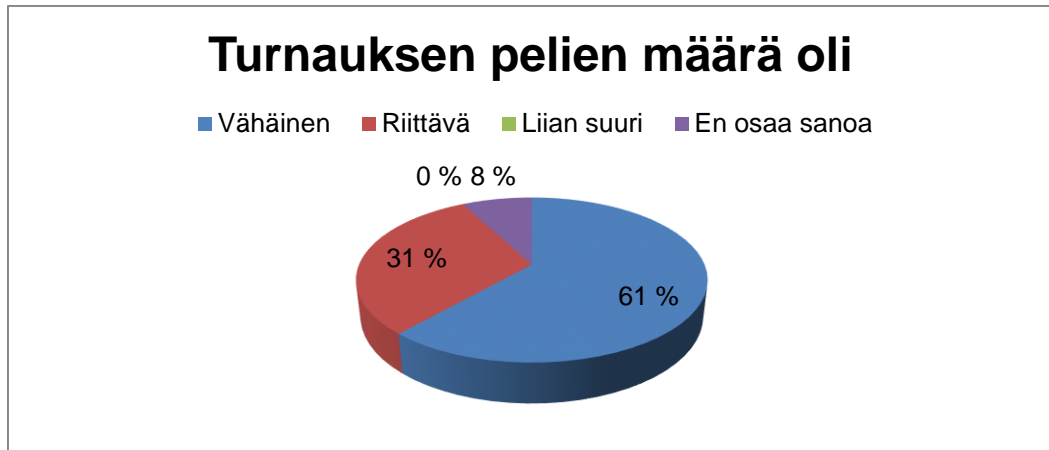
Kuvio 7. Sarjajakon sopivuus vastaajien mielestä.

Kuitenkin kuvion 7 mukaan naisilla ei tarvitse olla omaa sarjaa. Tapahtumaa suunnitellessamme mietimme myös vaihtoehtoa naisten omasta sarjasta. Kuitenkin turnauksen kesto ja koko eivät taipuneet kolmen sarjan järjestämiseen. Suurempi turnaus ja suurempi osallistujamäärä mahdollistavat naisille oman sarjan, mutta palautteen perusteella se ei ole tarpeellinen.



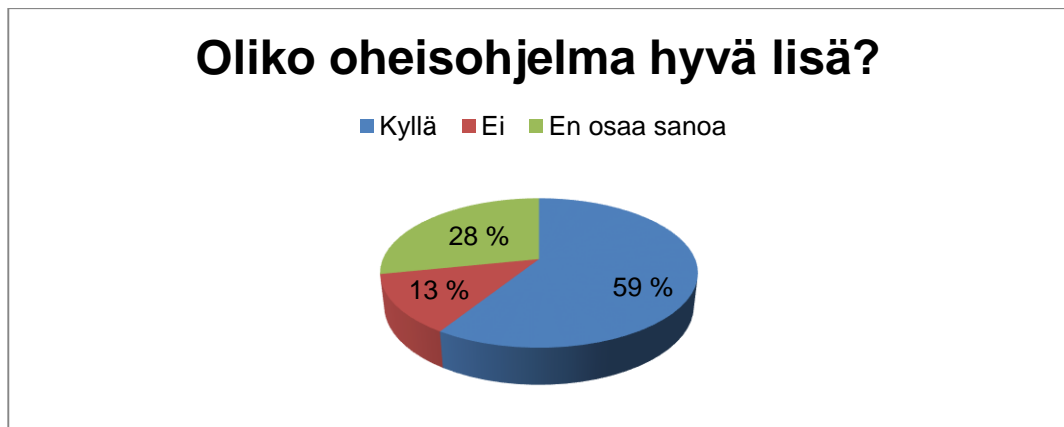
Kuvio 8. Naisten oman sarjan tarpeellisuus.

