

PAINTBALL-KUTSUTURNAUKSEN JÄRJESTÄMINEN

Hillbilly 2010

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Liiketalouden ala
Liiketalouden koulutusohjelma
Yrittäjyys & Johtaminen ja viestintä
Opinnäytetyö
Kevät 2011
Anssi Hakala
Erno Kiiski

Lahden ammattikorkeakoulu
Liiketalouden koulutusohjelma

HAKALA, ANSSI & KIISKI, ERNO: Paintball-kutsuturnauksen järjestäminen
Hillbilly 2010

Yrittäjyyden & Johtamisen ja viestinnän oppinäytetyö, 63 sivua, 21 liitesivua

Kevät 2011

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyössä tutkitaan paintball-kutsuturnauksen järjestämistä. Tutkimusongelmana on selvittää, mitkä tekijät vaikuttavat onnistuneen tapahtuman järjestämiseen. Tapahtuman järjestäminen vaatii paljon työtä ja on olemassa useita erilaisia asioita jotka on otettava huomioon tapahtumaa suunniteltaessa. Paintball-kutsuturnauksia ei ole ennen Päijät-Hämeen alueella järjestetty tässä mittakaavassa, nyt osana tätä toiminnallista opinnäytetyötä toteutettu Hillbilly 2010-kutsuturnaus on lajissaan ainutlaatuinen. Kutsuturnaus järjestettiin yhteistyössä Päijät-Hämeen Paintball ry:n kanssa. Tapahtumapaikkana toimi Heinolan Hevossaarella sijaitseva turnausareena.

Työn teoriaosuudessa kerrotaan aluksi yleisesti tapahtuman järjestämisestä ja siihen liittyvistä asioista. Teoriaosassa tarkastellaan paintballia vakavasti otettavana kilpaurheilulajina Suomessa sekä tutustutaan lajin sääntöihin ja välineistöön.

Empiria-osuudessa käsitellään Hillbilly 2010 paintball-kutsuturnauksen suunnittelua ja toteuttamista. Osana empiriaa käydään läpi myös kutsuturnauksessa suoritettu kvantitatiivinen survey-tutkimus ja analysoidaan tästä saatuja vastauksia.

Kyselyn pohjalta saatujen vastausten perusteella tulimme johtopäätökseen, että tapahtuman järjestäminen onnistui suunnitellun mukaisesti. Tähän vaikutti tapahtuman hyvä suunnittelu, organisaation joustamiskyky sekä tapahtumaa kantava mielekäs idea. Saamamme palaute myös viesti, että kysyntää vastaavanlaisille tapahtumille olisi myös jatkossa. Päijät-Hämeen Paintball ry voi käyttää tätä opinnäytetyötä tulevaisuudessa suunnitellessaan jatkotapahtumia.

Avainsanat: tapahtumat, paintball, tapahtuman järjestäminen, kutsuturnaus, Hillbilly 2010

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Business Studies

HAKALA, ANSSI & KIISKI, ERNO: Organizing an invite-only Paintball tournament

Hillbilly 2010

Bachelor's Thesis in Entrepreneurship & Management and Communications
63 pages, 21 appendices

Spring 2011

ABSTRACT

In this thesis we examine how to organize an invite-only paintball tournament. The research problem is to find out which factors are essential when organizing a successful paintball tournament. It takes a lot of work to organize a tournament and there are many things that one must take into account when planning an event. In the area of Päijät-Häme there have not been invite-only paintball tournaments of this size before. Invite-only paintball tournament was organized in cooperation with Päijät-Häme Paintball Registered Association. The event was held in Hevossaari at Heinola 24th of July 2010.

The theory section of the thesis includes formal information about organizing an event and things that are related to it. Theory section reviews paintball as a serious competitive sport in Finland. Theory also includes some information about the rules and equipment used in paintball.

The empirical section of the thesis includes the planning of the Hillbilly 2010 invite-only tournament and the implementation of it. Empirical part also includes a survey research made during the tournament and the research analysis.

The outcome of the inquiry is that the event was organized and accomplished as planned. According to the feedback from the players, there seems to be a need for this kind of tournaments in Finland.

Päijät-Häme Paintball Registered Association can use this thesis when planning other paintball events in the future.

Key words: event, paintball, organizing an event, invite-only tournament, Hillbilly 2010

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
1.1	Yleistä	1
1.2	Tavoitteet, tutkimusongelma ja rajaus	1
1.3	Tutkimusmenetelmät	3
1.4	Rakenne	4
2	TAPAHTUMAN JÄRJESTÄMINEN	6
2.1	Erilaisia tapahtumamuotoja	6
2.2	Huomioitavat asiat	7
2.3	Tavoitteiden määrittely	9
2.4	Suunnittelu	9
2.5	Toteutus	11
2.6	Päätäminen	13
3	PAINTBALL URHEILULAJINA	15
3.1	Historia	15
3.2	Paintball Suomessa	16
3.3	Paintballin säännöt	17
3.4	Peliin tarvittava välineistö	18
4	HILLBILLY 2010 SUUNNITTELUVAIHEET	21
4.1	Lähtötilanne	21
4.2	Tapahtumapaikan ja -ajan päättäminen	21
4.3	Tarvittava välineistö	22
4.4	Osallistujat	23
4.5	Turnauksen henkilökunta	24
4.6	Turvallisuus	24
4.7	Aikataulut	25
5	HILBILLY 2010	26
5.1	Kentän rakentaminen	26
5.2	Osallistujien vastaanottaminen	30
5.3	Kapteenien kokous	31
5.4	Turnauksen kulku	32
5.5	Pelien lopetus ja palkintojenjako	35

6	HILLBILLY 2010 - TYYTYVÄISYYSKYSELY	37
6.1	Tutkimustapa ja tarkoitus	37
6.2	Tiedon keruu	37
6.3	Tulosten analysointi	38
6.3.1	Tiedottaminen	39
6.3.2	Pelikenttä	41
6.3.3	Tuomarointi	43
6.3.4	Huoltoalue	45
6.3.5	Turvallisuus	46
6.3.6	Opastus	48
6.3.7	Ajankohta	49
6.3.8	Yleisarvosana	50
6.3.9	Jatko	51
6.4	Reliabiliteetti ja validiteetti	51
6.5	Johtopäätöksiä	53
6.6	Kehitysehdotuksia	56
7	YHTEENVETO	58
	LÄHTEET	61
	LIITTEET	64

1 JOHDANTO

1.1 Yleistä

Kulttuurin voi käsittää monella eri tavalla. Nykyisin ymmärretään kulttuurin olevan läsnä kaikkialla elämässä ja yhteiskunnassa. Kulttuuri on prosessi, joka luo jatkuvasti uusia ilmiöitä. Ihmiset eivät suostu passiiviseen rooliin tai valmiisiin kehyksiin, vaan luovat jatkuvasti uutta. Rajojen rikkominen sekä uusien ilmiöiden syntyminen kuuluvat yksilön ja yhteisön loputtomaan vuorovaikutukseen. Kulttuuria voidaan ilmentää monella eri tavalla, esimerkiksi musiikilla tai urheilulla. Eri alojen taiteilijat ovat henkilöitä, jotka vievät kulttuurin soitua eteenpäin. (Kauhanen, Juurakko & Kauhanen 2002, 13.)

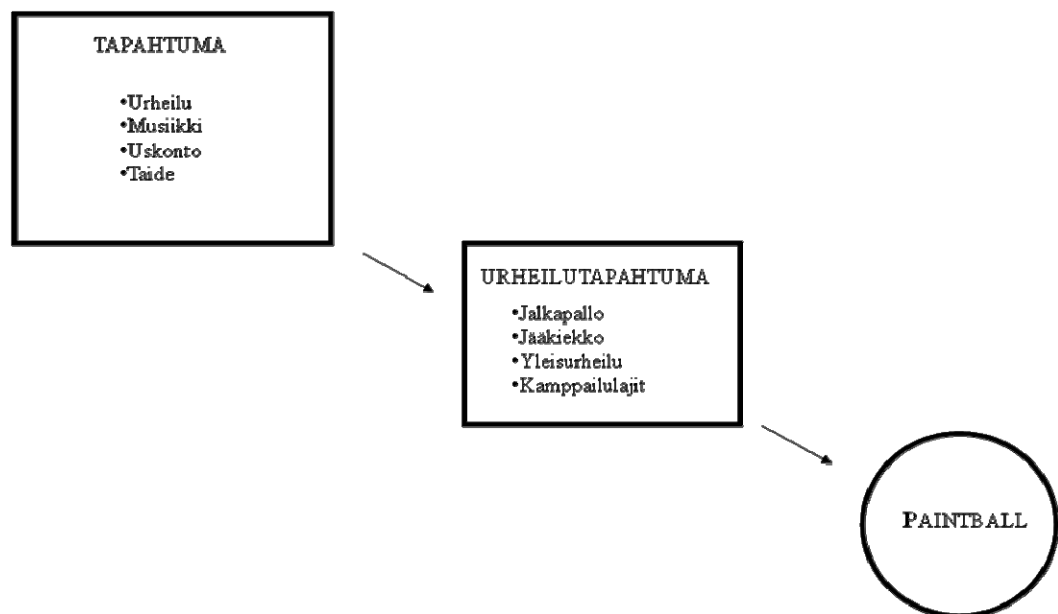
Jotta tapahtumia syntyisi, on jonkun suunniteltava ja toteutettava ne. Tämä ei tapahdu hetkessä, joten jokaisen tapahtumajärjestäjän on syytä ottaa huomioon suunnitteluvaiheen tärkeys. Tapahtuman järjestäminen saa alkunsa ideasta ja sen pohjalta tehdystä tapahtumasuunnitelmasta. Onnistuneen tapahtumasuunnitelman tulisi kertoa lukijalleen millaisia eri elementtejä tulee ottaa huomioon tapahtumaa järjestettäessä. Tapahtumasuunnitelman tehtävänä on seikkaperäisesti dokumentoida kaikki ne eri osa-alueet jotka muodostavat tapahtumakokonaisuuden. Hyvä tapahtumasuunnitelma on selkeä, järjestelmällinen ja informatiivinen.

1.2 Tavoitteet, tutkimusongelma ja rajaus

Tapahtuman järjestäminen koostuu useista eri osa-alueista. Tapahtumaa järjestettäessä on otettava huomioon useita eri osa-alueita, joten kokonaisuuden hahmottaminen on usein haastavaa projektin alussa. Tapahtuman järjestämistä voidaan helpottaa tekemällä tapahtumaa koskeva projektisuunnitelma. Projektisuunnitelman tulisi olla mahdollisimman informatiivinen. Tästä syystä projektisuunnitelman luomiseen tulee käyttää riittävästi aikaa, jotta lukijalle syntyisi selkeä mieli-

kuva tapahtumasta kokonaisuutena. Tämän opinnäytetyön tavoite on selvittää onnistuneen tapahtuman elementit. Tämä tavoite pyritään toteuttamaan järjestämällä mahdollisimman onnistunut paintball-kutsuturnaus yhteistyössä Päijät-Hämeen Paintball ry:n kanssa.

Tutkimuksen tutkimusongelma muodostuu opinnäytetyön tavoitteiden määrittelystä. Opinnäytetyön tutkimusongelmana on selvittää, mistä elementeistä onnistunut paintball-tapahtuma koostuu. Ongelmaan haetaan ratkaisua lähdekirjallisuudesta, toimeksiantajalta sekä kvantitatiivisen kyselyn pohjalta.



KUVIO 1. Tutkielman rajaus

Suomessa järjestetään joka vuosi valtava määrä erilaisia tapahtumia ja niiden joukosta löytyy jokaiselle jotakin. Varsinkin kesällä tapahtumien kirjo on suuri, sisältäen erilaisia musiikkifestivaaleja, urheilutapahtumia sekä muita kulttuuritapahtumia. Yleisimpiä Suomessa järjestettäviä tapahtumia ovat erilaiset liikuntatapahtumat (Helsinki City Marathon), kilpaurheilu tapahtumat, joihin sisältyy monien eri lajien arvokisoja, esimerkiksi vuonna 2010 Helsingissä ja Vantaalla järjestettiin salibandyn MM-kisat (World Floorball Championship 2010). Lisäksi erilaiset musiikkifestivaalit ovat kansan suosiossa (esim. Provinssirock, Tuska Open Air Metal Festival yms.).

Tapahtumia voidaan järjestää joko kutsutilaisuuksina tai avoimina yleisötapahtumina. Kutsutilaisuus on sellainen minne pystyvät osallistumaan vain sellaiset tahot, jotka ovat saaneet erillisen kutsun. Näin ollen tapahtumaan osallistuminen ilman ennakkoon jaettua kutsua ei ole mahdollista. Vastakohtana tälle voidaan pitää yleisötilaisuuksia joihin jokaisella on mahdollisuus osallistua. Osallistuminen voi olla ilmaista tai osallistumiseen vaaditaan pääsylipun lunastaminen rahallista korvausta vastaan.

Tämä toiminnallinen opinnäytetyö on rajattu koskemaan Hillbilly 2010 paintball-kutsuturnausta.

Opinnäytetyön tarkoitus on kerätä tietoa Päijät-Hämeen Paintball ry:n käyttöön kutsuturnauksien järjestämisestä. Tutkimus ja samalla koko opinnäytetyön tarkempi rajaus on tehty siten, että se koskee pelkästään paintball-kutsuturnauksen järjestämistä, joka toteutetaan talkoovoimin. Tutkimuksen tulokset ovat suoraan hyödynnettävissä Päijät-Hämeen Paintball ry:n toiminnassa.

1.3 Tutkimusmenetelmät

Empiirisessä tutkimuksessa voidaan käyttää aineiston hankinnassa ja analysoinnissa kvalitatiivisia, eli laadullisia menetelmiä tai kvantitatiivisia, eli määrällisiä tutkimusmenetelmiä. Tutkimusmenetelmän valinta perustuu tutkimusongelman laatuun. Aineistoa käsitellessä tulee miettiä tarkkaan mitkä ovat ne keinot, joilla saadaan eniten tietoa tutkimuskohteesta. Usein kysymyksiin saadut vastaukset eivät anna itsestään selviä tietoja, vaan niiden analysointiin tarvitaan useampia tutkimusmenetelmiä. (Tutkimusmenetelmät ja tutkimusaineistot. 2005).

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa painotetaan mielipiteiden merkitystä. Numeeristen arvioiden sijaan pääpaino keskittyy vapaaseen puheeseen ja niiden pohjalta johtopäätöksiä tekemiseen. Kvalitatiivinen tutkimus on kuvaileva, diagnosoiva, arvioiva ja luova. Kvalitatiivisen tutkimuksella voidaan täydentää kvantitatiivista tutkimusta. (Taloustutkimus. 2007).

Kvantitatiivisessa tutkimuksessa vastataan kysymyksiin: mikä, missä, kuinka usein, kuinka moni ja kuinka paljon? Tutkimusta käytetään kuvaamaan ilmiöiden laajuutta sekä yleisyyttä. Kvantitatiivisen tutkimuksen perimmäinen tarkoitus on saada tuloksiksi mahdollisimman tarkka ja luotettava kuvaus tutkittavasta asiasta. Kvantitatiivisen tutkimuksessa suunnitteluvaiheella on merkittävä osa. Analyysimenetelmän valinta määrittellään aineiston mukaisesti. On turhaa kysyä asioita, joihin vastaajat eivät osaa vastata. (kvantiMOTV. 2008).

Tutkimuksen tuloksia analysoitaessa on otettava huomioon tutkimuksen reliabiliteetti ja validiteetti. Reliabiliteetilla tarkoitetaan tutkimuksen luotettavuutta ja toistettavuutta, kun taas validiteetilla tarkoitetaan pätevyyttä eli sen kykyä mitata tarkoitettua asiaa. (kvantiMOTV. 2008).

Opinnäytetyön empiirisessä osassa suoritetaan kvantitatiivinen survey-tutkimus, jossa mitataan tapahtumaan osallistuneiden henkilöiden tyytyväisyyttä tapahtuman järjestykseen. Osallistujilta saaduista vastauksista on koottu analyysi jonka pohjalta voidaan arvioida tapahtuman onnistumista. Tapahtuma-analyysiä voidaan hyödyntää jatkotapahtumia suunnitellessa.

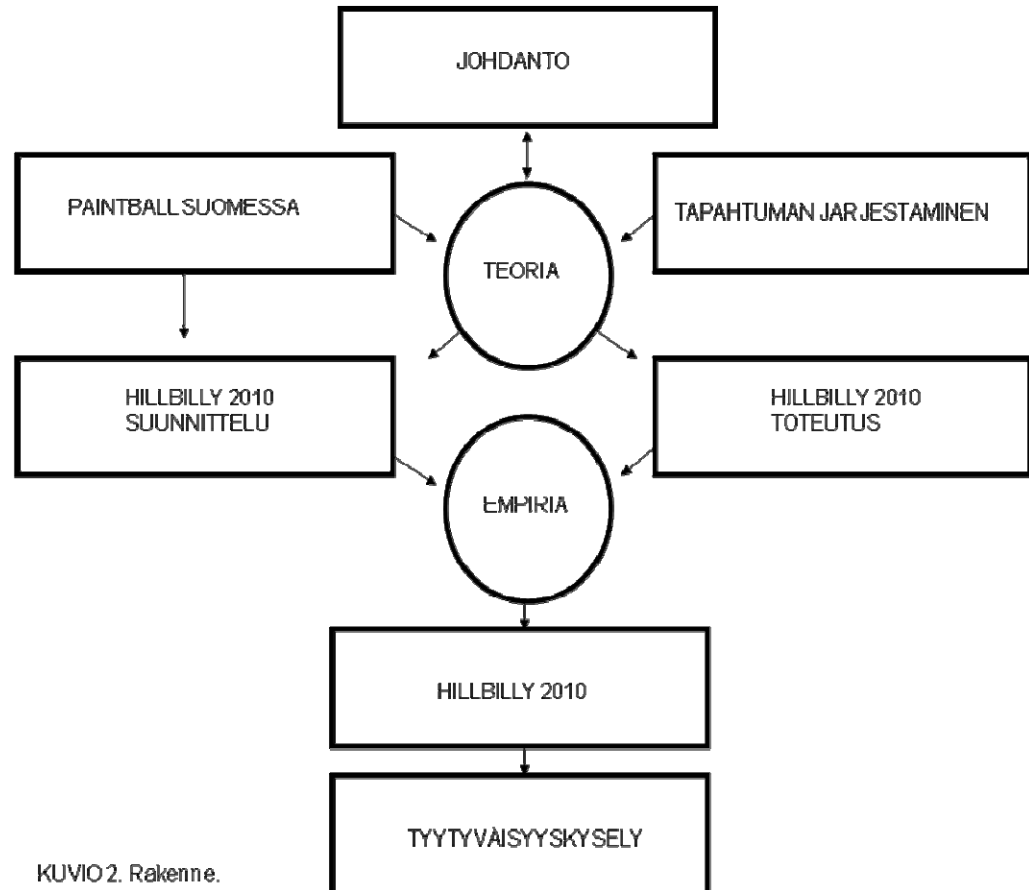
1.4 Rakenne

Tämä opinnäytetyö on rakennettu kolmesta eri osasta. Ensimmäinen osuus toimii teoriana, joka koostuu kahdesta eri osasta. Ensimmäisen osan tarkoitus on esitellä paintball urheilulajia ja sen historiaa. Jälkimmäisessä osassa käsittelemme tapahtuman järjestämistä ja siihen kuuluvia osa-alueita. Teoriaosuus rakentuu lähdekirjallisuuden hyödyntämisestä sekä elektronisista lähteistä. Näiden avulla opinnäytetyöntekijät keräävät riittävän teorian empiirisen osuuden tueksi sekä analysointiin.

Toisena osana opinnäytetyön sisältöä on toteutusosio. Toteutusosio on jaoteltu kahteen eri alaosaan, ensimmäisessä alaosassa käsitellään Hillbilly 2010-kutsuturnauksen projektisuunnitelmaa. Toisessa alaosiossa tarkastellaan projektisuunnitelman toteutumista tapahtumana.

Opinnäytetyön kolmas osa sisältää tutkimuksen empiirisen osuuden. Empiria osuudessa puretaan kvantitatiivisen tyytyväisyyskyselyn vastaukset ja analysoidaan tulokset.

Opinnäytetyön päättää yhteenveto ja tekijöiden pohdinta opinnäytetyön osa-alueista.



KUVIO 2. Rakenne.

Edellä olevassa kaaviossa (KUVIO 2.) on kuvattu opinnäytetyön rakenne. Opinnäytetyön ensimmäinen osa on johdanto, joka kertoo tiivistetysti opinnäytetyön sisällön. Johdantoa seuraa teoriaosuus, joka sisältää tietoa paintball-pelistä Suomessa sekä tapahtuman järjestämisestä. Teoria toimii lähtökohtana Hillbilly 2010-kutsuturnauksen suunnittelulle sekä toteutukselle. Edellä mainitut kohdat tiivistyvät opinnäytetyön empiiriseen osaan, joka sisältää tyytyväisyyskyselyn sekä sen analysoinnin. Opinnäytetyön lopussa on yhteenveto sekä tekijöiden pohdinta.

2 TAPAHTUMAN JÄRJESTÄMINEN

2.1 Erilaisia tapahtumamuotoja

Tapahtumien järjestämisen yleisyys on osoitus suomalaisten aktiivisuudesta ja halusta edistää hyväksi katsomiaan aatteita ja asioita. Suurimmat tapahtumat ovat pääsääntöisesti ihmisten yleisessä tiedossa, johtuen siitä että niitä on järjestetty vuosikaudet ja niille on syntynyt vakiintunut kävijäkunta. Näiden suurien tapahtumien lisäksi Suomessa järjestetään lukuisia pienempiä tapahtumia. Suomessa järjestettäviä tapahtumamuotoja ovat mm. seuraavat:

- Kotiseutujuhlat
- Musiikkijuhlat
- Vuodenaikaan liittyvät tapahtumat
- Markkinat
- Uskonnolliset ja kirkolliset juhlat
- Teatteritapahtumat
- Yhteiskunnallisesti sävyttyneet tilaisuudet
- Kuvataiteen tapahtumat
- Muut tapahtumat

Edellä mainituista tapahtumamuodoista Suomessa yleisimpiä ovat erilaiset musiikkijuhlat ja urheilutapahtumat. Nämä tapahtumatyypit ovat nykyisin ottamassa jalansijaa entistä enemmän, esimerkiksi uskonnollisilta ja kirkollisilta tapahtumilta, joiden suosio on laskenut huomattavasti 1960-luvulta. (Kauhanen, Juurakko & Kauhanen 2002, 18-22.)

Musiikkijuhlat ja -tapahtumat ovat suosituimpia Suomessa. Erilaiset musiikkifestivaalit keräävät vuosittain tuhansia kävijöitä. Kyseisiä tapahtumia järjestetään varsinkin kesäaikaan eri puolilla Suomea. Tapahtumien kirjo on laaja ja niistä löytyy melkein jokaiselle jotakin. Jo vuosien ajan eri musiikkifestivaaleilla on totuttu näkemään maailman luokan esiintyjä, jotka vetävät samanhenkisiä ihmisiä kuuntelemaan heille mieluista musiikkia. Kyseiset tapahtumat myös keräävät samanhenkisiä ja samasta musiikkityylistä pitäviä ihmisiä yhteen nauttimaan tästä kulttuurimuodosta. Kuuluisia musiikkitapahtumia Suomessa ovat: Savonlinnan oopperajuhlat, Pori-Jazz, Seinäjoen Tangomarkkinat, Provinssirock, Ruisrock ja Tuska-festivaali. (Kauhanen, Juurakko & Kauhanen 2002, 18-20.)

Toinen yleinen tapahtumamuoto Suomessa on erilaiset urheilutapahtumat, joita järjestetään ympäri vuoden. Urheilu on ollut suomalaisille aina sydäntä lähellä oleva asia, joten on luonnollista että urheilun ympärille muodostuu aktiivinen kannattajajoukko. Suomessa on järjestetty eri lajien maailmanmestaruus yms. muita kilpailuja, esim. Jääkiekon maailmanmestaruuskilpailu vuonna 2003, jonka ottelut käytiin Helsingissä, Tampereella ja Turussa (Wikipedia. 2010. Jääkiekon maailmanmestaruuskilpailut). Musiikki on esillä myös urheilutapahtumissa, kuten esimerkiksi jääkiekko-otteluiden erätauoilla ja muilla urheilutapahtumien väliajoilla.

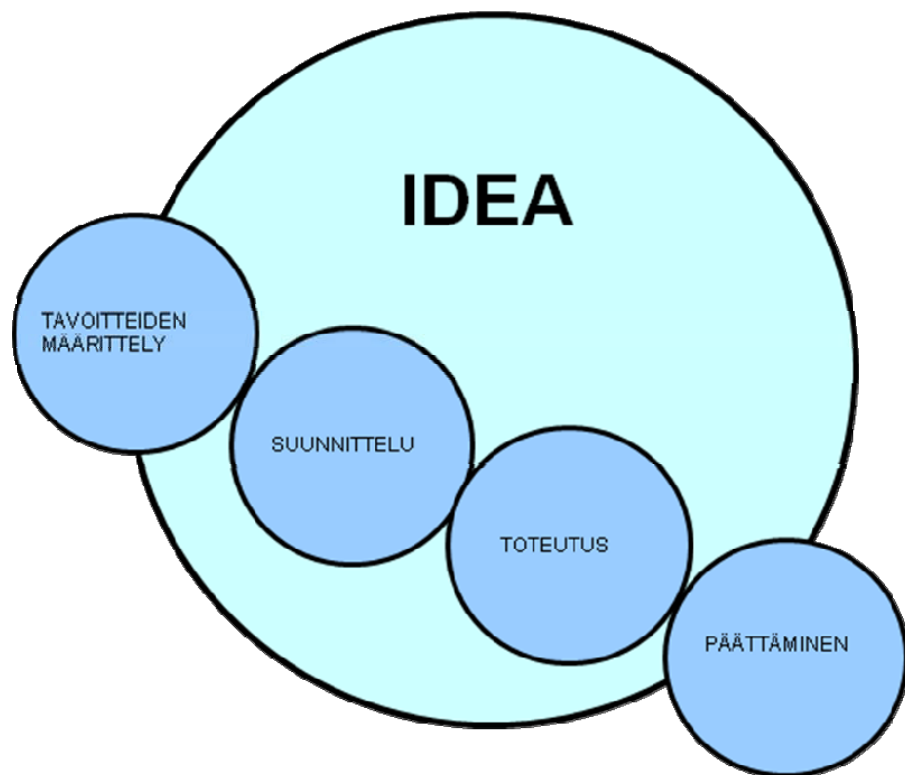
2.2 Huomioitavat asiat

Tapahtumaa järjestäessä on usein hankala hahmottaa kokonaisuutta. Voi olla myös hankalaa määrittellä kuinka paljon työtä tapahtuman järjestäminen vaatii. Yksi järkevä keino kartoittaa työn määrää on projektisuunnitelman laatiminen. Projektisuunnitelma sisältää selkeät tavoitteet sekä aikataulutuksen. Kattava ja tarkasti laadittu projektisuunnitelma sisältää tavoitteiden määrittelyn, suunnittelun, toteutuksen ja päättämisen. Näistä asioista muodostuu tapahtuman elinkaari, jonka vaiheet vaativat erilaisia toimenpiteitä.

Tapahtumaa järjestäessä yksi tärkeimmistä kysymyksistä on: ”mikä on tapahtuman sielu?”. Tapahtuman sielulla tarkoitetaan mm. seuraavia asioita:

- Miksi tapahtuma järjestetään?
- Kenelle se on suunnattu?
- Mikä on tapahtuman viesti?
- Mitä omaperäistä ja ainutlaatuista tapahtuma tarjoaa?

Hyvä tapahtuma tarjoaa aina osallistujalle jotain koskettavaa. Kun tapahtumalle on löydetty oma sielu, se puhuttelee tapahtuman eri sidosryhmiä, joita voivat olla esimerkiksi urheilijat, katsojat ja media. Tapahtumien oheistarjonta ei saa viedä huomiota itse päätapahtumalta. (Iiskola-Kesonen 2004, 28.)



KUVIO 3. Tapahtumaprojektin vaiheet. (Iiskola-Kesonen 2004, 8).

Iiskola-Kesonen (2004, 8) on kuvannut tapahtumaprojektin vaiheet seuraavalla kuviolla kirjassaan *Mitä, miksi, kuinka? Käsikirja tapahtumajärjestäjille*. Kuviossa on havainnollistettu tapahtumajärjestämisen marssijärjestys oikeassa aikajaksotuksessa.

2.3 Tavoitteiden määrittely

Tavoitteiden määrittely sisältää suunnitelman miksi ja kuinka tapahtuma järjestetään. Tapahtuman tavoitteet voivat olla taloudellisia, kilpailullisia tai imagollisia. Tapahtumalla voidaan aktivoida jo valmiiksi olevaa kannattajajoukkoa, hankkia uusia jäseniä tai elävöittää paikkakuntaa. Kun tavoitteet on merkitty huolellisesti projektisuunnitelmaan, niiden toteutuminen helpottuu. Tavoitteiden määrittelyssä konkretisoidaan mitä tapahtumalla haetaan.

On myös luonnollista pohtia sitä kelle tapahtuma tehdään ja miten tapahtuma järjestämisen vastuu, velvollisuus ja oikeudet jaetaan. Lisäksi on syytä pohtia, onko tarkoitus tehdä taloudellista voittoa ja halutaanko tapahtumalle jatkuvuutta. (Iiskola-Kesonen 2004, 9-10.)

2.4 Suunnittelu

Tapahtuman huolellinen suunnittelu auttaa päättämään onko asetetut tavoitteet realistisia ja riittävän tarkasti määriteltyjä. Tavoitteet tulee merkitä riittävän selkokielisesti, silloin ne ovat helppo välittää kaikille tapahtumaorganisaatioon kuuluville henkilöille. Selkeät tavoitteet kertovat ammattitaidosta sekä organisointikyvystä. Lisäksi huoliteltu suunnittelutyö helpottaa tapahtumamarkkinointia. Tehokas tapahtumamarkkinointi vaatii riittävää taustatietoa, jota suunnitelma antaa. Suunnitelman tehtävä on tehostaa ajankäyttöä sekä luoda suuntaviivat tapahtuman kululle. Suunnitelmaa laatiessa on hyvin tärkeää pohtia tapahtuman riskejä ja uhkatekijöitä. Yleisesti käytetty SWOT-analyysi auttaa kokoamaan vahvuudet, heikkoudet, mahdollisuudet ja uhkatekijät helposti tarkasteltavaan muotoon.

Tapahtuman suunnitteluvaiheeseen on hyvä vararata riittävästi aikaa. Hyvässä suunnitelmassa toteutuvat sekä lyhyen- että pitkän tähtäimen näkymät. Suunnitelmassa tulee näkyä tavoitteiden lisäksi avaintulokset sekä karkea toteutusaikataulu. Suunnitelmaan lisätään myös toteutus-strategia ja organisaatio sekä projektin budjetti ja käytettävissä olevat resurssit. Projektin tavoitteita ja niiden saavuttamista arvioivat mittarit tulee myös mainita. (Iiskola-Kesonen 2004, 9-10.)

Jotta tapahtumasta tulisi ainutlaatuinen ja yleisölle elämyksellinen, on tapahtuman järjestäjien kyettävä muuhun kuin ennestään valmiiden toimintamallien kopiointiin. Onnistunut tapahtuman järjestäminen edellyttää järjestäjiltä idearikkautta, rohkeutta tarttua asioihin sekä mittavissa määrin luovuutta. Ennen kaikkea luovuus ja ideointikyky ovat tärkeitä ominaisuuksia tapahtumien järjestäjille. Luovuus on kykyä löytää ja yhdistää jo olemassa olevia toimivia ratkaisuja, sekä muokata niitä tarpeiden mukaisesti, jotta tapahtuman järjestäminen olisi sujuvaa.

Usein tapahtumaa järjestäessä törmätään ongelmaan, ettei rajoja uskalleta haastaa, vaan tyydytään helppoihin, vanhoihin, ratkaisumalleihin. Järjettömyyksiin ei kuitenkaan saa sortua, vanha sananlasku ”kantapään kautta oppiminen” ei ole mielekäs vaihtoehto, sillä kohtalokkaat virheet estävät tapahtumien jatkumon. Tapahtuman toteuttamisessa karkeat virheratkaisut karkottavat potentiaalisen yleisön sekä mahdollisesti epävakauttavat taloudellisia resursseja.

Koska luovuus on selkeästi määräävä tekijä tapahtuman järjestämisessä, on kehitetty erilaisia tekniikoita luovuuden parantamiseen. Näistä ehkä tunnetuin on ns. ”brainstorming”, joka suomennettuna tarkoittaa aivoriisiä. (Antikainen 1996, 2-4.)

Aivoriisessä kootaan ryhmä, jonka jäsenten tehtävä on luoda ajatuksia toimintamalleista ja muusta tapahtumaan liittyvästä. Keskustelun tulee olla riittävän vapaamuotoista ja avointa, jotta hurjimmiltakaan tuntuvilta ajatuksilta ei säästyä. Aivoriiseen tarkoitetaan saada ryhmänjäsenet luovalle tuulelle ja ryhmälle asetettu sihteeri kokoaa nämä asiat esimerkiksi paperille. Aivoriiselle on myös hyvä määrittää puheenjohtaja, joka huolehtii siitä että jokainen ryhmän jäsen saa äänensä kuuluviin.

On tärkeää ettei aivoriihen aikana esitetä minkään muotoista kritiikkiä, sillä vapaamuotoisen ideoinnin tarkoitus ei ole analysoida keksittyjen toimintamallien toimivuutta. Tarkoitus on yksinkertaisesti kerätä mahdollisimman iso määrä erilaisia ideoita, joita myöhemmässä vaiheessa pyritään työstämään. Analysointivaiheessa valitaan parhaimmilta tuntuvat ideat jatkotyöskentelyä varten. Ajatuksia voidaan muokata eteenpäin tai yhdistellä. (Antikainen 1996, 2-4.)

Aivoriihen ryhmäkoko voi olla mitä tahansa, rajoja ryhmänsä asettaa periaatteessa käytettävä tila tai tapahtumaa järjestävän organisaation koko. Aivoriihessä ensimmäinen ideointivaihe kestää yleensä noin yhden tunnin ajan. Tämä aika riittää pusertamaan ryhmänjäsenistä parhaat ideat. Ideointi on sinällään kuormittavaa, joten väkisin yrittämisen estämiseksi sessiot tulee pitää riittävän tiiviinä. Kun yhteinen päätös hyvistä toimintamalleista on löydetty, on aika miettiä aloitetaanko tämän ratkaisumallin työstäminen välittömästi vai kenties sopivan ajan kuluttua. Jos aivoriihen aikana ei saada aikaan järkeviä ehdotuksia, voidaan sopia uusi aika seuraavalle tapaamiselle. Usein käy niin, että ihminen työstää alitajuisesti ongelmaa eteenpäin ja seuraavan aivoriihen aikana hänelle on saattanut syntyä hyviä ajatuksia.

Aivoriihen tyypillisin ongelma ei ole ihmisten luomiskyky, vaan pelko nolatuksi tulemisesta. Ryhmien voimahenkilöiden tuleekin rohkaista kaikkia ryhmän jäseniä osallistumaan aktiivisesti ja heittelemään ilmaan erityyppisiä ehdotuksia. Ryhmän jäseniltä vaaditaan myös kykyä olla kritisoi-matta esitettyjä ajatuksia. (Antikainen 1996, 2-4.)

2.5 Toteutus

Tapahtuman järjestämistä voidaan luonnehtia moniulotteiseksi projektiksi. Tapahtuman järjestäminen vaatii aina kovaa työtä. Osallistujat, yleisö sekä media näkevät ainoastaan yhden siivun kokonaisuudesta. Ilman pitkäjännitteistä työtä ei tapahtuman toteuttaminen kuitenkaan ole mahdollista.

Tapahtumaprojektin toteuttaminen kuormittaa tapahtumaorganisaatiota. Se mittaa johtajan, projektipäällikön sekä työläisten tehokkuutta, sitoutumista ja ammattitaitoa. Tapahtuman johtoportaan vastuulla on että asiat sujuvat tapahtumasuunnitelman mukaisesti, sekä budjetin antamien raamien mukaan.

Ilmapiirin merkitystä tapahtuman suunnittelu sekä toteutusvaiheessa ei tule vähätellä. Projektijohdon on omalla toiminnallaan varmistettava, että tiedon siirto on tehokasta. Erityistä huomiota on kiinnitettävä siihen, että jokainen projektiin osallistuva henkilö on jatkuvasti tehtäviensä tasalla. Projektille tulee juuri tämän seikan takia varata riittävästi aikaa, jotta ilmapiiri ei kärsi liiallisesta kiireestä tai sekaannuksista. (Iiskola-Kesonen 2004, 11.)

Tapahtuman pyörähtäessä käyntiin on puitteiden oltava valmiina ja pienetkin yksityiskohdat huolehdittu kuntoon. Kaikesta ennakkovalmisteluista huolimatta törmätään usein tapahtuman aikana pieniin ongelmiin. Näiden ongelmien ratkaiseminen mittaa tehokkaasti tapahtumajärjestäjän ongelmaratkaisukykyä. Organisaation päähenkilöiden tulee rohkaista työläisiä omaan itsenäiseen toimintaan kaikkien pienempien ongelmien ratkaisussa. Johtohenkilökunnalle on varmistettava riittävän vapaat kädet toimia, sillä heidän aikansa ei riitä jokaisen ongelman ratkaisuun. Ongelmia ratkaistaessa on hyvä pitää riittävän matalaa profiilia, jottei itse tapahtuman kulku häiriintyisi. Jotta ongelmanratkaisu olisi mahdollisimman tehokasta, tulee projektityöntekijöiden tietää vastuuhenkilöt tietynlaisissa ongelmatilanteissa.

Jos tapahtumissa jaetaan info-lehtisiä, tulee kaikkien vastuuhenkilöiden yhteystiedot olla selkeästi esillä. Tämä toimenpide tuo turvallisuuden tunnetta tapahtumaan osallistujalle ja antaa mielikuvan tehokkaasta organisoinnista. Jos tapahtumassa on info-piste, on luonnollista ohjata yhteyden otot kyseiseen paikkaan. (Iiskola-Kesonen 2004, 11.)

2.6 Päätäminen

Kun tapahtuma on saatu päätökseen alkaa lopputyöt. Lopputöihin kuuluu palautteen kerääminen, tapahtumapaikan purku sekä loppusiivous. Jos mahdollista kannattaa loppusiivoukseen ja tapahtumapaikan purkuun käyttää eri henkilöitä kuin varsinaisia tapahtumatyöläisiä. Tällä estetään se, ettei ketään rasiteta liikaa.

Palautteen kerääminen on erittäin tärkeää. Palautteen tulee toimia molempiin suuntiin. Palaute tulee kerätä välittömästi tapahtuman jälkeen, sillä vaikka tuntuu siltä että asiat pysyisivät hyvin muistissa. On kuitenkin huomioitava ettei ihmisen lähimuisti riitä tallentamaan infoa kovinkaan kauan. Palautetta voidaan kerätä henkilökunnan lisäksi myös muilta tapahtumaan osallistujilta. Tätä varten on hyvä luoda asianmukaiset kyselylomakkeet jo hyvissä ajoin. Kyselylomakkeiden perusteella voidaan tehdä analyysi siitä, missä on onnistuttu ja mitkä asiat vaativat tarkennusta. Palautelomakkeet on hyvä dokumentoida, jotta niitä voitaisiin hyödyntää tarpeen mukaan. Tämä on erittäin tärkeää etenkin sellaisten tapahtumien yhteydessä joille halutaan jatkuvuutta. (Iiskola-Kesonen 2004, 12.)