Kuvio 8 vahvistaa omat epäilyksemme pelien riittävyydestä. Pelien vähyys ei ollut täysin meistä riippuvainen, mutta olisimme voineet ennakoida sen paremmin. Tavoitteena oli, että kaikki pelaisivat vähintään kolme peliä, mutta koska kaikki joukkueet eivät saapuneet paikalle, joidenkin joukkueiden otteluiden määrä väheni kahteen. Tässä kuviossa ja avoimissa vastauksissa käy selväksi, että tämä oli suurin pettymys osallistujien keskuudessa. Kysymys pelien määrästä olisi auttanut meitä turnauksen kehittämisessä enemmän, jos olisimme myös kysyneet missä joukkueessa vastaaja pelasi. Tätä kysymällä olisimme saaneet tiedon siitä, oliko tavoiteltu kolme peliä riittävä määrä.



Kuvio 9. Pelien määrä sopivuus.

Kuvion 9 mukaan oheisohjelma oli hyvä lisä. Kuitenkin 28 % ei osannut ottaa kantaa asiaan. Tähän vaikuttaa avointen kysymysten perusteella tietämättömyys oheisohjelmasta, josta voimme päätellä, että emme mainostaneet potkututkaa tarpeeksi.



Kuvio 10. Oheisohjelman tarpeellisuus vastanneiden mielestä.

Vastaajien innokkuus muuhun oheisohjelmaan jakautui melko tasaisesti vastausvaihtoehtojen kesken, kuten kuviosta 10 voidaan huomata. Kuitenkin yli kolmasosa vastaajista toivoi lisää ohjelmaa, joten jatkossa voisi olla kannattavaa lisätä oheisohjelman määrää.



Kuvio 11. Vastaajien kanta oheisohjelman lisäämiseen.

Avoimissa vastauksissa tuli useita eri ideoita oheisohjelmaksi, kuten pilkkukisa. Yksi toiveista oli myös anniskelualue ja alkoholin mukaan tuominen turnaukseen. Me haluamme pitää turnauksen alkoholittomana eikä alkoholi kuulu turnauksen ideaan. Ymmärrämme, että alkoholi on toivottu lisä opiskelijatapahtumissa, mutta se ei täytä tapahtumalla tavoittelemaamme hyvinvointiaspektia joten jatkossakaan alkoholin käyttö ei kuulu turnauspäivään.

4 POHDINTA

Opinnäytetyömme ja tapahtumamme suurimpana tarkoituksena oli oppia tapahtuman järjestämisestä ja järjestää onnistunut tapahtuma sekä meidän että osallistujien mielestä. Tarkoituksena oli saada enemmän käsitystä siitä, mitä suuremman tapahtuman järjestämiseen vaaditaan. Myös tämän takia teimme opinnäytetyön kahdestaan, jotta saimme järjestettyä suuremman kokoluokan tapahtuman. Koemme molemmat oppivamme parhaiten käytännön kautta, joten ajattelimme turnauksen järjestämisen olevan meille sopivin tapa soveltaa teoriaa käytäntöön. Halusimme myös suunnitella ja tehdä kaiken itse, jotta saisimme suurimman mahdollisen hyödyn irti opinnäytetyöstämme ja koko tapahtuman järjestämisprosessista. TULI ry oli tukenamme taustalla jos koimme, että emme olisi saaneet kaikkea järjestettyä itse. Tarkoituksena oli järjestää ammattimainen tapahtuma säilyttäen kuitenkin rennon ja hyväntuulisen tunnelman.

Koemme onnistuneemme kokonaisuudessaan hyvin. Tapahtuma oli sekä omasta mielestämme että saamamme palautteen perusteella onnistunut ja osallistajat olivat tyytyväisiä uudenlaiseen tapahtumaan. Lähdimme suunnittelemaan tapahtumaa hyvissä ajoin ja suurimmaksi osaksi pysyimme aikataulussa pieniä viivästyksiä lukuun ottamatta. Turnauksen budjetti suunniteltiin tarkasti ja seuralsimme sitä jatkuvasti koko suunnitteluprosessin ajan. Budjettimme muuttui prosessin edetessä, mutta pystyimme ennakoimaan ja muokkaamaan sitä tarvittaessa.