Kauaskatseinen tapahtumajärjestäjä osaa myös antaa kiitosta. Koko tapahtuman aikana ja sitä edeltävänä ajanjaksona on hyvä luoda positiivinen työympäristö. Tyytyväinen työläinen jaksaa paremmin ja kokee että hänen työpanostaan arvostetaan. Kun tapahtuma on saatu lopetukseen hyvillä mielin, on jatkotapahtumien järjestäminen huomattavasti helpompaa. Kiitokset kuuluvat myös yhteistyökumppaneille sekä muille sidosryhmille. Heitä on hyvä muistaa kiitoslahjalla tai muulla huomionosoituksella. Tällä tavalla yhteistyökumppaneille osoitetaan, että heidän panostaan arvostetaan. Kiitoslahjat ovat myös hyvä jälkimarkkinointikeino.

Tapahtumasta saatu kokemus ja tieto on hyvä dokumentoida. Dokumentointi on erityisen tärkeää silloin, kun tapahtumaa ollaan uusimassa. Tehdyt suunnitelmat ja saadut tulokset on laitettava talteen. Valokuvaus on hyvä keino tallentaa erilaisia asioita. Niiden avulla voidaan esimerkiksi koostaa leikekirja. Leikekirjaa voidaan jatkossa käyttää esimerkiksi markkinointitarkoituksissa. (Iiskola-Kesonen 2004, 12.)

3 PAINTBALL URHEILULAJINA

3.1 Historia

Paintball on saanut alkunsa 1970-luvulla, jolloin merkkaimien ensimmäiset versiot kehitettiin. Alun perin paintball-merkkaimia käyttivät metsurit sekä karjankasvattajat puiden ja karjan merkkaamiseksi. Kokeilunhaluiset työmiehet huvittelivat ammuskelemalla merkkaimilla toisiaan raskaan työn vastapainoksi. Tuohon aikaan käytetyt maalit eivät olleet vesiliukoisia.

Vuonna 1981 järjestettiin ensimmäinen pelitapahtuma, johon osallistui 12 pelaajaa. Pelin järjestivät Hayes Noel, Charles Gaines ja George Butler. He olivat ideoineet pelin tarkoituksenaan mitata pelaajien selviytymistaitoja kilpailutilanteissa. Merkkaimena käytettiin Nelspot-007 nimistä merkkainta. Pelialueen koko oli puoli neliökilometriä ja peliaikaa oli varattu 24 tuntia. Pelin tarkoituksena oli saada pisteitä keräilemällä pelialueella olevia lippuja, joutumatta itse merkatuksi muiden pelaajien toimesta. Pelin voitti vanha eränkävijä Ritchie White, jonka pelitaktiikka perustui muiden pelaajien välttelyyn. Ritchietä ei nähtykään koko kilpailun aikana, vaan hän keräsi liput salassa muilta kilpailijoilta.

Pelin kehittäjät eivät patentoineet ideaansa lakimiesten kehoituksista huolimatta, vaan halusivat jättää formaatin kaikkien saataville. Tämä on yksi tärkeä syy siihen miksi paintball on nykyisin niin suosittu ja kasvava laji. (Suomen Paintball-liitto Ry. 2009).

3.2 Paintball Suomessa

Suomeen paintball saapui 1980-luvun puolivälissä. Silloiset 12 gramman hiilidioksidikapseleilla toimivat merkkaimet tuotiin Suomeen ulkomailta. Paintballin suomenmestaruus ratkottiin ensimmäistä kertaa vuonna 1990 Vääksyssä. Suomenmestaruuden voitti silloin joukkue nimeltä Splatfighters.

Suomessa paintball ei ole kovin tunnettu kilpaurheilulajina. Viime vuosikymmenen aikana Suomen Paintball Liitto on tehnyt aktiivista työtä lajin esille tuomiseksi. Yhtenä merkkipaaluna voidaan pitää kun vuonna 2009 urheilukanava kuvasi paintballin SM-liigan pelejä ja esitti niistä kanavallaan koosteen. Lajia on aiemmin pidetty viihdekäyttöön tarkoitettuna ajanviettotapana. Monikaan ei ole tietoinen, että lajia on harrastettu Suomessa useita vuosia sekä SM-liiga, että divisioona tasolla. Nykyaikainen paintball on vakavasti otettava urheilulaji lajiharjoitteineen ja kilpailuineen. Vuonna 2009 Suomessa oli yli 200 aktiivista paintball:n harrastajaa, kun kaikkien sarjatasojen harrastajamäärät laskettiin yhteen. (Suomen Paintball-liitto Ry. 2009.)

Liiton järjestämä paintball-kausi sisältää 4-5 turnausta, jotka pidetään eri puolilla Suomea. Paintball-turnaukset ovat koko päivän kestäviä urheilutapahtumia. Turnauksen voittaja selviää päivän aikana pelattavien alkusarjapeliin, pudotuspeliin, semi-finaalin ja finaalin perusteella. Vuonna 2009 ja 2010 turnauksia pelattiin neljällä eri paikkakunnalla, joten liiton paintball-kausi sisälsi yhteensä neljä turnausta. Paintball turnauksissa pisteytys tapahtuu siten, että turnaus sijoituksesta saa tietyn ennalta määrätyn pistemäärän ja kauden loppuksi kaikkien turnauksien pisteet lasketaan yhteen. Eniten pisteitä kerännyt joukkue voittaa oman sarjansa.

Kilpapaintballin idea perustuu siihen, että pelikentällä on kaksi joukkuetta samaan aikaan. Kummastakin joukkueesta saa olla viisi pelaajaa kerrallaan kentällä. Pelikentän molemmissa päädyissä on päätylevy. Päätylevyjä kutsutaan ns. liputuspisteiksi. Joukkueiden tehtävä on sarjatasosta riippuen kerättävä tietty määrä pisteitä.

Pisteitä saa liputtamalla tai eliminoimalla vastustajan pelaajat ja sen jälkeen liputtamalla.

3.3 Paintballin säännöt

Kilpapaikallissa käytetään Suomen Paintball Liiton määrittelemiä sääntöjä. Säännöt ovat esillä Suomen Paintball Liiton internetsivuilla. Sekä peliaika, että pelin voittamiseen tarvittava pistemäärä vaihtelee sarjatason mukaan. SM-liigassa peliaika on 10 minuuttia. 1-divisioonassa pelataan 7 minuuttia, 2 ja 3-divisioonassa pelataan 5 minuuttia peliä kohden.

Kun pelaaja saa osuman pelissä, on hänen poistuttava pelikentältä välittömästi. Mikäli pelaaja ei reagoi osumaan, saa hän siitä säännöissä määritellyn rangaistuksen. Yleisin rangaistus tällaisessa tilanteessa on ns. ofo-rangaistus (one for one). Tämä tarkoittaa että osuman saanut ja peliä jatkanut pelaaja sekä häntä lähimpänä oleva joukkuekumppani poistetaan kentältä tuomarien toimesta. Tuomareita on kentällä seitsemän, koska peli on nopeitempoina ja seurattavia pelaajia on pelin aluksi kymmenen. Näiden tuomareiden lisäksi turnauksessa on määriteltä päätuomari, jonka tehtävänä on seurata että pelaajat sekä kenttätuomarit noudattavat annettuja sääntöjä. Joskus harvoin päätuomari joutuu myös ratkomaan kiistatilanteita.

Pelissä käytetään merkkaimia, joiden tulinopeus on oltava nykyisten sääntöjen mukaan 10,5 kuulaa sekunnissa. Merkkaimet ampuvat kuulia maksimissaan sadan metrin sekuntinopeudella. Mikäli nämä arvot ylittyvät, merkkainta käyttävää pelaajaa rangaistaan sääntöjen määrittelemällä tavalla. Tuomarit tarkastavat säännöllisesti pelaajien käyttämiä merkkaimia tähän tarkoitukseen suunniteltujen nopeusmittareiden avulla. Tällä toimenpiteellä varmistetaan pelaajien sekä kentällä olevien tuomareiden turvallisuus. Koska turnaussäännöt voivat vaihdella huomattavasti, emme keränneet tähän opinnäytetyöhön minkään tietyn peliformaatin tarkkoja sääntöjä, vaan kerromme yleisesti pelin kulusta. (Suomen Paintball-liitto Ry. 2009.)

3.4 Peliin tarvittava välineistö

Paintballissa käytetään lukuisia erilaisia suojavaatteita, joista tärkein on maski. Muita tarvittavia suojavälineitä ovat kyynär- ja polvisuojat, housut, paita sekä kengät. Lisäksi monet pelaajat suojaavat sormensa hanskoilla ja kaulansa kaulasuojuksella. Suojavälineiden lisäksi tarvitaan itse pelivälineistöä. Pelivälineistöön kuuluvat merkkain, loaderi, bulkkivyö, piippusukka, ilmapullo sekä ammuttavat värikuulat. Kuulia kuljetetaan kentällä putkiloissa, joita kutsutaan bulkeiksi. Kentällä oleva pelaaja saa kantaa mukanaan niin paljon kuulia kuin itse haluaa.



Kuva 1. Paintball-merkkain.

Pelivalmis merkkain sisältää värikuulalippaan sekä ilmapullon. Kuvassa oleva merkkain on Planet Eclipsen Ego 8.



Kuva 2. Pelitilanne.



Kuva 3. Paintball-pelissä käytettäviä kuulia.

Värikuulat ovat paintball-merkkaimen ammuksia. Värikuulat on valmistettu vedestä, liivateesta sekä elintarvikeväristä. Värikuulat eivät jätä pelaajaan pysyvää väriläiskää, vaan osuvat voidaan pestä pois vaatteista. Värikuulat ovat luontoystävällisiä ja ne maatuva luontoon itsestään. Paintball-värikuulan halkaisija on noin 17mm. (Wikipedia. 2010. Paintball.)

4 HILLBILLY 2010 SUUNNITTELUVAIHEET

4.1 Lähtötilanne

Hillbilly 2010-kutsuturnauksen lähtökohtana on järjestää mahdollisimman onnistunut paintball-tapahtuma. Tapahtuman järjestäjänä toimii kaksi Lahden ammattikorkeakoulun liiketaloudenalan opiskelijaa. Osana tradenomin opintoihin kuuluu opinnäytetyö. Toisella tapahtuman järjestäjistä on pitkäaikainen kokemus paintball-harrastuksesta, joten tätä vahvuutta halutaan käyttää hyödyksi opinnäytetyön tekemisessä.

Molemmilla opiskelijoilla on eri suuntautumisvaihtoehdot (yrittäjyys / johtaminen ja viestintä), tämä mahdollistaa, että molempien opiskelijoiden vahvuuksia pystytään hyödyntämään. Lisäksi valmiit verkostot aihepiiriin ovat olemassa.

4.2 Tapahtumapaikan ja -ajan päättäminen

Tapahtuman ajankohta on 24.7.2010. Turnaus järjestetään Heinolan Hevossaareissa. Tapahtuman ajankohta valittiin heinäkuuksi, koska kyseisenä kuukautena Suomen Paintball liitto ei järjestä kilpailevia tapahtumia. Tällä varmistetaan se, että paikalle saadaan riittävä määrä joukkueita, jotta tapahtuma on mahdollista järjestää.

Tapahtumapaikkana toimivassa Hevossaareissa on Päijät-Hämeen Paintball ry:n rakentama turnauskelpoinen kenttäpohja. Koska toinen opinnäytetyön tekijöistä on pelannut kyseisessä seurassa, on yhteistyökumppani entuudestaan tuttu.

4.3 Tarvittava välineistö

Paintball-tapahtuman järjestämiseen tarvitaan seuraavia välineitä ja tarvikkeita:

- Kentän muodostavat syndit
- Ilmahuolto
- Vaahtosammutin
- Ajanottovälineet
- Merkkitorvet
- Tulostuomarin muistiinpanovälineet
- Päätuomarin muistiinpanovälineet
- Ensiaputarvikkeet
- Kentän turvaverkot
- Sadekatoksia
- Palkinnot
- Kenttä

Syndit ovat ilmatäytteisiä muovirakenteisia suojia, joista kenttä koostuu. Pelaajat käyttävät ilmahuoltoa merkkaimien ilmapullojen täyttämiseen. Ilmahuolto koostuu painekompressorista sekä kahdesta isosta ilmasäiliöstä. Lisäksi ilmahuoltoon kuuluu täyttöpiste, jonka ansiosta pelaajien ei tarvitse täyttää ilmapullojaan kompressorin välittömässä läheisyydessä. Tämä lisää turvallisuutta. Vaahtosammutin varataan ilmahuollon välittömään läheisyyteen, koska kompressori kuumentuu käytössä ja saattaa aiheuttaa palovaaran riskin. Ajanottovälineet ja merkkitorvet kuuluvat tuomareiden varustukseen kentällä. Lisäksi päätuomarilla ja tulostuomarilla tulee olla muistiinpanovälineet, joihin he voivat tehdä merkintöjä käydyistä otteluista. Ne auttavat myös, mikäli joku haluaa tarkistaa käytyjen otteluiden tuloksia ja muita tietoja kesken turnauksen. Muistiinpanojen tekeminen lisää myös tapahtumaa järjestävän organisaation uskottavuutta.

Mahdollisten loukkaantumisten varalle paikalle tuodaan kattava ensiapulaukku, josta löytyy yleisimmät ensiaputarvikkeet. Lajin nopean luonteen takia nilkat ja polvet joutuvat kovalle rasitukselle, joten kylmäpusseja on syytä varata riittävästi.

Kenttä rajataan turvaverkoin, jotta katsojat ovat jatkuvassa suojassa lentäviltä kuulilta. Yleisesti suositellaan käytettäväksi tuplaverkotusta, joka parantaa turvallisuutta huomattavasti. Verkkoa on varattava riittävä määrä turvallisuuden takaamiseksi.

Koska kyseessä on ulkoilmatapahtuma, sadekatoksia tulee varata alueelle riittävästi sateen varalta.

Paintball on kilpaurheilulaji, joten on kohteliasta varata parhaiten sijoittuneille joukkueille turnauspalkinnot. Palkintopystit muistuttavat osallistujia itse tapahtumasta, ja houkuttelevat pelaajia osallistumaan tapahtumaan.

4.4 Osallistujat

Hillbilly 2010-kutsuturnaus järjestetään kutsu-turnauksena, joten osallistuvat joukkueet mietitään tarkoin. Lähtökohtana turnauksen järjestämiselle on se, että osallistuvat joukkueet tulevat hyvin keskenään toimeen ja ovat pelitaidoiltaan samantasoisia. Tällä halutaan varmistaa tasavertainen kilpailutilanne. Koska tapahtuma järjestetään Etelä-Suomessa, on järkevää, että kutsuttavat joukkueet ovat lähialueelta.

Kutsu-turnauksen järjestämisessä on vaarana, että kutsutut joukkueet eivät välttämättä saavu paikalle ilmoittautumisesta huolimatta. Tätä riskiä voidaan vähentää siten, että paikalle kutsutaan jo ennestään tuttuja joukkueita. Hillbilly 2010-kutsuturnaukseen kutsutut joukkueet ovat: SWAT (Lahti), Takeover (Kuopio), Carelia Syndicate (Lappeenranta), Jämsän paintball (Jämsä), Mohikaanit (Lamm), TBD1 (Hausjärvi) sekä TBD Junior (Hausjärvi).

4.5 Turnauksen henkilökunta

Turnauksen henkilökunta koostuu opinnäytetyöntekijöistä, sekä tapahtuman yhteistyökumppanista Päijät-Hämeen Paintball Ry:stä. Henkilökunnan tehtävinä on toimia tapahtumassa tuomareina, tiedottajina sekä ensiapuhenkilöinä.

Edellä mainitut ensiapuhenkilöt hankitaan ulkopuolisista henkilöistä, koska heillä tulee olla voimassa olevat ensiapukortit. Ensiaputehtävissä toimivat henkilöt nimitetään turvallisuussuunnitelmassa. (LIITE 1).

4.6 Turvallisuus

Ulkoilmatapahtumia järjestettäessä on otettava huomioon lukuisia turvallisuutta vaarantavia seikkoja. Paintballissa käytetään merkkaimia, jotka ampuvat värikuulia. Nopeasti lentävät värikuulat vaarantavat katsojan tai tapahtumaan osallistuvan henkilön turvallisuuden mikäli annettuja turvaohjeita ei noudateta.

Järjestävän tahon on tarkkaan laadittava tapahtuman turvallisuussuunnitelma (LIITE 1). Tämän suunnitelman sisältö tulee kertoa tapahtuman henkilökunnalle, jotta he osaavat toimia oikein vaaratilanteen / tapaturman sattuessa. Yleisimmät riskit liittyvät silmiin kohdistuviin vaaratilanteisiin. Pelaajien maskien käyttöpakkoa tulee painottaa riittävästi. Koska pelialue on suljettu puomilla, niin ulkopuolisiin tahoihin kohdistuvat riskit ovat vähäisiä. Tapahtuman järjestäjien päähuolenaiheena ovatkin itse tapahtumaan osallistuvat henkilöt.

4.7 Aikataulukus

- Viikko 15: Toimeksiantosopimuksen allekirjoittaminen PHPB ry:n Tero Ketun kanssa. Tapahtuman ajankohdaksi päätettiin 24.7.2010
- Viikko 16: Turnaussääntöjen laatiminen ja hyväksyttäminen Päijät-Hämeen Paintball ry:llä
- Viikko 16: Projektisuunnitelman ja turvallisuussuunnitelman laatiminen
- Viikko 16: Facebook-sivun avaaminen
- Viikko 16: Tuomareiden ja ensiapuhenkilökunnan valinta.
- Viikko 17: Kutsukirjeiden suunnittelu ja teko
- Viikko 18: Kutsukirjeiden lähettäminen joukkueille
- Viikko 18: Projektisuunnitelman ja turvallisuussuunnitelman hyväksyttäminen Päijät-Hämeen Paintball ry:llä
- Viikko 19: Palkintojen hankinta
- Viikko 25: Osallistuvien joukkueiden varmistaminen.
- Viikko 27: Ilmahuollon varaus
- Viikko 28: Toimihenkilöiden koulutustilaisuus
- Viikko 29: Kentän valmistelu ja käytettävien välineiden testaus
- Viikko 29: Ottelukaavion laadinta
- Viikko 29: Hillbilly 2010

Tämän lisäksi yhteistyökumppaniin ja osallistuviin joukkueisiin pidetään aktiivisesti yhteyttä puhelimitse sekä Facebookin kautta.

Tarkempi projektisuunnitelma koskien Hillbilly 2010-paintball kutsuturnausta koskien löytyy liitteenä opinnäytetyön lopussa (LIITE 2).

5 HILBILLY 2010

5.1 Kentän rakentaminen

Kentän rakentaminen Hillbilly 2010-kutsuturnausta varten toteutettiin 21.7.2010. Kentän valmistelu ja suoja-alueen rakentaminen sisälsi monia eri vaiheita. Nämä vaiheet on syytä suorittaa riittävällä aikataululla sekä huolellisuudella. Tapahtumaa järjestäessä on suuri mahdollisuus, että kaikki asiat eivät mene aina suunnitelmien mukaisesti. Järjestäjän on hyvä varata reilusti aikaa mahdollisten vastoin käymisten vuoksi. Kenttää rakentaessa on syytä hankkia tarpeeksi työvoimaa, jotta työtehtävät voidaan jakaa tasapuolisesti ketään liiaksi kuormittamatta. Työmaalla on oltava selkeä työnjohtaja, joka koordinoi alueella tapahtuvat toimenpiteet sekä huolehtii työturvallisuudesta. Pelikentän valmisteluun kuuluu seuraavat vaiheet:

1. Kenttäpohjan tasaisuuden tarkistaminen, eli pintaan nousseiden kivien poistaminen, kuoppien täyttäminen sekä nurmikon leikkaaminen.
2. Pelikentän muodostavien pelisuojien kunnon tarkistaminen. Suojat ovat ilmatäytteisiä, joten on erittäin tärkeää, ettei suojoissa ole reikiä. Vioittuneiden suojien korjaaminen olisi kesken turnausta aikaa vievää toimintaa. Tässä vaiheessa tarkistimme suojien kiinnitykseen tarkoitettujen metallitappien kunnon sekä riittävän lukumäärän.
3. Lähtöpäätyjen tarkistaminen. Paintball-pelissä käytetään pelikentällä lähtöpäätyjä, joista kumpikin joukkue aloittaa pelin. Kentän molemmissa päissä sijaitsee levyt, joista kummankin joukkueen pelaajat pitävät kiinni ja odottavat tuomarin aloittavan pelin. Pelipäätyinä toimivat levyt pitää olla rakenteeltaan tarpeeksi jyrkeviä, jotta pelaajien kosketus tai tuuli ei niitä pysty kaatamaan.



Kuva 4. Pelin aloitus.

4. Mittapisteiden tarkistaminen. Jotta kummastakin kenttäpuoliskosta saataisiin symmetrinen, kentän laidalle pystytetään tietyn välimatkan välein merkki. Merkit helpottavat pelisuojiin sijoittamista kentälle.

5. Pelikentän ja pelaajien suoja-alueen verkottaminen. Pelaaminen perustuu värikuulien ampumiseen, joten on tärkeää että pelikentän laidalla peliä seuraavat ihmiset ovat turvassa lentäviltä kuulilta ja niiden roiskeilta. Tästä syystä pelialue verkotetaan.



Kuva 5. Suoja-alue.

Verkottamiseen käytetään riittävän tiheäsilmaista tarkoitukseen sopivaa verkkoa. Maksimiturvallisuuden takaamiseksi pelikenttää ympäröivän verkon korkeus on syytä olla tarpeeksi korkea. Tässä tapauksessa verkotuksen korkeus kohosi neljään metriin. Verkottaminen toteutettiin tuplaverkoilla. Tällä toimenpiteellä varmistetaan katsojien turvallinen pelin seuraaminen, lisäksi pelikentällä toimivien tuomareiden toiminta helpottuu, koska he tietävät katsojien olevan jatkuvasti suojassa turva-alueen sisällä.

6. Toimitsijapöytien rakentaminen. Paintball-kutsuturnauksessa tarvitaan toimitsijapöytiä. Tuomarit ja muut toimitsijat tarvitsevat asialliset työtilat omaan työskentelynsä, esim. ottelutuloksien merkitsemiseen ja pistelaskuun. Usein turnauksissa tuomaristo on organisaation ulkopuolinen taho ja heidän viihtyvyydestään tulee huolehtia kaikin mahdollisin keinoin. Tuomareiden toimenkuva on raskas.

7. Opasteiden rakentaminen ja sijoittelu. Turnauspaikalle saapuvien ihmisten opastamiseksi on hyvä sijoittaa riittävä määrä opasteita näkyville paikoille. Opasteista huolehtii Päijät-Hämeen Paintball ry.

8. Pelikello. Turnauksessa pelaajan mittaamiseen käytettävän pelikellon toiminta on tarkistettava, jotta mahdolliset viat pystytään korjaamaan ajoissa. Näin turnauksen kulku varmistetaan ilman keskeytyksiä. Turnaukseen on varattava paikalle varakello.

9. Paikoitusalueen merkitseminen. Suurin osa turnaukseen saapuvista ihmisistä tulevat paikalle omalla autolla, jolloin järjestäjän on syytä merkitä paikoitusalue selvästi. Tällä toimenpiteellä selkeytetään alueelle saapumista sekä autojen sijoittamista turvallisesti.

10. Ilmahuoltopisteen pystyttäminen. Ilmahuolto koostuu kompressorista, sukelluspulloista sekä ilmapullojen täyttämiseen tarkoitetusta täyttölaitteesta.



Kuva 6. Ilmahuolto.

Kompressorin toimii bensalla, on tärkeää että ilmahuoltopiste on selkeästi erillään pelialueesta, sekä muusta toiminnasta. Tämän vuoksi ilmahuoltopisteelle rakennettiin täysin oma katos, joka suojaaa arvokasta laitteistoa sateelta, tuulelta ja pölyltä.

Ilmahuoltopiste on syytä sijoittaa kauaksi pelaajista sen tuottaman melun, lämmön ja pakokaasujen vuoksi. On myös tärkeää varmistaa ilmahuoltopisteen pohjamateriaalin sopivuus. Kompressori tuottaa pitkään käytettynä huomattavaa lämpöä ilmahuoltopisteen ympäristöön. Tällöin on olemassa riski, että kuiva maaperä saattaa suorassa kosketuksessa aiheuttaa tulipalon vaaran. Sopivin pohjamateriaali ilmahuollolle olisi asfaltti-, sora- tai hiekkapohja. Mikäli ilmahuolto joudutaan sijoittamaan nurmikolle tai vastaavalle palamisherkälle alustalle, tulee ilmahuoltoaluetta rakentaessa ottaa huomioon tästä syntyvä paloriski. Riskiä voidaan vähentää esim. poistamalla maaperän pintakerros ilmahuoltoalueen ympäriltä. Lisäksi aluetta voidaan kastella riittävän useasti. Varmuuden vuoksi alueen ympäristöön on syytä varata riittävästi sammutusvettä.

11. Kronotus-piste. Paintball merkkain tulee säätää annettujen turnaussääntöjen mukaisesti. Kronotus-piste on pelikentästä selkeästi erillään oleva alue, jossa pelaaja voi säätää merkkaimensa siten, ettei aiheuta muille alueella oleville vaaraa. Kronotus-pisteessä ollessa pelaajan tulee käyttää suojamaskia koska merkkaimen säätäminen tapahtuu ampumalla testilaukauksia. Merkkainten lähtönopeuden säätäminen tapahtuu kuusiokoloavaimella, joten järjestäjä tekee pelaajalle suuren palveluksen, jos kronotus-pisteeseen on varattu riittävä määrä erikokoisia kuusiokoloavaimia.

5.2 Osallistujien vastaanottaminen

Kutsuturnauksen lähtökohtana oli hauskanpito sekä samanhenkisten ihmisten kohtaaminen. Järjestäjän roolissa onkin tärkeää toivottaa tervetulleeksi jokainen osallistuja. Järjestäjän on syytä luoda tapahtuman ympärille avoin ilmapiiri. Kutsuturnauksen osallistujan on tunnettava itsensä tervetulleeksi ja että hänellä on oikeus ilmaista mielipiteensä niin positiivisessa kuin negatiivisessakin tilanteessa. Järjestävän tahon tehtäviin kuuluu selkeä sekä riittävä tiedottaminen turnauksen alusta loppuun asti. Tiedottamiseen sisältyy pelaajien ohjeistus turvallisuuteen sekä aikataulutukseen liittyvistä asioista.

Mielestämme tapahtumajärjestäjän tulee painottaa erityistä huomiota turvallisuuden sekä peliin liittyvistä aikataulujen tiedottamisesta, koska nämä tekijät ovat yksi tärkeimmistä seikoista jotka vaikuttavat päivän kulkuun.

Koska merkkaimet ampuvat nopeasti liikkuvaa värikuulaa on jokaiselle osallistujalle heti alusta alkaen painotettava merkkaimen turvallista käyttötapaa. Jokaisen paikalla olijan tulee tietää millä alueella merkkainta saa käyttää ja milloin merkkaimen tulee olla varmistettuna. On myös tärkeää painottaa suojamaskin käyttöpakkoa merkkainta käytettäessä tai liikuttaessa pelialueella. Näitä asioita ei voi koskaan painottaa liikaa. Jokaisen järjestäjän ja paikalla olevan tuomarin on välittömästi puututtava, jos annettuja ohjesääntöjä rikotaan. Näin estetään turhat vahingolaukaukset ja niistä mahdollisesti aiheutuvat vakavatkin vammat. Osallistujille kerrotaan ensiapupisteen sijainti ja tapahtumassa toimivat lääkintähenkilöt. Osallistuville henkilöille on tärkeää esitellä turnauksen päätuomari, jolloin osallistuja voi esittää mieleen tulevat kysymyksensä suoraan oikealle henkilölle. Päätuomarin tehtävä on valvoa annettujen turvallisuusohjeiden noudattamista sekä toimia ratkaisijan roolissa kiistatilanteiden sattuessa. Päätuomari ilmoittaa pelaajille milloin on sallittua mennä pelikentälle ns. ”kentänlukuun” ja milloin kentältä on poistuttava.

5.3 Kapteenien kokous

Kentänluvun jälkeen päätuomari pyytää jokaisen osallistuvan joukkueen kapteenit kokoon hänen määrittelemäänsä paikkaan. Kapteenien kokouksen runko rakentuu siten, että päätuomari kertoo joukkueiden kapteeneille pelaamiseen liittyvistä säännöistä, rajoituksista sekä pelaikataulullisista seikoista. Yleisimmät asiat jotka käydään, aina kapteenien-kokouksessa ovat: turvallisuusasiat, pelaika, turnauksen arvioitu kesto, peliformaatti, lohkojako, tuomareiden käsimerkit, ajanotto, pistelasku, toiminta vaaratilanteissa sekä kerrata pelialue.



Kuva 7. Kapteenien kokous.

Koska kyseessä oli kutsuturnaus, päätuomarimme painotti myös hauskanpidon merkitystä ja kannusti pelaajia reiluun pelityyliin. Kovaa pelaaminen olisi sallittua, mutta kuitenkin ilman verenmakua suussa. Pelaajille on myös hyvä tehdä selväksi että rikkomuksiin tullaan puuttumaan ankarasti, jos sellaiseen on aihetta. Pelaajia myös kehoitettiin yleiseen valppauteen, joka omalla tavallaan estäisi mahdollisia vaaratilanteita. Päätuomarin tulee ilmoittaa, ettei päihtyneitä henkilöitä tulla päästämään pelialueelle. Hillbilly 2010-kutsuturnauksessa tämä ei ollut ongelma, mutta oli kuitenkin syytä varautua tähän mahdollisuuteen.

5.4 Turnauksen kulku

Hillbilly 2010 – kutsuturnauksen kulku sujui arvotun ottelukaavion mukaisesti. Yleisesti turnauksissa järjestävä osapuoli päättää etukäteen millaisella ottelukaavioilla turnaus etenee. Tällä kertaa tästä kuitenkin luovuttiin, jotta osallistuville joukkueille tulisi käsitys siitä, ettei tiettyjä joukkueita salaa suosittaisi.

Turnauksen pelimalli pohjautui ”round robin”-systeemiin, jonka mukaan jokainen osallistuva joukkue pelaa vähintään kerran jokaista muuta joukkuetta vastaan.

Koska ilmoittautuneita joukkueita oli tällä kertaa mukana kuusi kappaletta, niin järjestävä delegaatio päätti peluuttaa joukkueilla kaksinkertaisen sarjan. Tällä tavalla varmistimme, että jokainen joukkue saisi riittävästi pelattavia otteluita. Lisäksi runkosarjan pelien jälkeen pelattiin välierät, sekä pronssi- ja finaaliottelu.

Pelien tuomarointi järjestettiin siten, että pelanneiden joukkueiden pelaajat jäivät kentälle tuomaroimaan seuraavan pelin. Tämä järjestely todettiin erittäin toimivaksi ja kyseistä menetelmää soisi käytettävän muissakin järjestettävissä paintball-turnauksissa. Tällä toimenpiteellä varmistimme, että kentällä oli jatkuvasti riittävä määrä tuomareita. Koska joukkueiden pelaajat tuntevat entuudestaan paintballin vallitsevan säännösten, ei heitä tarvitse erikseen kouluttaa tähän tehtävään. Päätuomarin virkaa toimittava henkilö (Erno Kiiski) pysyi kuitenkin samana koko turnauksen ajan. Tällä varmistettiin se, että turnauksen tuomarilinja pysyi samana, eikä joukkueiden pelaajat päässeet vaikuttamaan turnauksen tuomarilinjaukseen.

Turnauksen aikataulutus oli etukäteen suunniteltu, kuitenkin siten etteivät pienet viivytyksen vaikuttaisi turnauksen onnistumiseen. Myös pelaajille painotettiin sitä tosiseikkaa, ettei kenelläkään ollut tarpeetonta kiirettä. Riittävällä aikataululla estettiin myös kiireestä mahdollisesti koituvat vaaratilanteet, tässäkin tapauksessa maltti oli valttia.

Turnaus eteni suunnitellun aikataulun mukaisesti. Tätä edesauttoi se, että joukkueet olivat kokoajan hereillä ja valmiina menemään kentälle omalla vuorollaan. Kentänlaidalla oli jatkuvasti vähintään kaksi henkilöä, jotka pitivät huolen siitä, että osallistuvilla joukkueilla oli tieto pelattavista peleistä ja yleisestä aikataulusta. Turnauspäivään oli sisällytetty kaksi ruokataukoa, pituudeltaan n. 30 minuuttia. Nämä tauot olivatkin käytännössä ainoat tauot jolloin kentällä ei ollut toimintaa. Taukojen aikana järjestävällä osapuolella oli aikaa puhdistaa syndit sekä korjata mahdolliset kentän pelaamisesta syntyneet vauriot.

Lisäksi ruokatauot mahdollistivat pelaajien keskinäisen kommunikoinnin sekä päivän tapahtumien kertaamisen. Pelien kulusta keskusteleminen ja yleinen sosiaalisointi kuuluvat yleisesti paintball-turnauksen kulkuun.

Järjestävä osapuoli ei pystynyt järjestämään paikalle ruokahuoltoa, joten paikalle tulevia henkilöitä oli etukäteen kehotettu varaamaan omat eväät. Jatkoa ajatellen tämä seikka täytyy korjata, koska kanttiinin ylläpitäminen olisi hyvä keino ansaita hieman rahaa, joilla pystyisi kattamaan turnauksesta aiheutuvia kustannuksia.

Varsinainen kutsuturnauspäivä sujui ilman ongelmia. Keskiarvo yhteen peliin kuluneesta ajasta oli n. 2-3 minuuttia, erän pituuden ollessa maksimissaan 5 minuuttia. Tämä nopeutti turnauksen kulkua huomattavasti. Päivän pituutta lyhensi myös se, ettei eriä pelattu Suomen Paintball Liiton käyttämällä monieräsystemillä. Pelit pelattiin yhteen pisteeseen asti.

Kutsuturnauksen ensimmäinen peli aloitettiin kello 10.05. Ensimmäinen puolisko kaksinkertaisesta sarjasta oli pelattu noin tunnissa. Seuraava sarja pelattiin yhtä nopealla tempolla. Yhteensä alkusarjan peleihin kului aikaa erä- ja ruokataukoi-
neen noin kolme tuntia. Välierä-, pronssi- ja finaalipelien pelaamiseen kului noin tunti.

Kokonaisuudessaan turnaukseen kului noin neljä tuntia pelien osalta. Täytyy ottaa kuitenkin huomioon että turnauksen järjestäminen ei ole pelkästään pelaamista, vaan siihen kuuluu myös isona osana tuloksien laskeminen ja kirjaaminen, tiedottaminen sekä kentän huoltotoimenpiteet. Järjestävän osapuolen on kokoajan huolehdittava siitä, että osallistuvat joukkueet saavat riittävästi informaatiota tapahtumien kulusta ja että alueen turvallisuus säilyisi.

5.5 Pelien lopetus ja palkintojenjako

Päivä päättyi joukkueiden osalta palkintojenjakotilaisuuteen. Palkintojenjako pidettiin pelaajien huoltoalueella.

Järjestäjät olivat varanneet kolmelle parhaimmalle joukkueelle palkintopokaalit kotiin viemisiksi. Neljänneksi sijoittuneelle joukkueelle annettiin lohdutuspalkinoksi päätuomarin käyttämä paineilmalla toimiva äänitorvi.



Kuva 8. Hillbilly 2010-kutsuturnauksen palkintopokaalit.

Lopetustilaisuudessa päätuomari kiitti osallistuneita joukkueita rehdistä pelistä, sekä onnistuneen päivän tapahtumista. Palkintojenjaon yhteydessä kaikki osallistuneet joukkueet valokuvattiin.

Päätuomari kiitti myös yhteistyökumppaniaan Päijät-Hämeen Paintball Ry:tä antoisasta ja hedelmällisestä yhteistyöstä. Myös PHPB ry kiitti Lahden Ammattikorkeakoulun opiskelijoita Anssi Hakalaa ja Erno Kiiskeä antamastaan työpanoksesta ja aktiivisesta yhteydenpidosta.

Ennen pelaajien kotiinlähtöä järjestävä osapuoli suoritti kaikille osallistuneille pelaajille kvantitatiivisen survey-kyselyn, joka koostui useista tapahtumaa koskevista kysymyksistä. Kyselyn tehtävä oli kartoittaa tapahtuman onnistumista pelaajan näkökulmasta. Saatuja tuloksia tullaan jatkossa käyttämään Hillbilly 2010-kutsuturnauksen kehittämisessä ja epäkohtien korjaamisessa.

Saatujen tuloksien mukaan enemmistö pelaajista oli turnaukseen hyvin tyytyväinen ja olisi valmis osallistumaan jatkossakin kyseiseen tapahtumaan. Tämän tutkimuksen vastaukset ja pohdinta on eritelty tämän opinnäytetyön lopussa omassa osiossaan.

6 HILLBILLY 2010 - TYYTYVÄISYYSKYSELY

6.1 Tutkimustapa ja tarkoitus

Valitsimme tutkimustavaksi kvantitatiivisen survey-tutkimuksen, koska tarkoituksemme oli kartoittaa tapahtuman onnistumista tapahtumaan osallistuvien henkilöiden näkökulmasta. Survey-tutkimuksella tarkoitetaan tutkimusta jossa kerätään tietoa standardoidussa muodossa joukolta ihmisiä. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että tietystä ihmisjoukosta poimitaan yksilöitä joita haastatellaan esimerkiksi kyselylomakkeella. Vastauksista kerätään aineisto jota voidaan hyödyntää kyselyn suorittajan haluamalla tavalla. Kerätyn aineiston avulla pyritään vertailemaan, selittämään ja kuvailemaan ilmiöitä. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 134.)

Kvantitatiivisella tarkoitetaan määrällistä tutkimusta. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa pyritään kuvaamaan ja tulkitsemaan kohdetta tilastojen ja numeroiden avulla. (Kurssi- ja oppimateriaalipione Koppa. 2011).

Kyselyistä saatujen vastauksien pohjalta saamme tärkeää tietoa siitä, missä olemme osallistujien mielestä onnistuneet ja missä emme. Hillbilly 2010-kutsuturnaus on tarkoitus järjestää lähitulevaisuudessa uudestaan, joten tämän opinnäytetyön kautta saatuja tietoja pystytään hyödyntämään tapahtumaa järjestäessä.

6.2 Tiedon keruu

Tutkimus suoritettiin kyselylomakkeella, joka jaettiin kaikille kutsuturnaukseen osallistuneille. Ennen kyselyyn vastaamista vastaajille kerrottiin kyselyn tarkoitus ja sen täyttöohjeet. Lomake koostui kymmenestä teemasta, joidenka alle oli koottu teemaa tarkentavia kysymyksiä. Vastaaja arvioi tapahtuman onnistumista numeraalisella taulukolla, jonka arvot vaihtelivat yhdestä viiteen. Numero yksi edusti heikointa osaamista, kun taas viisi ilmensi parasta mahdollista tulosta.

Koska kutsuturnaus järjestettiin ensimmäistä kertaa Heinolan Hevossaarella, oli tärkeää kerätä turnauksen osallistujilta mahdollisimman tarkkaa tietoa turnauksen onnistumisesta. Halusimme myös tutkijoiden roolissa selvittää mahdolliset kehittämiskohteet. Tutkimuksessa käytetty kyselylomake löytyy liitteenä opinnäytetyön lopusta (LIITE 3).

Kyselyyn osallistui yhteensä 21 vastaajaa, vain kolme kutsuturnaukseen osallistunut henkilö ei vastannut kyselyyn. Kaikki vastaajista osallistuivat turnaukseen pelaajan roolissa. Otannan määrää voidaan pitää hyvänä, koska lähes kaikki turnaukseen osallistuneet henkilöt ottivat osaa kyselyyn. Kysely suoritettiin kontrolloidusti, tarkoittaen sitä että kyselyt jaettiin vastaajille paikan päällä ja kyselyn suorittajat keräsivät täytetyt kyselylomakkeet saman tien takaisin. Kyselyyn vastaajia pyydettiin totuudenmukaisiin vastauksiin, jotta kyselyn tulokset olisivat hyödynnettävissä jatkossa.