Heti suunnittelun alkuvaiheessa kävimme läpi molempien ajatukset ja ideat koskien tapahtumaa ja sen tavoitteita, joka loi hyvän pohjan yhteistyöllemme. Teimme kaikki päätökset yhdessä ja keskustelimme mahdollisista erimielisyyksistä rakentavasti ja löysimme aina molempia tyydyttävän lopputuloksen. Suuria erimielisyyksiä ei kuitenkaan esiintynyt vaan ajatuksemme turnauksen suhteen olivat melko samanlaiset. Työnjaossa otimme huomioon molempien vahvuudet ja jaoimme tehtävät tasaisesti. Etukäteen suunnittelu ja asioiden ylöskirjaaminen auttoi pitämään työnjaon tasaisena.

Vaikka tapahtuma onnistui hyvin, niin kehitettävääkin löytyy. Tapahtumapäivän järjestelyt otteluohjelmaa lukuun ottamatta olisi voinut suunnitella ja aikatauluttaa yksityiskohtaisemmin. Tämä olisi helpottanut meidän työskentelyä ja päivän tapahtumien seuraamista. Selkeä tapahtumakäsikirjoitus päivän kulusta olisi auttanut välttämään epäselvyydet meidän työnjaossa päivän aikana. Emme olleet varautuneet siihen, että joukkueet eivät ilmestykään turnauspäivänä paikalle. Oletimme osallistumismaksun sitovan heidät turnaukseen ja siihen osallistumiseen. Näin ei kuitenkaan ollut ja jouduimme muokkaamaan otteluohjelmaa muutamaan otteeseen tapahtumapäivänkin aikana. Pohdimme, että olisiko esimerkiksi korkeampi osallistumismaksu auttanut välttämään sen, että joukkueet eivät saavukaan paikalle. Korkeampi hinta laittaisi joukkueet tarkemmin miettimään osallistumistaan ja sitoutumistaan turnaukseen enemmän. Myös joukkueiden muistuttaminen lähestyvistä turnauksesta ja uuden vahvistusviestin lähettäminen olisi voinut ehkäistä tätä ongelmaa. Mielestämme potkututka oli riittävä ja hyvä lisä turnaukselle, mutta jos jatkossa halutaan laajentaa turnausta, olisi toinenkin oheishjelma hyvä lisä turnaukseen. Tämä tuli myös ilmi osallistujien palautteissa.

Turnauksemme markkinointi saavutti oikean kohderyhmän, mutta mielestämme markkinoinnin olisi voinut vielä suunnitella yksityiskohtaisemmin ja suorittaa systemaattisemmin. Lisäksi meillä olisi ollut varaa käyttää budjetistamme suurempi osa markkinointiin, joka olisi vähentänyt epävarmuutta aikataulun ja toteutuksen suhteen.

Opinnäytetyöprosessissamme keskityimme keväällä 2014 itse tapahtuman suunnitteluun ja järjestämiseen ja loppukesästä siirryimme itse kirjoitusprosessiin. Kirjoittaminen olisi tullut kuitenkin aloittaa aikaisemmin ja kerätä ajatuksia ja suunnitteluvaiheita ylös tapahtuman suunnittelun edetessä. Keväällä tehty ajatustason suunnittelu ja ajatuksien jako eivät merkityksellisesti edesauttaneet opinnäytetyön kirjoitusprosessia. Tapahtuman suunnittelun, muun opiskelun ja työn teon ohella kuormitus oli jo niin suuri, ettemme löytäneet tarpeeksi aikaa keskittyä tapahtuman raportointiin, joten jätimme sen tarkoituksella myöhemmäksi. Tarkemmallalla aikataulutuksella olisimme pystyneet aloittamaan prosessin jo keväällä.