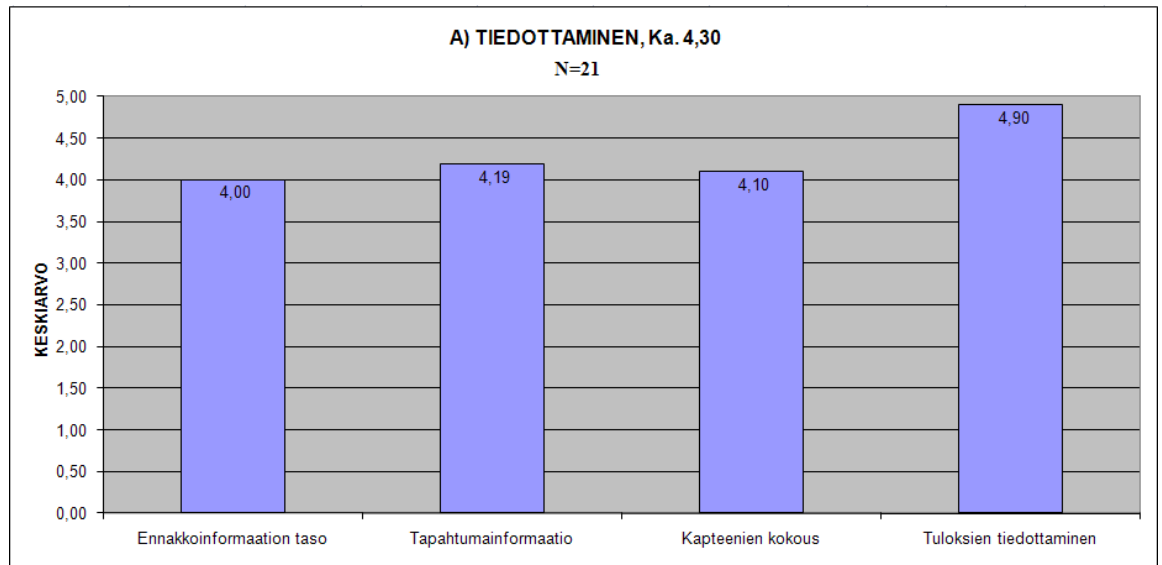
6.3 Tulosten analysointi

Tutkimuksen tarkoituksena oli kartoittaa Hillbilly 2010-kutsuturnauksen onnistumista. Analysoinnissa käytettiin selittämiseen pyrkivää lähestymistapaa. Tästä syystä suoritimme kyselyt mahdollisimman monelle turnaukseen osallistuneelle henkilölle. Kyselyyn vastasi yhteensä 21 henkilöä, joten kyselyyn osallistui mielestämme riittävän moni henkilö.

Muodostimme vastausten pohjalta Excel-taulukon, johon koottiin eritellysti jokaisen vastaajan vastaukset. Lisäksi jokaisen kysymyksen vastauksille laskimme keskiarvon. Nämä vaiheet sisältyivät kyselylomakkeiden vastausten litterointiin. Kun litterointi oli suoritettu, kokosimme jokaisesta teemasta omat kuviot, joita voidaan hyödyntää esimerkiksi Power Point-esityksen yhteydessä. Seuraavassa käsitellään pelaajien vastaukset teemoittain kuvioita hyödyntäen.

6.3.1 Tiedottaminen

Tiedottamiseen kuuluivat seuraavat asiat: Ennakkoinformaation taso, tapahtumainformaatio, kapteenien kokous ja tuloksien tiedottaminen.



Kuvio 4. Tiedottaminen.

Kyselystä saatujen tuloksien pohjalta onnistuimme parhaiten tuloksien tiedottamisessa. Muidenkin osa-alueiden kohdalla olimme päässeet hyvään tulokseen, sillä kokonaiskeskiarvo tiedottamisen osalta nousi 4,30, jota voidaan pitää varsin hyvänä tuloksena.

Ennakkoinformaatio tapahtumasta annettiin Facebookissa kautta sekä puhelimen välityksellä. Osallistuvia joukkueita tiedotettiin mielestämme riittävällä tasolla. Jos kysymyksiä ilmeni, meihin sai helposti yhteyden. Kyselyjä tapahtumasta tuli hyvin vähän, tästä johtuen voimme olettaa että tiedottaminen hoidettiin riittävällä tasolla. Kutsuturnaukseen osallistuvia joukkueita pyydettiin varmistamaan osallistumisensa Facebookin kautta. Tämä oli mielestämme hyvä keino motivoida joukkueita sekä yksittäisiä pelaajia saapumaan itse turnaukseen. Turnaukseen osallistujien puolelta viestittiin että ennakkoinformaation taso oli ollut riittävää ja tarpeeksi kattavaa.

Usein joukkueen kapteenin tehtäviin kuuluu ilmoittaa joukkueensa turnauksiin ja näin ollen hänen vastuullaan on myös tiedottaa joukkueensa muita pelaajia turnausjärjestäjän antaman tiedon pohjalta. Näin ollen joukkueiden luottamushenkilöillä on iso vastuu joukkueen keskinäisestä tiedottamisesta. Ennakkoinformaation vastausten keskiarvo oli 4,00.

Tapahtumainformaation osalta tapahtuman toimitsijalla oli suuri merkitys. Osallistuvat joukkueet saivat toimitsijalta jatkuvaa päivitettyä informaatiota tapahtuman etenemisestä. Myös toimitsijoiden keskinäisen kommunikoinnin merkitys korostui turnauksen edetessä. Oikean käden täytyy tietää mitä vasen tekee, jotta kokonaisuus pysyy hallinnassa. Tapahtumainformaatiota hoidettiin siten että toimihenkilöt tiedottivat joukkueille aktiivisesti turnauksen kulusta sekä pistetilanteesta. Joukkueita kannustettiin ottamaan yhteyttä toimitsijoihin, mikäli kysyttävää ilmeni.

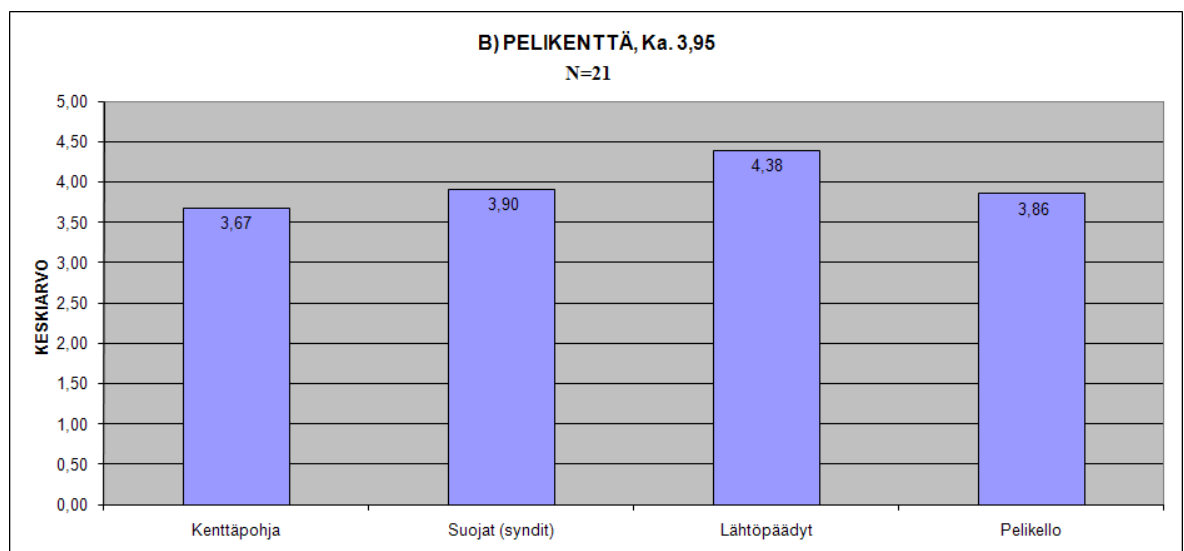
Olimme kiinnittäneet huomiota siihen että tapahtuman tärkeimmät toimijahenkilöt olisivat positiivisia ja helposti lähestyttäviä henkilöitä. Tätä asiaa edesautettiin siten, että päätuomari sekä pistelaskija kävivät kätelemässä jokaisen turnaukseen osallistuvan heidän saapuessaan tapahtumapaikalle. Näin toimiessa turnauksen järjestävä taho sai kasvot ja kutsuturnauksen toteuttaminen helpottui aikaansaadun siteen pohjalta. Osallistujat olivat tyytyväisiä tapahtumainformaation tasoon. Tapahtumainformaatiota koskevien vastausten keskiarvo oli hieman ennakkoinformaatiota parempi, sen ollessaan 4,19.

Kapteenien kokouksessa käytiin läpi pelattavan turnauksen säännöt, turvallisuusohjeet, aikataulu, toimihenkilöiden vastualueet sekä toivottiin pelaajat tervetulleeksi itse tapahtumaan. Lisäksi joukkueiden kapteeneille painotettiin turnauksen rentoa yleisilmapiiriä. Päätuomarin toivomus oli että pelattaisiin kovaa, mutta rehdissä hengessä. Koska kapteenien kokoukseen osallistuu vain yksihenkilö jokaisesta joukkueesta, on joukkueiden kapteeneilla iso vastuu saadun tiedon eteenpäin viemisessä. Ennen kapteenien kokouksen päättämistä kapteeneilta varmistettiin että he olivat ymmärtäneet turnauksen säännöt ja sisäistäneet annetut ohjeet. Kapteenien kokouksen keskiarvo oli vastausten mukaan 4,10.

Tuloksien tiedottaminen toteutettiin siten että kentällä oli kokoajan läsnä tulosvastaava, jolla oli kokoajan käsitys pelien kulusta ja pistetilanteesta. Turnaus käytiin kaksinkertaisella ”round robin” -systemillä, mikä tarkoitti sitä, että jokainen joukkue pelasi toisiaan vastaan kaksi kertaa. Kun ensimmäinen kierros oli pelattu, tulosvastaava tiedotti jokaiselle joukkueelle sen hetkisen pistetilanteen ja joukkueiden sijoituksen. Sama toistui toisen kierroksen jälkeen ja tässä vaiheessa tulosvastaava informoi joukkueita joiden pelit vielä jatkuisivat välieriin, sekä finaali- ja pronssipeliin. Pelaajille oli informoitu ennen turnausta, tulosvastaavan olevan koko turnauksen ajan käytettävissä, mikäli heille ilmaantuu kysyttävää pistetilanteesta, aikataulutuksesta tai turnauksen kulusta. Saatujen vastauksien mukaan pistelaskentaan oltiin tyytyväisiä keskiarvolla 4,90. Turnauksen aikana esiintyi keskustelua siitä että digitaalinen pistetaulu olisi kätevä apuväline, mutta pelaajat ymmärsivät että tällainen olisi kallis hankinta etenkin kun kutsuturnaus oli ilmainen osallistujilleen.

6.3.2 Pelikenttä

Kyselyn toisena teemana oli pelikenttä ja se sisälsi seuraavat osa-alueet: Kenttäpohja, suojat (syndit), lähtöpäädyt ja pelikello.



Kuvio 5. Pelikenttä.

Annettujen vastausten mukaan olimme onnistuneet parhaiten lähtöpäätyjen kanssa. Tämä oli ennakoitavissa, koska valuuttavajeen vuoksi jouduimme käyttämään hyvin vanhoja suojaa jotka eivät millään muotoa täytä nykyaikaisen paintball'in vaatimuksia. Kokonaisuutena pelikenttään oltiin tyytyväisiä ja tämä näkyy vastausten keskiarvosta joka on 3,95.

Kenttäpohjana toimi Heinolan Hevossaarella sijaitseva kenttä. Tämä kenttä valmistui vuonna 2009 ja sitä on käytetty pelkästään Päijät-Hämeen Paintball ry:n harjoituspaikkana. Kenttäpohjan luovutti PHP ry:n käyttöön Heinolan kaupunki. Kenttäpohja on rajattu merkkauksilla, joiden avulla voidaan varmistaa kenttäpohjan symmetrisyys. Kenttäpohjan alusta koostuu sekamaasta, joten paikoitellen pohja on hieman kova ja epätasainen. Tämä näkyi vastausten kohdalla keskiarvona 3,67.

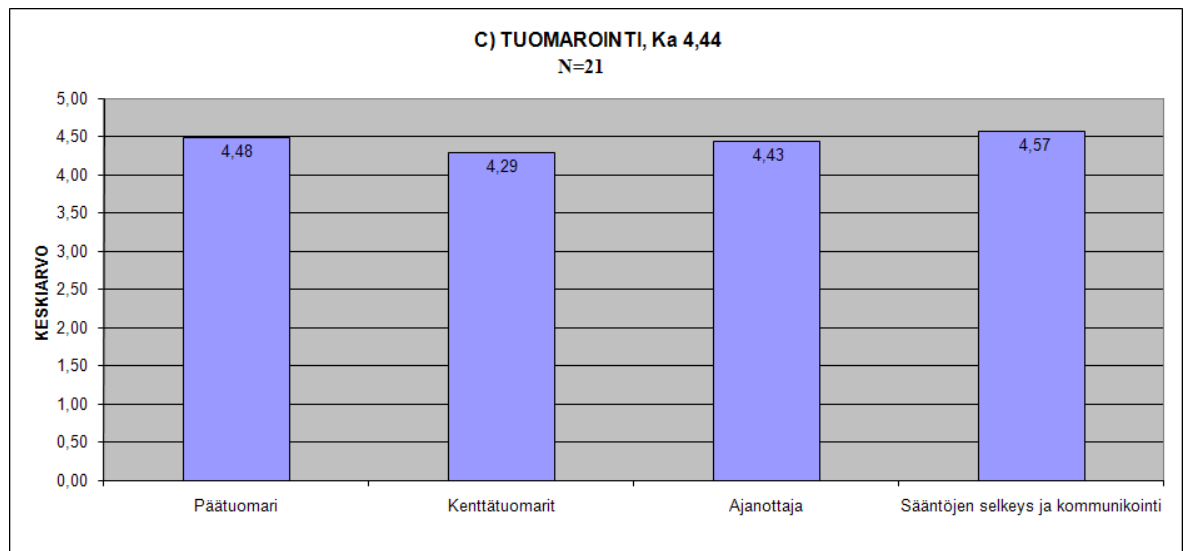
Kuten edellä mainittiin pelikentän muodostaneet suojat (syndit) olivat vanhentunutta vuosikertaa ja suojaa jouduttiin korjaamaan kesken turnauksen. Pelisuoja ei vaikuttaneet pelien kulkuun, vaan tarvittavat huoltotoimenpiteet tehtiin pelien välissä. Pelikentän turvallisuuteen vanhentuneet suojat eivät vaikuttaneet, vaan haitta oli lähinnä esteettinen. Nykyaikaisten suojien täyttäminen tapahtuu ilmapuhaltimella, nyt käytössä olleet suojat täytettiin akkukäyttöisten propellien avulla. On sanomattakin selvää että tällaiset suojat ovat sekä työlääksi täyttää että tekniikalta vanhanaikaiset. Turnaukseen osallistuneet pelaajat arvioivat käytetyt suojat keskiarvolla 3,90.

Lähtöpäädyt olivat rakennettu valmiiksi pelikentälle, joten niitä ei tarvinnut erikseen rakentaa tai kuljettaa paikanpäälle. Lähtöpäätyjen materiaalina oli käytetty vaneria sekä puulautoja. Lähtöpäätyjen tulee olla rakenteeltaan tukevia sekä säänkestäviä. Myös lähtöpäätyjen koolla on merkitystä, sillä niiden tulee olla identtisen kokoiset sekä sääntöjen mukaiset. Turnauksessa käytetyt päätylevyt olivat tasoltaan hyvät ja niistä saatu vastaajien keskiarvo oli 4,38.

Pelikellona turnauksessa toimi digitaalinen rannekello. Kelloja varattiin paikalle yhteensä kolme kappaletta. Tällä varotoimenpiteellä varmistimme, ettei ajanotto häiriintyisi teknisten vikojen takia. Pelikello sekä turnauksen ajanotto toimi hyvällä tasolla koko turnauksen ajan. Olisi ollut hyvä jos turnauksessa olisi ollut käytössä iso digitaalinen tulostaulu, josta osallistuvat henkilöt olisivat voineet seurata peliajankulkua sekä turnauksen pelituloksia. Tämän johdosta pelikelloa koskevien vastausten keskiarvo jäi vain 3,86.

6.3.3 Tuomarointi

Kolmantena teemana kyselyssä oli tuomarointi ja siihen liittyi seuraavat kohdat: Päätuomari, kenttätuomarit, ajanottaja ja sääntöjen selkeys ja kommunikointi.



Kuvio 6. Tuomarointi.

Kyselyn vastausten pohjalta voidaan todeta valtaosan vastaajista olleen sitä mieltä että tuomaroinnin taso oli keskimääräistä parempaa. Tuomarointi saavutti vastausten perusteella keskiarvon 4,44, joka on mielestämme todella hyvä suoritus.

Päätuomarin tehtävä oli huolehtia siitä että pelit sujuivat sääntöjen ja sovitun aikataulun mukaisesti. Päätuomari huolehti myös että turnausalueella noudatettiin annettuja turvallisuusohjeita. Päätuomari ratkaisi mahdolliset kiistatilanteet ja määräsi niistä seuranneet mahdolliset rangaistukset.

Paintball turnauksissa päätuomarin vastuulla on oikeudenmukainen tuomarointi ja hänen on huolehdittava että kaikki paikalla olevat tuomarit ovat tehtäviensä tasalla, eivät sorru epäoikeudenmukaisiin tuomioihin. Hillbilly 2010-kutsuturnauksen osallistujat olivat hyvin tyytyväisiä päätuomarin toimintaan ja tämä näkyi vastausten keskiarvossa joka oli 4,48.

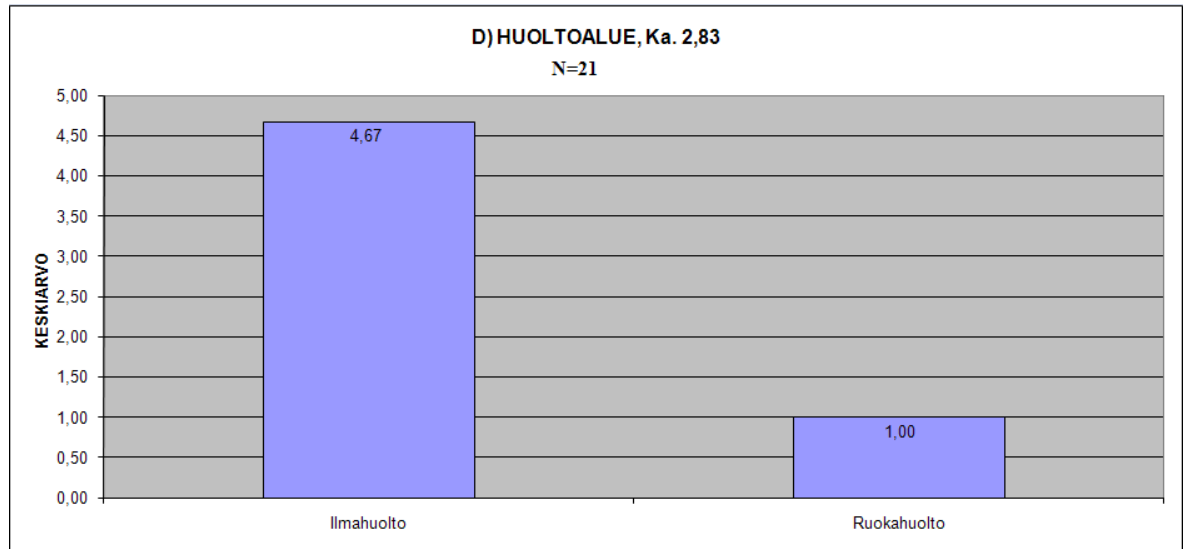
Kenttätuomarien tehtävät turnauksessa hoidettiin siten, että jokainen joukkue vuorostaan toimi kenttätuomareina. Joukkueet ottivat tämän järjestelyn hyvin vastaan. Tällä toimenpiteellä saimme varmistettua riittävän tuomarimäärän jokaiseen peliin. Vastauksista laskettu keskiarvo kenttätuomaroinnille oli 4,29.