Kun nyt mietimme tapahtumalle asettamiamme tavoitteita ja lopullista suoritusta, voimme mielestämme todeta saavuttaneemme asetetut tavoitteet. Opimme työskentelemään itsenäisesti ja lähteä työstämään jotain, mihin ei ole vielä luotu minikäänlaista runkoa. Loimme TULI ry:lle uuden tuotteen, jota he voivat halutessaan käyttää myös jatkossa. Saimme TULI ry:ltä ja ohjaajaltamme taustatukea, mutta kaikki operatiivinen toiminta on lähtenyt omasta aloitteesta ja tehty itse alusta loppuun. Käytimme hyödyksi opiskelujen aikana projektityöskentelystä saatuja oppeja. Projektien aikana olemme oppineet mm. aikataulujen suunnittelua, prosessien laatimista ja yhteistyötä eri osapuolien kanssa. Suunnittelun merkitys korostui yhä enemmän opinnäytetyöprosessin ollessa pitkäaikainen ja aiempiin kouluprojekteihin verrattuna suurempi kokonaisuus. Pystyimme reagoimaan muutoksiin ja ongelmakohtiin nopeasti ja löytämään ratkaisut eri tilanteisiin. Stressinsietokykymme parani prosessin aikana, mikä on varmasti hyvä ominaisuus työelämää ajatellen.

Olemme joutuneet paneutumaan tiedonhakuun entistä enemmän ja joutuneet erottelemaan tarpeettoman tiedon tarpeellisesta. Tämä on kehittänyt kriittistä silmää teoriaa etsiessä ja olemme kehittyneet myös eri maiden ja kielten materiaalien hyödyntämisessä. Koemme tapahtumanjärjestämisen olevan haastava aihealue, koska siitä löytyvä teoria ja materiaali on melko vanhaa ja teoria ja esimerkit käsittelevät usein suuren mittaluokan tapahtumia. Koimme, että vanhempi kirjallisuus aiheesta on lähinnä ohjeistusta operatiiviseen toimintaan kun taas uudemmat teokset sisältävät strategisemmän näkökulman tapahtuman järjestämiseen. Käsite event management eli tapahtumajärjestäminen on muutenkin otettu käyttöön vasta myöhemmin ja tapahtumajärjestämisen hyödyt ja merkitys yrityksille ja organisaatioille on vasta kasvussa.

Opinnäytetyömme loi meille itsevarmuutta järjestää tapahtumia ja tilaisuuksia. Aiheemme oli ajankohtainen ja tapahtumanjärjestämisen merkityksen kasvaessa toivomme saavamme mahdollisuuden hyödyntää näitä oppeja myös työelämässä.

LÄHTEET

Aluehallintoviraston www-sivut. Viitattu 1.10.2014. <http://www.avi.fi>

Hirsjärvi, S.; Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. 15., uudistettu painos. Hämeenlinna: Tammi.

Kauhanen, J.; Juurakko, A. & Kauhanen, V. 2002. Yleisötapahtuman suunnittelu ja toteutus. Vantaa: WSOY.

Kirby, J. & Marsden, P. 2006. Connected Marketing, the viral, buzz and word of mouth revolution. Great Britain: Butterworth- Heinemann.

Laamanen, K. 2012. Johda liiketoimintaa prosessien verkkona. Espoo: Redfina.

Löow, M. 2002. Onnistunut projekti. Helsinki: Tietosanoma Oy.

Masterman, G. 2012. Strategic Sports Event Management, Olympic edition. 2nd edition. New York: Routledge.

Poliisin www-sivut. Viitattu 1.10.2014. <http://www.poliisi.fi>

Raj, R.; Walters, P. & Rashid, T. 2013. Events Management, principles & practice. UK: SAGE.

Shone, A. & Parry, B. 2013. Successful Event Management, a practical handbook. China: Cengage Learning.

Tapaninen, A.; Kauppinen, T.; Kivinen, K.; Kotilainen, H.; Kurenniemi, M. & Pajukoski, M. 2002. Ympäristö ja hyvinvointi. Porvoo: WSOY.