Koska turnauksessa ei ollut käytössä varsinaista ajanottotaulua, hoiti päätuomari myös peliajan seurannan. Ajanottovälineenä toimi normaali miesten digitaalinen rannekello. Ajanottotavasta ei koitunut ongelmia, koska peliajaksi määritelty viisi minuuttia riitti jokaisessa pelissä ratkaisun saamiseksi. Vastaajat antoivat ajanotolle keskiarvoksi 4,43.

Osallistujien mielestä säännöt olivat selkeitä ja kommunikointi turnauksen toimihenkilöiden kanssa oli helppoa ja rentoa. Tämä johtui todennäköisesti siitä, että ennen turnauksen alkua painotimme tapahtuman rentoa ilmapiiriä. Turnausta koskevaan tyytyväisyyskyselyyn osallistujat arvioivat sääntöjen selkeyden ja kommunikoinnin vastauksilla joiden keskiarvoksi muotoutui 4,57.

6.3.4 Huoltoalue

Neljäntenä teema tyytyväisyyskyselyssämme oli huoltoalue, joka sisälsi kysymykset koskien ilmahuoltoa ja ruokahuoltoa.

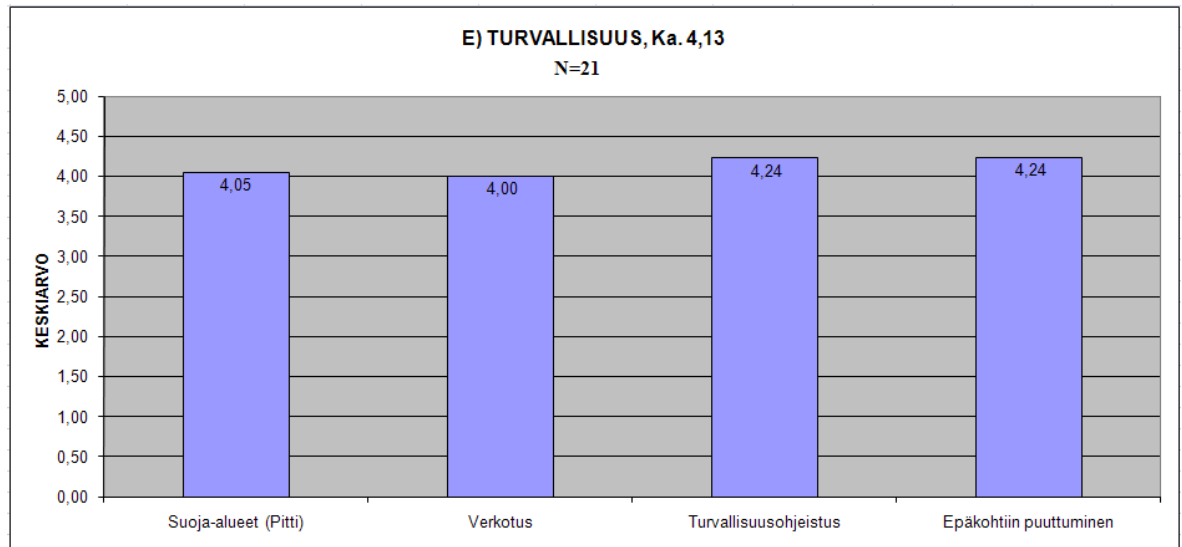


Kuvio 7. Huoltoalue.

Ilmahuoltoalue koostui ilmakompressorista, kahdesta ilmapullosta sekä täyttölaitteesta. Ilmahuoltoalue oli tarkoitettu pelkästään pelaajien käyttöön ja se oli siirretty erikseen nimetylle turva-alueelle. Ilmahuoltoaluetta suunniteltaessa otimme huomioon erinäisiä turvallisuuteen liittyviä asioita kuten esim. paloturvallisuuden. Päijät-Hämeen Paintball ry oli luvannut järjestää turnausalueelle tapahtumapäivänä ruokahuollon osallistujille, mutta päivää ennen tapahtumaa saimme viestin että ruokahuoltoa ei ole mahdollista järjestää taloudellisista syistä. Tästä informoitiin osallistuvia joukkueita Facebook-sivuston kautta, jotta he osaisivat varata omat eväät tapahtumaan. Myöhäisestä ajankohdasta johtuen emme ehtineet muokkamaan ja tulostamaan uudestaan tyytyväisyyskyselyitä, joten ruokahuoltoa koskevan kysymyksen vastaukset mitätöitiin. Keskiarvoksi huoltoalueelle osallistujat antoivat 4,67 ja ruokahuollon keskiarvoksi vastausten mitätöinnin jälkeen tuli 1,00. Teeman kokonaiskeskiarvoksi tuli tämän jälkeen 2,83.

6.3.5 Turvallisuus

Viidentenä teemana kyselyssä oli turvallisuus. Tämä käsitti kysymykset koskien suoja-aluetta (pitti), verkotusta, turvallisuusohjeistusta sekä epäkohtiin puuttumista.



Kuvio 8. Turvallisuus.

Turnauksessa painotettiin alusta alkaen turvallista toimintaa, vaikka muuten ilma-piiri pyrittiin pitämään rentona. Kaikki osallistujat suhtautuivat myönteisesti järjestäjien ponnisteluihin turvallisuuden takaamiseksi. Turvallisuusteema sai kyselyssä keskiarvosanaksi 4,13.

Suoja-alueena toimi alue kentän laidalla joka oli verkotettu tarkoituksen mukaisella verkolla. Suoja-alueelta oli turvallista seurata meneillään olevia pelejä ilman pelkoa, että pelissä käytettävät maalipallot osuisivat katsojaan. Turnauksen alussa osallistujille painotettiin, että pelejä sai seurata vain suoja-alueelta ja silloinkin suositeltiin suojamaskin käyttämistä. Muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta osallistujat kunnioittivat järjestäjien pyyntöä. Osallistujat antoivat turva-alueelle kyselyssä keskiarvoksi 4,05.

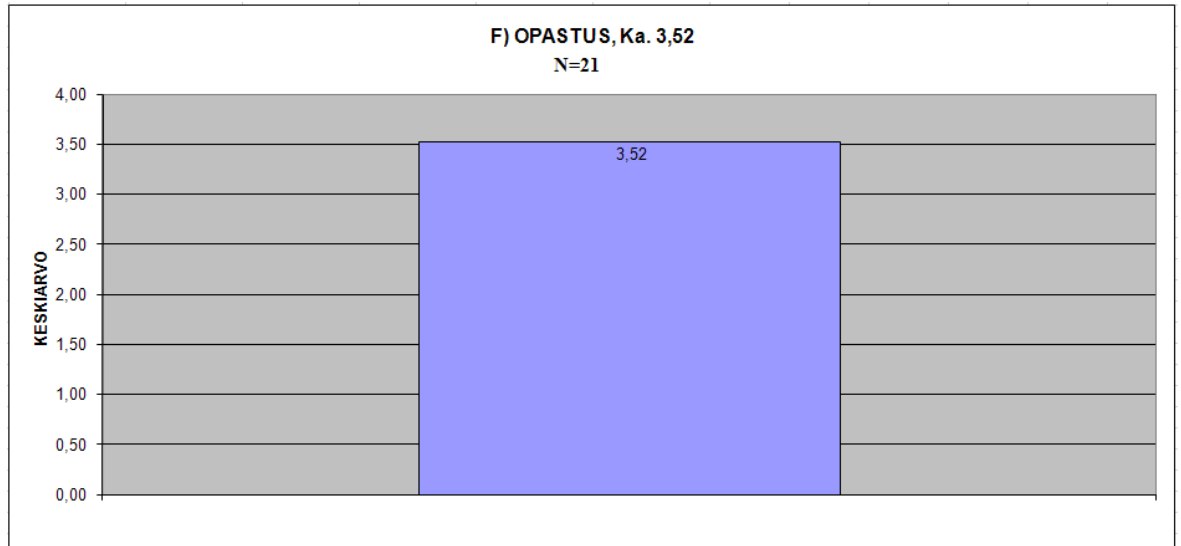
Koska Paintball-pelissä ammutaan merkkaimilla suurinopeuksisia värikuulia, on pelialue verkotettava. Verkotuksella suojataan tapahtumaa seuraavien henkilöiden turvallisuus. Verkkona toimii tiheäsilmäinen suojaverkko. Hillbilly 2010-kutsuturnauksessa verkotus toteutettiin tuplaverkotuksena ja verkotuksen korkeus oli neljä metriä. Tällä pyrittiin maksimoimaan yleisöturvallisuus. Verkotus oli toteutettu siten, että se pystytään purkamaan tapahtuman jälkeen pois ilkvallan estämiseksi. Osallistajat kehuivat verkotuksen toteutusta pitkin tapahtumaa ja antoivat tälle keskiarvoksi tyytyväisyyskyselyssä 4,00.

Turvallisuusohjeistus tarkennettiin jokaiselle pelaajalle siten, että kapteenien kokouksen aikana päätuomari selvitti joukkueiden kapteeneille turnauksen turvallisuusohjeet ja ohjeet siitä kuinka toimia vaaratilanteen sattuessa. Turvallisuusohjeistukseen kuului tiedot paikalla olevista kahdesta ensiapuhenkilöstä, vaahotosammuttimen sijainnista, päävastuuhenkilöstä ongelmatilanteissa, ensiapulaukun sijainnista sekä turnausalueen verkotuksesta. Turvallisuusohjeistus sai kyselyssä keskiarvoksi 4,24 jota pidämme hyvänä.

Epäkohtiin puuttumiseen velvoitimme kaikki turnaukseen osallistuvat henkilöt. Näinkin pienissä tapahtumissa on tärkeää, ettei annetuista ohjeista tai turvallisuus säännöistä tehdä poikkeuksia. Jokaista osallistujaa pyydettiin rohkeasti puuttumaan mahdollisiin epäkohtiin, mikäli sellaisen havaitsisi. Puuttumisen lisäksi osallistujien toivottiin kertovan päätuomarille havaitsemastaan epäkohdasta. Itse tapahtuman aikana varsinaisia vaaratilanteita ei syntynyt, muutaman kerran kentätuomarit huomauttivat pelaajia maskin käytöstä. Välillä ennen pelejä pelaajat tulevat kentälle ilman maskia olettamuksella ettei kentällä ammuta merkkaimilla. Tämä aiheuttaa selvän vaaratilanteen maskittomalle pelaajalle. Epäkohtiin ja niiden estämiseen osallistajat antoivat keskiarvosanan 4,24. Turnauksen järjestäjän silmissä pidämme keskiarvoa hyvänä ja olemme tyytyväisiä siihen, ettei kukaan kutsuturnaukseen osallistunut henkilö loukannut itseään millään tavoin.

6.3.6 Opastus

Kuudes teema pelaajille kohdistetussa kyselyssä oli opastus.

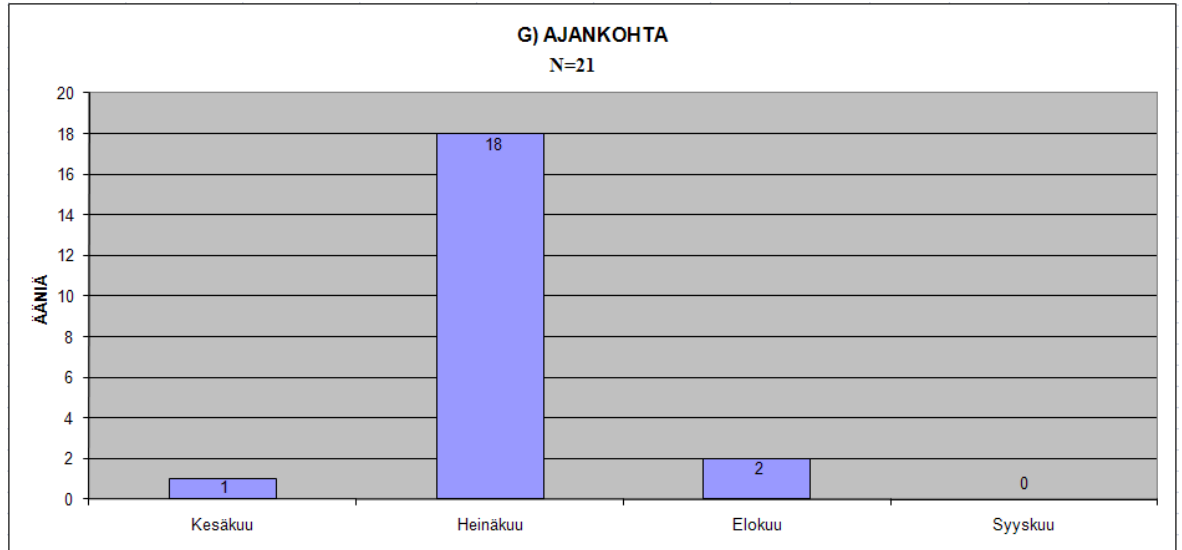


Kuvio 9. Opastus.

Tämä kohta sisälsi kysymyksen mitä mieltä pelaajat olivat turnauspaikalle pystytetyistä opasteista. Kutsuturnaukseen osallistuneet henkilöt olivat keskitasoisesti tyytyväisiä opasteisiin. Vastauslomakkeissa oli mainittu opasteita olleen liian vähän. On kuitenkin huomioitava, että kaikki löysivät turnauspaikalle ja turnauksen järjestäjät olivat jatkuvasti tavoitettavissa puhelimitse. Opasteista turnaukseen osallistujat antoivat keskiarvon 3.52 mitä ei järjestäjän näkökulmasta voida pitää kovinkaan onnistuneena tuloksena.

6.3.7 Ajankohta

Seitsemäs teema käsitteli kutsuturnauksen ajankohtaa, eli mitkä kesäkuukaudet olisivat osallistujille sopivimmat.

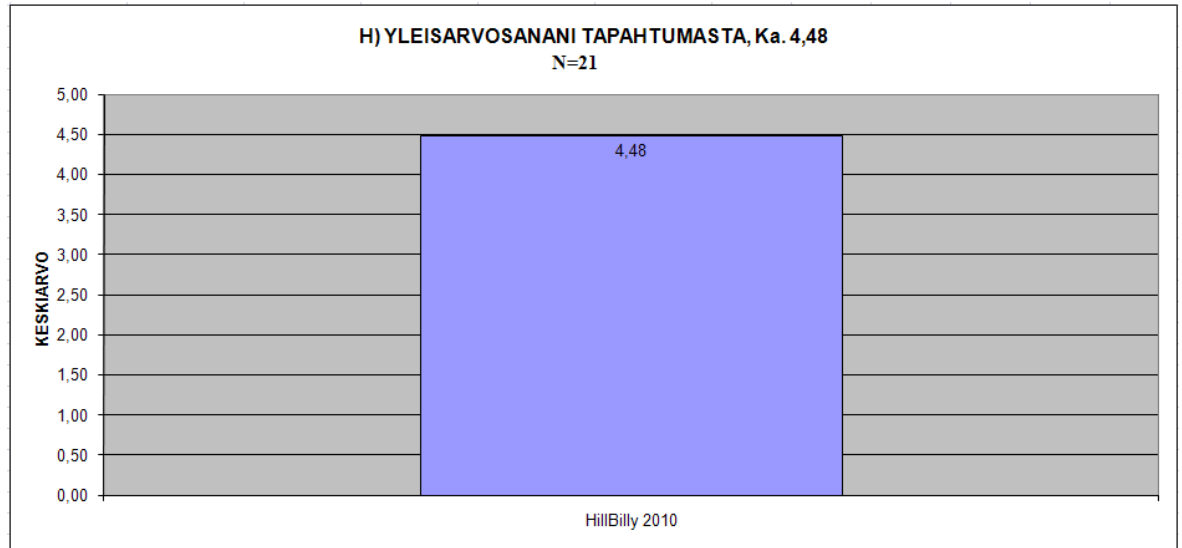


Kuvio 10. Ajankohta.

Saatujen vastauksien perusteella sopivimmaksi kuukaudeksi valittiin lähes yksimielisesti heinäkuu prosenttiosuudella 86 %. Yksi hajääni annettiin kesäkuulle ja kaksi ääntä elokuulle. Vastauksiin saattoi vaikuttaa seikka, että heinäkuu oli vuonna 2010 ainut kesäkuukausi, jolloin Suomen Paintball-liitto ei järjestänyt omia turnauksiaan. Edellä mainittu seikka oli suurin syy järjestäjille valita heinäkuuta kutsuturnauksen järjestämisen ajankohdaksi.

6.3.8 Yleisarvosana

Kahdeksantena teemana kysyttiin yleisarvosanaa Hillbilly 2010-kutsuturnauksesta.

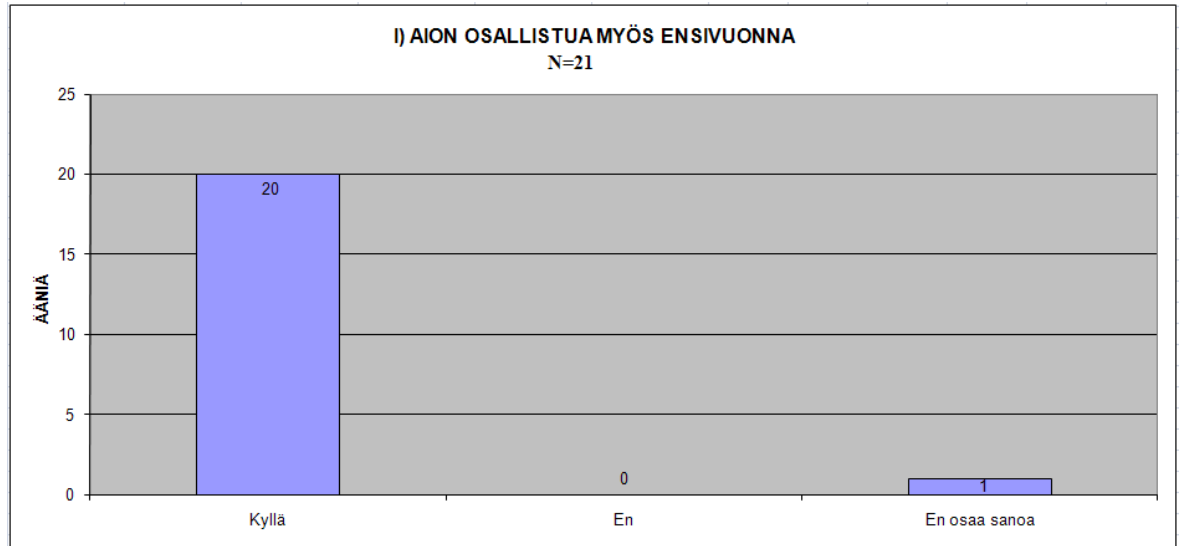


Kuvio 11. Yleisarvosana tapahtumasta.

Turnaukseen oltiin vastaajien mukaan selkeästi tyytyväisiä, keskiarvoksi muodostui 4,48. Koska kutsuturnaus järjestettiin ensimmäistä kertaa, pidämme tulosta erinomaisena. Pelkkä numero ei kerro koko totuutta, on hyvä mainita että lisäksi järjestävä taho sai henkilökohtaista palautetta pelaajilta kutsuturnauksen hyvästä hengestä sekä toimivasta organisaatiosta. Hyvään lopputulokseen vaikutti se, että aikataulullisesti kutsuturnaus vietiin alusta loppuun suunnitellusti ja bonuksena hyvä sää edesauttoi onnistuneen kutsuturnauksen järjestämisen.