Terveyden ja hyvinvointilaitoksen www-sivut. Viitattu 16.9.2014. <http://www.thl.fi>

Tuli Ry:n www-sivut. Viitattu 1.10.2014. <http://tuli.opiskelijakunta.net>

Turun kaupungin www-sivut. Viitattu 1.10.2014. <http://www.turku.fi>

Valanko, E. 2009. Sponsorointi. Hämeenlinna: Talentum Media Oy.

Vallo, H. & Häyrynen, E. 2014. Tapahtuma on tilaisuus. Helsinki: Tietosanoma Oy.

Vilka, H. 2007. Tutki ja mittaa. Jyväskylä: Tammi.

Vilka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Jyväskylä: Tammi.

Tapahtuman suunnittelun aikataulu

LOKAKUU 2013		MARRASKUU 2013	
Yhteydenotto Tuli Ry:hyn		19.11 tapahtuman järjestämisen ja toimeksiannon varmistuminen	
VIIKKO 3		VIIKKO 4-8	
Tapaaminen Maija Rihkon kanssa, sopiminen käytännön asioista, tapahtuman hahmottelua		tapahtuman suunnittelua	
VIIKKO 10		VIIKKO 11	
mainosten painatus		tapahtuma julki 11.11. ilmoittautuminen alkaa mainosjulisteiden levitys	
VIIKKO 15		VIIKKO 16	
10.4 viimeinen ilmoittautumispäivä		tilaa palkinnot paidat painoon varmistetaan tapahtumassa tarvittavat tavarat julkaise otteeluohjelma	
VIIKKO 18		VIIKKO 17	
julkaise kysely kiitosviestit yhteistyökumppaneille		hae palkinnot & paidat TAPAHTUMAPÄIVÄ	
VIIKKO 19			
		kyselyn voittajan julkaisu	

Alustava budjetti

Kupittaa Open

2014

TULOT (9osallistujaa)

Kohde	Määrä
Osallistumismaksut	€315,00
Sponsorit	€100,00

KÄYTETTYJEN TULOJEN PROSENTTIOSUUS

99 %

YHTEENVETO

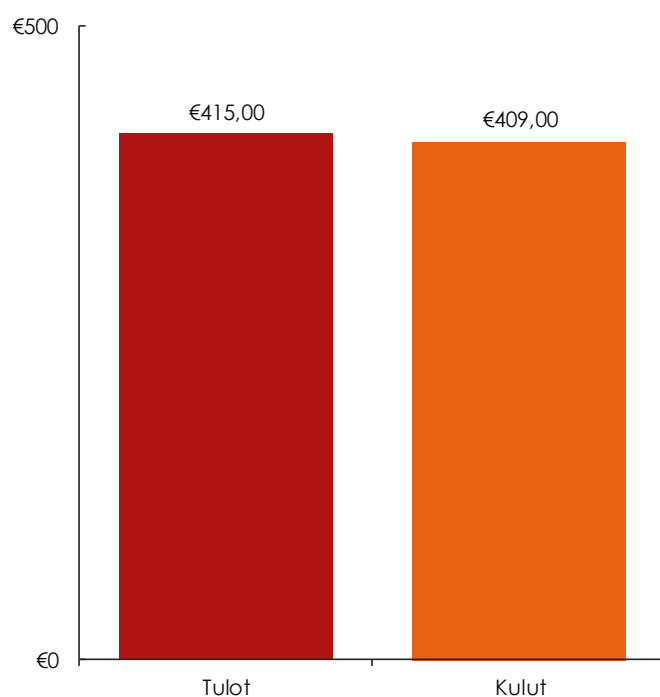
tulot yhteensä	€415,00
kulut yhteensä	€409,00

MENOT

Kohde	Määrä
Kenttä	€154,00
Musiikki	€100,00
Mainokset	€50,00
Palkinnot	€65,00
Paidat	€40,00

SALDO

€6,00



Tapahduman mainosjuliste

Kupittaa Open

fatkot @TheMonkey!

24.4.2014 KLO 9-16
35 E//JOUKKUE / 7V7
HARRASTE- JA KILPASARJA
KUPITTAOPEN@GMAIL.COM
f KUPITTA OPEN 2014

INTERSPORT
LÄNSIKESKUS

CROSSFIT EAST TURKU

KUJA MEDIA .FI

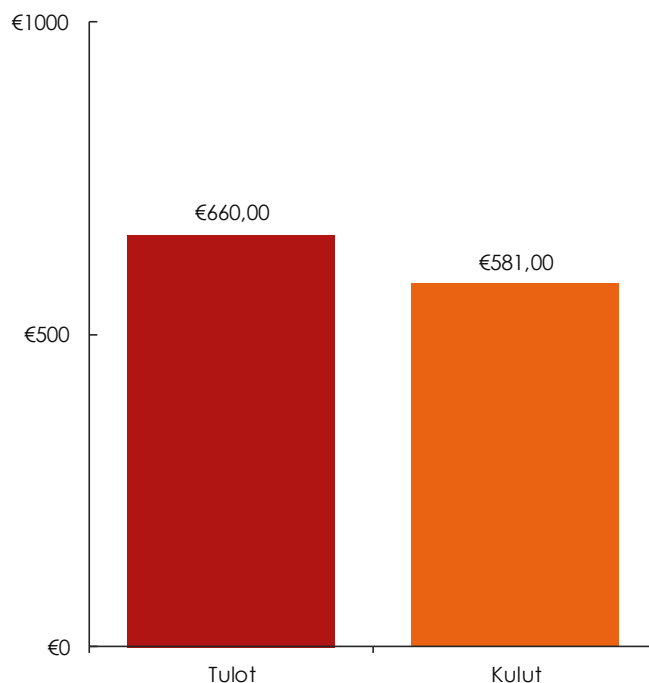
Lopullinen budjetti

Kupittaa Open

2014

TULOT		KÄYTETTYJEN TULOJEN PROSENTTIOSUUS	
Kohde	Määrä	88 %	
Osallistumismaksut	€560,00		
Sponsorit	€100,00		
		YHTEENVETO	
		tulot yhteensä	€660,00
		kulut yhteensä	€581,00

MENOT		SALDO	
Kohde	Määrä	€79,00	
Kenttä	€154,00		
Musiikki	€100,00		
Mainokset	€0,00		
Pokaalit & kaiverukset	€60,00		
Työpaidat & painatus	€136,00		
Muut palkinnot	€20,00		
Bensakulut	€20,00		
Tuomarien 2 lahjakorttia	€40,00		
Pillit, pähvit, kylmäpussit	€12,00		
Turnauspäivän ruoka	€39,00		



Otteluohjelma

	KENTTÄ 1/ KILPASARJA	KENTTÄ 2/HARRASTESARJA
KLO		
9:00	FC AntiLoPS - FC Panitkosnaitkos	Nautos11 FC - Sc PostinPojat
9:30	Munkkiniemi United - Alan Miehet	Piukat Pakarat - FC Tuffisarna
10:00	FC Tuurilla Seilaajat - Laivakerhon Pallokerho	FC Kevätkääryleet - Masan jengi
10:30	FC Panitkosnaitkos - FC Naamajänis	Sc PostinPojat - FC Flaming Steel Tigers
11:00	FC Sepänkatu - FC AntiLoPS	Paljaat uneksijat - Nautos11 FC
11:30	Munkkiniemi United - Laivakerhon Pallokerho	Piukat Pakarat - Masan jengi
12:00	Alan Miehet – FC Tuurilla Seilaajat	FC Tuffisarna - FC Kevätkääryleet
12:30	FC Naamajänis - FC AntiLoPS	FC Flaming Steel Tigers - Nautos11 FC
13:00	FC Sepänkatu - FC Panitkosnaitkos	Paljaat uneksijat - Sc PostinPojat
13:30	FC Tuurilla Seilaajat - Munkkiniemi United	FC Kevätkääryleet - Piukat Pakarat
14:00	Laivakerhon Pallokerho - Alan Miehet	Masan jengi - FC Tuffisarna
14:30	FC Naamajänis - FC Sepänkatu	FC Flaming Steel Tigers - Paljaat uneksijat
15:00	PRONSSIPELI A2 - B2	PRONSSIPELI A2 - B2
15:30	FINAALI A1 - B1	FINAALI A1 - B1