6.3.9 Jatko

Viimeisenä teemana kysyimme osallistujilta heidän haluansa osallistua ensi vuonna mahdollisesti järjestettävään Hillbilly 2011-kutsuturnaukseen.



Kuvio 12. Jatko.

Saatujen vastausten perusteella 95 % osallistuisi uudestaan, mikäli kutsuturnaus järjestettäisiin vuonna 2011. Viisi prosenttia vastaajista ei osannut tässä vaiheessa sanoa, pystyisikö osallistumaan ensivuonna. Yksikään vastaaja ei suoralta kädeltä vastannut kielteisesti esitettyyn kysymykseen. Saadut tulokset ovat rohkaisevia ja kannustavia tulevaisuuden suunnitelmia silmällä pitäen.

6.4 Reliabiliteetti ja validiteetti

Tutkimuksen reliabiliteetti tarkoittaa tutkimuksen toistettavuutta. Hillbilly 2010-kutsuturnauksessa haastateltiin tapahtumaan osallistuneita henkilöitä. Voimme olettaa, etteivät kyselyyn osallistuneet henkilöt antaisi täsmälleen samoja vastauksia, mikäli tyytyväisyyskysely suoritettaisiin uudestaan tapahtuman jälkeen. Tästä johtuen tutkimuksen reliabiliteetti ei ole hyvä.

Validiteetillä tarkoitetaan tutkimuksen kykyä mitata juuri sitä mitä sillä on alun perin tarkoitettu mitata. Hillbilly 2010-kutsuturnauksessa oli tarkoitus mitata pelaajien ja osallistujien mielipidettä turnauksen eri osa-alueisiin ja niiden toteutukseen. Tutkimukseen osallistui 21 eri henkilöä. Kysymykset oli aseteltu siten että turnauksen järjestävä taho saisi mahdollisimman paljon kokonaisvaltaista informaatiota tapahtuman järjestämisestä ja sen sujuvuudesta. Vastausmäärä on kutsuturnaukseen osallistuneiden määrään verrattuna hyvä ja pidämme validiteettiä näin ollen hyvänä.

Mielestämme saimme paljon hyvää tietoa siitä missä järjestäjät olivat onnistuneet ja mitkä osa-alueet vaativat jatkossa lisää huomioimista ja kehittämistä. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 231-233.)

6.5 Johtopäätöksiä

Jälkikäteen tarkasteltaessa järjestettyä Hillbilly 2010-kutsuturnausta voimme vetää muutamia omia johtopäätöksiä tapahtumasta ja sen onnistumisesta. Mielestämme tällaisen kutsuturnauksen järjestämiseen kannattaa varata aikaa noin kaksi kuukautta.

Kaksi kuukautta riittää mielestämme mainiosti siihen, että halutuille joukkueille lähetetään kutsut tapahtumaan ja otetaan ilmoittautumiset sekä joukkueiden esittämät toiveet vastaan. Tällä haetaan takaa sitä, että kutsun saanneilla joukkueilla on riittävästi aikaa miettiä osallistumisestaan ja järjestäjillä on riittävästi aikaa etsiä kieltäytyvän joukkueen tilalle uusi joukkue, jolle lähettää kutsu turnaukseen.

Koska Hillbilly 2010-kutsuturnaus oli ilmainen osallistujilleen, mietittiin kutsutut joukkueet huolellisesti.

Hillbilly 2010-kutsuturnaukseen kutsuttiin alun perin seitsemän joukkuetta, joista yksi joutui perumaan osallistumisensa. Tapahtuman ollessa ilmainen, on joukkueiden helpompi perua osallistumisensa ilmoittautumisesta huolimatta. Joukkueet olisi helppo kiinnittää tapahtumaan, sen ollessa maksullinen ja perittäessä osallistumismaksu etukäteen. Tällaisessa tilanteessa joukkueille olisi tärkeää ilmoittaa, että etukäteen maksettua osallistumismaksua ei palauteta joukkueen peruuttaessa osallistumisensa tapahtumaan.

Mikäli turnaukseen ei ole saatavilla ulkopuolisia tuomareita, kenttätuomareina toimivat osallistuvat pelaajat kukin vuorollaan. Käytimme kyseistä taktiikkaa järjestämässämme kutsuturnauksessa ja kokeilu osoittautui erittäin toimivaksi. Tämä vaatii sen, että jokainen joukkue sitoutuu hoitamaan tehtävän vuorollaan. Tällä tavalla turnauksen kuluja pystytään karsimaan, koska yleisesti turnaukseen pyydetuille tuomareille on maksettava työstään palkkaa.

Painotamme sitä, että tämä järjestely sopii kenttätuomarointiin, mutta päätuomarin virkaa on hoidettava koko turnauksen ajan sama henkilö. Tämä siitä syystä jotta tuomarilinja pysyisi koko turnauksen ajan samana.

Hillbilly 2010-kutsuturnaus järjestettiin Heinolan Hevossaarella. Päijät-Hämeen Paintball ry:llä on kyseisessä paikassa Heinolan kaupungilta saatu alue, joka on tarkoitettu vain ja ainoastaan paintball-toimintaan. Mielestämme alue oli tapahtumaa mieltien hyvä. Kenttä oli hyvässä kunnossa ja tärkeimpänä seikkana pidimme sitä, että kenttä saatiin hyvin eristettyä muusta alueesta ja toiminnasta, joten alueella oli turvallista liikkua pelien aikana. Tulevaisuutta ajatellen mietimme, että turvaverkot tulisi lähitulevaisuudessa uusia, vaikka ei niissä suurempia puutteita tälläkään hetkellä ole. Aiemmin työssä mainitut suojat (syndit) tulee tulevaisuudessa uusia. Tässä tapahtumassa suojien virkaa hoiti noin 10 vuotta vanhat ja täyttötoiminnaltaan vanhanaikaiset suojat. Investointi uusiin suojiin on rahallisesti iso (~ 10 000€), joten uusien suojien hankintaa varten pitäisi keksiä tulonlähteitä.

Tapahtumaa suunnitellessa mietimme tarkoin kutsuttavien joukkueiden määrää. Tärkeimpänä seikkana tässä asiassa oli se, että jokaiselle joukkueelle pitää taata tietty määrä pelejä päivän aikana, joten muutama joukkue ei riitä. Toinen ääripää olisi ollut kutsua mahdollisimman monta joukkuetta, mutta tämä olisi vaikeuttanut tapahtuman aikataulutusta ja todennäköisesti turnausta ei olisi voitu pitää yhdenpäivän tapahtumana, vaan tapahtumankesto olisi muuttunut kaksipäiväiseksi. Mahdollisesti etukäteen mietitty turnauksen rento ilmapiiri olisi ollut vaarassa osallistujamäärän kasvaessa. Päädyimme lopulta seitsemän (7) joukkueen kutsumiseen, joista kuusi (6) saapui tapahtumaan.

Kutsuttavien joukkueiden määrään vaikuttaa myös ilmahuollon järjestäminen. Hillbilly 2010-kutsuturnauksessa ilmahuolto koostui ilmakompressorista, kahdesta ilmapullostasta sekä täyttölaitteesta. Kyseinen kokoonpano asetti itsessään rajoituksen kutsuttavien joukkueiden määrään, koska halusimme taata jokaiselle osallistuvalla pelaajalla esteettömän mahdollisuuden täyttää merkkaimensa ilmasäiliön ilman, että pelit olisivat näiden huoltotoimenpiteiden takia viivästyneet.

Mikäli tulevaisuudessa Hillbilly-kutsuturnaus järjestetään uudestaan, on muistettava rennon ilmapiirin ja rennon tekemisen tuoma voima. Kaikkien on helpompia toimia, kun ollaan avoimia tekemisien suhteen, eikä turhaan nipoteta pienistä asioista. Tapahtumaan osallistujatkin saavat paremman vaikutelman kutsuturnauksesta, mikäli heille välittyy järjestäjien rento ilmapiiri. Tämä ei kuitenkaan tarkoita että järjestäjä hoitaa homman hutiloiden. Mainitsemisen arvoinen seikka tässä kohtaa on, että rento ilmapiiri ja toiminta eivät tarkoita turvallisuudesta ja siihen liittyvien toimintojen laistamisesta taikka laiminlyömistä.

Osallistuville tahoille on taattava turvallinen ympäristö ja asianmukaiset puitteet, jotta vaaratilanteita ei syntyisi. Järjestäjällä on mielestämme suuri vastuu tässä kohtaan ja sitä ei voida missään nimessä liioitella liikaa. On myös tärkeää saada tapahtumapaikalle muutama ensiaputaidon omaavaa henkilöä mahdollisten tapaturmien varalle. Hillbilly 2010-kutsuturnauksessa oli paikalla juurikin kaksi edellä mainitun taidon omaavaa henkilöä ja heistä kerrottiin jokaiselle tapahtumaan osallistujalle, jotta tarpeen vaatiessa osallistujat osaisivat ohjautua oikean henkilön seuraan.

Myös pelialueen siisteyteen tulee paneutua. Paikalle on jatkossakin varattava riittävä määrä roskapusseja ja paikalle saapuvia joukkueita tulee kannustaa yleiseen siisteyteen. Näin toimiessa turnauksen jälkeinen alueen siivoaminen helpottuu. Samalla nuoremmille pelaajille opetetaan vastuullista ja kunnioittavaa käyttäytymistä.

Kaiken kaikkiaan tapahtuma onnistui järjestäjien mielestä loistavasti. Saavutimme asetetut tavoitteet ja pääsimme kiitettävään lopputulokseen. Tapahtuman luonteesta johtuen emme saavuttaneet tapahtuman järjestämisestä taloudellista hyötyä mutta koimme että tulevaisuudessa tapahtuman järjestämisestä saatu kokemus on arvokasta pääomaa. Kaikkia asioita ei voida mitata rahassa vaan kannukset työelämään voidaan ansaita myös vapaaehtoistyöskentelyllä.

Yhteistyö Päijät-Hämeen Paintball ry:n kanssa oli hedelmällistä ja antoisaa. Käydyt neuvottelut sujuivat yhteisymmärryksessä sekä rakentavan ilmapiirin vallitessa. Tapahtuman runko muodostui melko nopeasti ja sen jälkeen yksityiskohtien sopiminen oli helpompaa. Molemmille osapuolille oli tärkeää avoimuus tapahtumaa suunniteltaessa, hyviä ideoita kirjattiin ylös kattava määrä. Näiden ideointikeskustelujen pohjalta oli mielekästä työstää tulevaa tapahtumaa.

Mielestämme Hillbilly 2010-kutsuturnaus oli mielenkiintoinen kokemus ja olimme valmiita toteuttamaan vastaavanlaisen tapahtuman myös jatkossa yhteistyössä Päijät-Hämeen Paintball ry:n kanssa.

6.6 Kehitysehdotuksia

Saatujen vastausten joukosta poimimme pelaajien mielteitä tapahtuman parantamiseksi. Suurin osa pelaajista oli erittäin tyytyväisiä itse tapahtuma kokonaisuuteen. Tämä oli aistittavissa jo itse tapahtuman aikana. Kuitenkin tietyt epäkohdat nousivat esiin kyselyyn osallistujien vastauksista. Eniten kritiikkiä sai puutteellinen ajo-ohjeistus tapahtumapaikalle. Tämä on järjestäjän näkökulmasta perusasia, joka tulevaisuudessa täytyy ehdottomasti korjata. Ehdotamme että jatkossa tienvarsiin ja risteyspaikoihin pystytetään riittävästi kylttejä, jotka ohjaavat pelaajat turnauspaikalle.

Nyt turnauksessa palkittiin kolme parasta joukkuetta. Jatkossa voitaisiin palkita myös turnauksen paras pelaaja. Parhaan pelaajan tittelin voisi saada pelaaja joka osoittaa reilua urheilijahenkeä sekä on pelitaidollisesti hyvä. Tämä järjestely loisi omalta osaltaan hyvää henkeä.

Ruokahuollon pois jättäminen on myös virhe, sillä pienellä panostuksella järjestävä taho lisää huomattavasti pelaajien ja paikalla olijoiden viihtyvyyttä. On myös huomattava että pienelläkin kanttiini toiminnalla voidaan kerätä jatkossa varoja järjestävän tahon toiminnalle. Saaduilla varoilla siis katetaan tapahtuman järjestämisestä syntyneitä kuluja.

Mikäli jatkossa ylimääräistä rahaa saadaan kerättyä, olisi tärkeää hankkia kunnollinen tulostaulu ja parhaassa tapauksessa digitaalinen ajanottoyksikkö / tulostaulu.

On ymmärrettävää että nämä ovat jo suuremman luokan hankintoja joiden rahoittamiseksi tulisi järjestää jonkinlaista kaupallista toimintaa. Negatiivista palautetta annettiin myös vanhentuneista pelisuojusta, jotka kieltämättä olivatkin hankalakäyttöisiä ja epäluotettavia. Jälleen törmäämme raha-asioihin, kaikki uusittu välineistö maksaa rahaa. Tämän vuoksi ehdotammekin että jatkossa Hillbilly-kutsuturnaus muutettaisiin kaikille avoimeksi turnaukseksi, jolle asetettaisiin osallistumismaksu. Osallistumismaksun kautta järjestävä taho keräisi rahaa, jonka voisi suoraan kohdistaa tuleviin tapahtumiin.

7 YHTEENVETO

Tapahtuman järjestäminen on aikaa vievää sekä voimia kuluttavaa toimintaa. Tapahtumaa järjestettäessä tulee ottaa huomioon monia erinäisiä seikkoja ja koko tapahtuma tulee suunnitella huolellisesti. Tapahtumaa järjestettäessä tulee pyrkiä heti alusta pitäen määrätietoiseen ja hallittuun suoritukseen, mitä vähemmän yllätystekijöitä tulee matkan varrella vastaan, sen parempi. Ihannetapauksessa järjestävä taho on varautunut miltei kaikkiin mahdollisiin vastoinkäymisiin. Tällöin etenkin projektisuunnitelman osuus onnistuneen tapahtuman järjestämisessä korostuu. Tärkeä osa onnistunutta tapahtumaa on myös työryhmän valinta, valinnassa tulee ottaa huomioon tapahtuman erikoistarpeet ja valita työntekijät näiden tarpeiden mukaisesti.

Tämän toiminnallisen opinnäytetyön tarkoituksena oli järjestää Hillbilly 2010-kutsuturnaus, jossa lajina toimi paintball. Teoriaosuus koostui lajiin liittyvästä teoriasta sekä tapahtumajärjestämisen osa-alueista. Työn empiriaosuus koostui kvantitatiivisesta kyselytutkimuksesta, joka toteutettiin Hillbilly 2010-kutsuturnauksen yhteydessä 21 osallistujalle. Vain kolme osallistujaa jätti vastaamatta kyselyyn. Kyselyn tarkoitus oli selvittää kutsuturnaukseen osallistuneiden henkilöiden tyytyväisyystasoa. Vastauksien pohjalta on tehty havainnollistavia kuvioita teemoittain. Kuvioista ilmenee jokaisen teeman eri osa-alueiden vastauksien keskiarvot.

Suoria lainauksia kyselyyn vastanneilta pelaajilta:

- ”Päätuomari oli uhrautuvainen ja tulosten kirjaaminen oli tarkkaa”.
- ”Kiitos ja kumarrus järjestäjille mukavasta pelipäivästä”.
- ”Hyvin toimivasti organisoitu. Ennakkoinfo oli vaatimatonta, jollei omia yhteyksiä laskettu”.
- ”Hyvä reissu, sopivasti joukkueita ja pelit sujuivat reilusti”.
- ”Kentän pystykseen paneuduttava riittävällä hartaudella”.
- ”Kaikki toimi”.
- ”Jees turnaus, kiitos!”

Kuten edellä mainitusta voi todeta, saatu palaute osoittaa että pelaajat olivat kutsuturnaukseen tyytyväisiä. Edellä mainittujen kaltaisia palautteita on mukava lukea ja tämä antaa lisäintoa jatkossakin järjestää Hillbilly 2010 kaltaisia tapahtumia. Huomion arvoinen asia on se, että tällä kertaa tapahtuma oli ilmainen ja kaikki kulut katettiin järjestäjien omasta taskusta. Kutsuturnaus oli tapahtumamuotona ainutlaatuinen Suomessa 2010, yhtään samankaltaista tapahtumaa ei Suomen paintball-skenessä kyseisenä vuotena järjestetty. Palautteista on huomattavissa, että tällaiselle tapahtumalle on kysyntää, mutta nollabudjetin järjestäjiä on vaikea löytää.

Hillbilly 2010–kutsuturnauksen järjestäminen oli antoisa kokemus. Turnauksen sisältöön kuului monia asioita mitä olimme aiemmin oppineet koulutuksemme kautta. Turnauksen järjestämiseen kuului osa-alueita kuten ajanhallinta, aikataulutus, suunnittelu, ideointi, johtaminen, organisointi, viestintä, markkinointi sekä näiden kaikkien edellä mainittujen asioiden yhdistäminen, eli tapahtuman toteuttaminen käytännössä.

Jatkotutkimusehdotuksena esitämme Päijät-Hämeen Paintball ry:lle seuraavaa: Mikäli Hillbilly turnausta tullaan järjestämään jatkossa, nyt Hillbilly 2010-kutsuturnauksen aikana suoritettu tyytyväisyyskysely tulisi toteuttaa jokaisen jatkotapahtuman yhteydessä. Tällä tavoin saataisiin arvokasta lisätietoa tapahtuman onnistumisesta sekä yleisestä asiakastyytyväisyydestä. Suoritetun kyselyn pohjalta voidaan helposti vertailla tapahtumia keskenään. Vastauksien pohjalta luodut Excel-taulukot helpottavat tulosten vertailua.

LÄHTEET

Kirjalliset lähteet:

Antikainen, J. 1996. Tapahtumajärjestäjän työkirja. Kuopio: Instead.

Arvonen, S. 2004. Yhdistyksen turvallisuusopas: turvallisia liikuntapalveluita ja yleisötapahtumia. SLU:n julkaisusarja; 6/04. Helsinki: Suomen liikunta ja urheilu, Suomen Latu ry.

Hirsjärvi, S., Remes, P., Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Iiskola-Kesonen, H. 2004. Mitä, miksi, kuinka?: käsikirja tapahtumajärjestäjille. Helsinki: Suomen Liikunta ja urheilu.

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

Lampinen, J. 2009. Yleisötilaisuuden järjestämisopas. Pori: Suomen ympäristö- ja terveysalan kustannus.

Vallo, H. 2009. Isännyyden ihanuus. Helsinki: Infor.

Vallo, H., Häyrinen, E. 2008. Tapahtuma on tilaisuus: Tapahtumamarkkinointi ja tapahtuman järjestäminen. 2. uudistettu laitos. Helsinki: Tietosanoma.