Palautekysely

Kupittaa Open 2014

Olemme Maija Riikonen ja Iina Koskinen, restonomiopiskelijoita Turun ammattikorkeakoulusta ja Kupittaa Open on osa opinnäytetyötämme. Tarkoituksena olisi tehdä turnauksesta jokavuotinen tapahtuma, joten arvostaisimme kovasti saamaamme palautetta!

Vastanneiden kesken arvotaan lippupaketti neljälle FC Interin peliin.

1. Sukupuoli *

- Nainen
- Mies

2. Tällä hetkellä olen pääsääntöisesti *

- Opiskelija
- Työssäkäyvä
- Muu, mikä?

3. Mitä kautta kuulit turnauksesta? *

- Facebook
- TUO:n ilmoitukset
- Tuli Ry:n ilmoitukset
- Julisteet/mainokset
- Puskaradio
- Muu, mikä?

4. Mikä olisi mielestäsi paras ajankohta turnaukselle? *

- Arkipäivä
- Viikonloppu
- En osaa sanoa

5. Oliko mielestäsi turnauksen sarjajako (kilpa- ja harrastesarja) *

- Hyvä
- Huono
- En osaa sanoa

6. Tulisiko mielestäsi naisilla olla oma sarja? *

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

7. Turnauksen pelien määrä oli *

- vähäinen
- Riittävä
- Liian suuri
- En osaa sanoa

8. Oliko turnauksen ohjelma hyvä lisä? *

- Kyllä
- Ei
- En osaa sanoa

9. Pitäisikö turnauksen aikana olla mielestäsi enemmän muuta ohjelmaa? *

- Kyllä, mitä?
- Ei
- En osaa sanoa

10. Muita kommentteja turnauksesta (vapaa sana):



Toimeksiantajan palaute

Toimeksiantajan palaute opinnäytetyön toiminnallisesta osuudesta

Opinnäytetyön tekijät: Iina Koskinen ja Maija Riikonen

Opinnäytetyön toiminnallinen osuus: Kupittaa Open -jalkapalloturnaus

Toimeksiantaja: Turun ammattikorkeakoulun liikuntaseura – TULI ry

Iina Koskinen ja Maija Riikonen suoriutuivat hyvin Kupittaa Open -jalkapalloturnauksen järjestämisestä. He toimivat itsenäisesti ja pyysivät toimeksiantajan apua vain muutamassa hyvin yksityiskohtaisessa asiassa. Opinnäytetyön tekijät osasivat aikatauluttaa turnausjärjestelyt hyvin ja esimerkiksi ilmoittautuminen turnaukseen alkoi riittävän ajoissa. Myös yhteistyökumppaneiden ja rahoituksen hankkiminen sujui kiitettävästi, sillä tapahtuman budjetti oli lopulta ylijäämäinen.

Opinnäytetyön tekijät osoittivat kykyä nopeisiin ratkaisuihin, kun turnauksen otteluohjelmaa jouduttiin muuttamaan vielä viime hetkellä joukkueen poisjäännin takia. Tapahtumia järjestettäessä kyky soveltaa ja mukautua muutoksiin on oleellisen tärkeää. Tapahtuman yksityiskohtia, esimerkiksi äänentoistoa ja järjestäjien yhtenäistä asustusta, oli mietitty, mikä loi kuvaa ammattimaisesti järjestetystä tapahtumasta.

Tunnelma turnauksessa oli hyvä ja osallistujat vaikuttivat tyytyväisiltä. Osallistujilta saadun palautteen perusteella vastaavan turnauksen järjestämistä toivottaisiin jatkossakin.

Turussa 16.10.2014



Maija Rihko

Turun ammattikorkeakoulun liikuntaseura – TULI ry