Elektroniset lähteet:

kvantiMOTV. 2008. Mittaaminen: mittarin luotettavuus. [viitattu 3.6.2010]. Saatavissa: <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/mittaaminen/luotettavuus.html>

kvantiMOTV. 2008. Mittaaminen. [viitattu 28.3.2011]. Saatavissa: <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/mittaaminen/mittaaminen.html>

Kurssi- ja oppimateriaalipione Koppa. 2011. Määrällinen tutkimus. [viitattu 17.01.2011]. Saatavissa: <http://webapps.jyu.fi/koppa/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/maarallinen-tutkimus>

Magical Games. 2010. World Floorball Championship 2010. [viitattu: 22.3.2011]. Saatavissa: <http://magicalgames.fi/>

Mustonen, M. 2005. Järjestetään tapahtuma! Käytännön opas tapahtumien järjestäjille. Arlainstituutti. Saatavissa: <http://www.arlainst.fi/osallistamallatutkintoon/raportti/tapahtuma.html>

Suomen Paintball-liitto Ry. 2010. Mitä paintball on? Suomen Paintball-liitto Ry. [viitattu 7.6.2010]. Saatavissa: http://www.spbl.org/index.php?option=com_content&view=article&id=54&Itemid=50

Suomen Paintball-liitto Ry. 2010. Paintball urheilulajina. Suomen Paintball-liitto Ry. [viitattu 7.6.2010]. Saatavissa: http://www.spbl.org/index.php?option=com_content&view=article&id=60&Itemid=56

Suomen Paintball-liitto Ry. 2010. SPBL eli Suomen Paintball-liitto. Suomen Paintball-liitto Ry. [viitattu 7.6.2010]. Saatavissa: http://www.spbl.org/index.php?option=com_content&view=article&id=46&Itemid=27

Taloustutkimus Oy. 2007. Kvalitatiivinen tutkimus. [viitattu 3.6.2010]. Saatavissa:

http://www.taloustutkimus.fi/tuotteet_ja_palvelut/tiedonkeruuratkaisut_ja_monitila/kvalitatiivinen_tutkimus/

Tutkimusmenetelmät ja tutkimusaineistot. 2005. [viitattu 3.6.2010]. Saatavissa:

<http://www.valt.helsinki.fi/staff/psaukkon/tutkielma/Tutkimusmenetelmat.html>

Wikipedia. 2010. Jääkiekon maailmanmestaruuskilpailut. Wikipedia. [viitattu 28.12.2010]. Saatavissa:

http://fi.wikipedia.org/wiki/J%C3%A4%C3%A4kiekon_maailmanmestaruuskilpailut

Wikipedia. 2010. Paintball. Wikipedia. [viitattu 7.6.2010; 28.3.2011]. Saatavissa:

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Paintball>

LIITTEET

LIITE 1

HILLBILLY 2010-KUTSUTURNAUKSEN TURVALLISUUSSUUNNITELMA

Lukijalle:

Tämä turvallisuussuunnitelma on tarkoitettu Hillbilly 2010-kutsuturnauksen käyttöön. Hillbilly 2010-kutsuturnausta järjestettäessä painotettiin jo suunnitteluvaiheessa tapahtuman turvallisuuteen. Koska kyseessä oli urheiluun liittyvä tapahtuma, jossa käytettäisiin värikuulia ampuvia merkkaimia, oli selvää että jokaisella toimitsijalla tulisi olla tiedossa toimintamallit, mikäli jotain ikävää sattuisi. Oikeanlaisella ennakkotoiminnalla on erittäin tärkeä osa riskien hallinnassa ja onnettomuuksien estämisessä. Turvallisuussuunnitelman tavoitteena on varautua vaaratilanteisiin, estää niiden syntymistä ja opettaa vastuuhenkilöt toimimaan oikein niiden aikana ja jälkeen. Turvallisuussuunnitelman ovat laatineet Erno Kiiski ja Anssi Hakala yhteistyössä Päijät-Hämeen Paintball ry:n kanssa.

Tiivistelmä

Hillbilly 2010 paintball-kutsuturnaus järjestetään 24.7.2010 Heinolan Hevossaarella. Tapahtumapaikalle odotetaan seitsemää joukkuetta. Joukkueet on kutsuttu paikalle taitotason mukaan, joten odotettavissa on mielenkiintoinen päivä tasaväkisten pelien merkeissä. Hevossaarella sijaitseva kenttä on tarkoitettu pelkästään paintball käyttöön ja alueen voi eristää puomilla. Turvallisuusnäkökulmasta katsoen alue soveltuu paintballin pelaamiseen erittäin hyvin.

Urheilutapahtumiin liittyy kuitenkin aina riskejä. Paintball on vauhdikas ja nopeatempoinen peli, jossa erilaiset venähdykset ja pienet vammat ovat valitettavan yleisiä. Lisäksi merkkaimia täytyy tankata välillä paineilmalla, joka toteutetaan kompressorin tuottaman paineilman avulla. Kompressori on polttomoottorilla toimiva laite joka tuottaa lämpöä, tämä aiheuttaa erilaisia varotoimenpiteitä. Lisäksi lepovuorossa olevien pelaajien turvallisuuteen on kiinnitettävä huomiota, sillä pelien aikana ammutaan suurella nopeudella liikkuvia värikuulia.

Turvallisuussuunnitelman tehtävänä on kartoittaa kaikki nämä mahdolliset vaarat ja sisältää toimintaohjeet vastaavien tilanteiden varalle ja estämiseksi. Turvallisuussuunnitelman pääkohdat muodostuvat tapahtumapaikan turvallisuuteen liittyvistä asioista, toimihenkilöiden vastualueiden määrittämisestä, ensiapuhenkilökunnan nimeämisestä, toimintaohjeista vaaratilanteissa sekä yleisistä informaatiota tapahtumapäivään liittyvistä ohjeista. Lisäksi turvallisuussuunnitelmassa käydään läpi mahdollisia riskitekijöitä sekä niiden ehkäisyä.

Tämä turvallisuussuunnitelma on tarkoitettu sellaisenaan Päijät-Hämeen Paintball ry:n käyttöön Hillbilly 2010-kutsuturnaukseen sekä jatkotapahtumia silmällä pitäen.

Avainsanat: turvallisuus, kutsuturnaus, tapahtuma, paintball, Hillbilly 2010, turvallisuussuunnitelma

TURVALLISUUS

Turnausalueen turvallisuus

Hillbilly 2010-kutsuturnaus järjestetään Heinolan Hevossaarella 24.7.2010. Kutsuturnaukseen on kutsuttu seitsemän etelä-suomalaista joukkuetta: Swat, Takeover, Carelian Syndicate, TBD 1, TBD Junior, Mohikaanit sekä Jämsän Paintball. Hevossaaren paintball kenttä on tarkoitettu pelkästään paintball käyttöä varten ja sen on luovuttanut Päijät-Hämeen Paintball ry:n käyttöön Heinolan kaupunki. Koska kyseessä on suljettu tapahtuma, ei erillistä ilmoittautumisvelvollisuutta viranomaisille ole laissa säädetty.

Alue sijaitsee entisellä poistomaan jättöalueella ja paikalle johtava tie voidaan sulkea puomilla. Alueelle on rakennettu parkkipaikka, joka on riittävän iso noin kymmenelle autolle. Tästä johtuen paikalle saapuvien pelaajien autot voidaan parkkeerata alueelle turvallisesti. Parkkipaikka sijaitsee riittävän etäällä itse pelikentästä, joten autojen vahingoittuminen itse pelaamisesta on erittäin epätodennäköistä.

Pelikenttä tullaan eristämään suojaverkolla katselualueesta. Turvallisuuden lisäämiseksi verkotus kaksinkertaistetaan, jotta mahdollisten harhalaukausten aiheuttamilta vaaratilanteilta vältyttäisiin. Pelialueen välittömään läheisyyteen rakennetaan tuomareiden toimipiste sekä huoltoalue joukkueille. Nämä alueet ovat turvaverkotuksen suojaamia. Ilmahuoltoon käytettävä kompressori sekä ilmatankit sijoitetaan alueelle siten että ne ovat jatkuvan tarkkailun alla mutta kuitenkin riittävän etäisyyden päässä pelikentästä. Näin vähennetään kompressorin aiheuttaman meluhaitan vaikutuksia, sekä rauhoitetaan pelaajien huoltoalue. Kompressorin välittömään läheisyyteen varataan sammutusvälineistö, joka sisältää vaahtosammuttimen sekä riittävä määrä sammutukseen soveltuvaa vettä. Kompressorin käyttäjälle varataan kuulosuojaimet ja suojalasit. Lisäksi kompressori nostetaan kuormalavalle, irti maasta, näin kompressorin ilmankierto paranee ja samalla taataan sen tukevuus.

Suojaverkotuksen ja merkkainten nopeusmittauspisteiden välittömään läheisyyteen kiinnitetään kylttejä, joissa muistutetaan pelaajia alueella vallitsevasta maskipakosta. Tämä tarkoittaa että jokainen pelaaja, joka käsittelee merkkainta alueella, on veloitettu käyttämään suojamaskia.

Mahdollisten loukkaantumisten varalle alueelle varataan ensiapulaukku josta löytyy vähintään kylmäpusseja, laastaria, sideharsoa, kolmioliina, mobilatia, desinfiointiainetta sekä kyypakkaus. Ensiavusta huolehtii paikalla oleva ensiaputaitoinen henkilö. Hillbilly 2010 ensiavusta huolehtii sairaanhoitaja Jarno Kiiski. Toisena ensiaputaitoisena henkilönä toimii Sami Kauhanen. Kutsuturnaukseen osallistuvat henkilöitä informoidaan ensiapuun liittyvistä seikoista kapteenien kokouksen aikana.

Pelaamiseen liittyvät säännöt ja turvallisuusohjeistus annetaan kapteenien kokouksen aikana. Pelaajat ovat tottuneet tähän käytäntöön. Lisäksi pelaajia on syytä kannustaa epäkohtiin puuttumiseen ja huolehtimaan omasta ja toisten kanssapelaajien turvallisuudesta. Riitatilanteissa kutsutaan paikalle päätuomari, jolla on ylin päätösvalta ja tarvittaessa oikeus poistaa pelaaja pelikentältä.

Kutsuturnauksessa toimivat toimihenkilöt koulutetaan ennen turnausta toimimaan oikein vaara- ja uhkatilanteissa. Koulutus tapahtuu kahta viikkoa ennen tapahtumaa Heinolan Hevossaarella.

Vaaratilanteissa tarvittavia puhelinnumeroita:

Hillbilly 2010 yhteyshenkilö: Erno Kiiski 044 9966654 (päätuomari)

Hillbilly 2010 yhteyshenkilö: Anssi Hakala 044 3313325 (ajanotto, tiedotus, pistelasku, valokuvaus, autokuski)

Hillbilly 2010 yhteyshenkilö: Tero Kettu 044 5445407 (Päijät-Hämeen Paintball ry:n rahastonhoitaja)

Hätäkeskus (pelastuslaitos, poliisi) 112

Toiminta hätätilanteissa

Aluksi vaaratilanteesta ilmoitetaan järjestävälle taholle, joka arvioi tilanteen ja päättää jatkotoimpiteistä. Loukkaantumistilanteissa hätäensiapu annetaan välittömästi paikanpäällä ja tarpeen vaatiessa kutsutaan paikalle ambulanssi. On myös mahdollista että loukkaantunut kuljetetaan hoitoon järjestäjien (Anssi Hakala) tai muiden pelaajien toimesta. Hätätilanteissa tiedottamisesta paikalla oleville sekä viranomaisille vastaa päätuomari (Erno Kiiski).

TURVALLISUUSSUUNNITELMAN TARKASTAMINEN JA HYVÄKSYMINEN

Turvallisuussuunnitelma tarkastetaan Päijät-Hämeen Paintball ry:n ja opinnäytetyöntekijöiden toimesta neljä viikkoa ennen tapahtumaa. Mahdolliset virheet korjataan sekä täydennetään oikeilla tiedoilla. Turvallisuussuunnitelman tulee olla riittävän kattava, jotta tapahtuman turvallisuus voidaan taata. Turvallisuussuunnitelma toimitetaan tapahtuman järjestävän organisaation käyttöön.

HILLBILLY 2010-KUTSUTURNAUKSEN RISKIJAOTTELU

Hillbilly 2010-kutsuturnauksen riskit voidaan jaotella seuraavasti:

1. Henkilöriskit
2. Toimintariskit
3. Omaisuusriskit
4. Tietoriskit
5. Muut riskit

Henkilöriskeillä tarkoitetaan henkilöön kohdistuvia vaaratilanteita sekä uhkia, jotka vaarantavat henkilön terveyttä tai turvallisuutta. Paintball on lajina nopeampainen, jossa pienet tapaturmat ovat valitettavan yleisiä. Näitä tapaturmia voidaan ennaltaehkäistä riittävällä lämmittelyllä sekä henkilökohtaisten suojarusteiden oikeaoppisella käytöllä. Pelaajat pelaavat turnauksessa täysin omalla vastuulla, heitä ei ole vakuutettu tapahtumanjärjestäjän toimesta. Pelaajia informoidaan tästä Facebook-sivuston kautta ennen turnauksen järjestämistä.

Pelikenttä Hillbilly 2010-kutsuturnauksessa on hieman epätasainen, mikä omalta osaltaan lisää henkilövahinkojen riskiä. Pelaajia tullaan varoittamaan tästä seikasta ennen turnauksen aloittamista. Pelaajien on myös syytä huolehtia ravinnosta sekä nestetankkauksesta turnauksen aikana. Heinäkuu voi olla lämmin ja pelin nopea luonne altistaa pelaajan elimistön kovalle rasitukselle. Tämän vuoksi paikalle on varattava ruokahuolto sekä riittävästi juotavaa pelaajien tarpeille. On myös hyvä varata alueelle lepopaikkoja jotka on suojattu suoralta auringonpaisteelta. Henkilöriskeihin sisältyy myös uhka sokeutumisesta, joten on erittäin tärkeää että pelaajat noudattavat kutsuturnauksen turvallisuusohjeita sekä sääntöjä.

Toimintariskeihin sisältyvät asiat jotka voivat estää toiminnan turnausalueella. Tällaisia seikkoja voi olla esimerkiksi säämuutokset, luonnonmullistukset, ulkopuoliset uhkatekijät sekä turnauksen peruuntuminen. Nämä seikat ovat erittäin vaikeita ennaltaehkäistä. Kutsuturnaukselle voidaan määrittää korvaava ajankohta mutta sekään ei riitä takaamaan tapahtuman onnistunutta toteuttamista.

Omaisuusriskit kohdistuvat Hillbilly 2010-kutsuturnauksen kohdalla kenttään kohdistuvaan ilkivaltaan tai anastamisyrikykseen. Ilman kenttää turnausta ei voida järjestää. Lisäksi kentän pystyttämiseen sekä ilmahuoltoon varatut tarvikkeet tulee suojata varkausyrityksiltä. On myös riski että itse turnauspäivänä alueelle tunkeutuu ulkopuolisia henkilöitä, jotka pyrkivät anastamaan alueella säilytettävää omaisuutta. Varkauksia voi myös tapahtua osallistujien toimesta. Turnaukseen osallistuville henkilöille tulee kertoa, ettei järjestävä taho vastaa heidän paikalle tuomasta henkilökohtaisesta omaisuudesta.

Tietoriskit sisältävät kutsuturnauksen Facebook-sivuston mahdolliset väärinkäytökset sekä sabotointirytykset. Tämä riski on epätodennäköinen mutta silti mahdollinen. Riskiä voidaan pienentää siten, ettei sivuston salasanaa anneta muille kuin sivuston vastuuhenkilön (Tero Kettu) käyttöön.

Muut riskit kohdistuvat työntekijöiden jaksamiseen sekä henkilöstön keskinäisiin suhteisiin. Kutsuturnauksen järjestäminen on aikaa vievää puuhaa ja se asettaa toimihenkilöt henkisen paineen alle. On tärkeää että työt jaetaan tasapuolisesti toimihenkilöiden kesken, jotta yksittäisiä henkilöitä ei kuormitettaisi liikaa. Muihin riskeihin sisältyy myös riski siitä, ettei turnausta saada järjestettyä ponnisteluista huolimatta, esimerkiksi liian pienen osallistujamäärän vuoksi. Näitä riskejä voidaan estää riittäväällä tiedottamisella, hyvällä henkilöstöpolitiikalla sekä avoimella yhteishengellä. Työntekijöitä tulee myös muistaa palkita hyvästä työstä.

Erityisen tärkeää on turvata paikalle saapuvien pelaajien turvallisuus sekä viihtyvyys.

Hillbilly 2010-kutsuturnauksessa noudatetaan ehdotonta nollatoleranssia alkoholipitoisten juomien suhteen. Mikäli alueelle tuodaan alkoholipitoisia juomia, niiden omistajaa pyydetään siirtämään juomat välittömästi alueen ulkopuolelle. Lisäksi kyseiselle henkilölle annetaan varoitus tapahtuneesta rikkeestä. Mikäli henkilö jatkaa sopimatonta käytöstään, hänet poistetaan turnauksesta. Paikalle kutsuttuja joukkueita informoidaan tapahtumaan liittyvästä alkoholijuomien nollatoleranssista Facebook-sivuston kautta.

Tupakointi kutsuturnauksessa on sallittua mutta pelaajia pyydetään kiinnittämään huomiota paloturvallisuuteen ja natsoille on varattu tästä syystä oma ämpäri. Tämä lisää alueen viihtyvyyttä sekä turvallisuutta.

HENKILÖKUNNAN MÄÄRÄ

Koska kutsuturnaukseen ei voi osallistua ilman erillistä kutsua, niin kyseessä ei ole yleinen tapahtuma. Tästä johtuen tapahtumaan ei tarvitse hankkia erillistä järjestyksenvalvonnasta huolehtivaa tahoa. Toimihenkilöt vastaavat yleisestä turvallisuudesta. Heille on varattava paikalle riittävä materiaali sekä työvälineet tämän tehtävän suorittamiseksi. Toimihenkilöiden koulutus on oltava ajan tasalla.

Kutsuturnauksessa turvallisuus on aina etusijalla. Käytännössä tämä tarkoittaa, että turnausalueen turvallisuudesta huolehditaan jo etukäteen tehdyillä ratkaisumalleilla. Turnausalueella on aina paikalla joku järjestävään organisaatioon kuuluva henkilö. Käytännössä paikalla ovat kaikissa tilanteissa vähintään opinnäytetyön tekijät, Erno Kiiski ja Anssi Hakala sekä Päijät-Hämeen Paintball ry:n vastaava rahastonhoitaja Tero Kettu. He vastaavat solidaarisesti alueella tapahtuvasta tiedottamisesta ja päätöksen teosta.

Hillbilly 2010-kutsuturnauksen minimihenkilökunta koostuu opinnäytetyön tekijöistä, kahdesta Päijät-Hämeen Paintball ry:n jäsenestä sekä kahdesta ensiaputaitoisesta henkilöstä. Tämä organisaatio riittää tapahtuman toteuttamiseen.

RUOKAHUOLTO

Ruokahuollosta vastaa Päijät-Hämeen Paintball ry. He vastaavat kyseisestä toiminnasta itsenäisesti.

SIIVOUS

Paikalle saapuvat joukkueet velvoitetaan huolehtimaan alueen siisteydestä. Alueelle varataan järjestäjän toimesta riittävä määrä jätösäkkejä, vähintään kaksi kappaletta joukkuetta kohden. Tupakan tumpeille varataan oma tuhkakuppi, joka sijaitsee paloturvallisella paikalla. Tupakointipaikan välittömään läheisyyteen varataan sammutusvettä. Alueen loppusiivouksesta vastaa järjestävä organisaatio. Roskat toimitetaan jätehuoltoon Päijät-Hämeen Paintball ry:n toimesta.

RAKENTEET

Turnausalueelle pystytetään suojaverkotus, joka koostuu neljä metriä korkeista puupylväistä sekä verkoista. Puupylväät kiilataan kiinni maahan riittävän syväälle, jotta pylväät kestävät kovankin tuulen sekä verkon painon aiheuttaman rasituksen. Pylväät tuetaan myös lisäkiiloilla, jotka vahvistavat rakenteen kestävyyttä. Paikalle on jo aiemmin rakennettu toimitsijapöytiä, joiden materiaalina on käytetty säänkestävää levyä. Pelisuojien säilyttämistä varten on alueelle tuotu muovisia säilytyslaatikoita, jotka soveltuvat käyttötarkoitukseen erittäin hyvin. Kompressori sekä muut ilmahuoltoon tarvittavat välineet suojataan huoltoteltalla. Huoltotelta suojelee välineistöä suoralta auringonpisteeltä sekä sateelta. Tämä parantaa laitteiston toimintavarmuutta sekä parantaa paloturvallisuutta. Huoltotelan välittömään läheisyyteen varataan sammutusvälineistö sekä tarvittavat huoltotoimenpiteisiin käytettävät työkalut. Huoltoteltaan varataan myös riittävä määrä kuulosuojaimia.

TODENNÄKÖISET RISKIT

Seuraavaksi käsittelemme järjestäjän näkökulmasta todennäköisimpiä riskitekijöitä ja niiden ehkäisyä.

Pelikenttä

Koska pelikenttä on alueittain epätasainen, kaatumisen riski kasvaa. Tässä tapauksessa on vaarana että pelaaja loukkaa itsensä. Loukkaantumistilanteissa tuomareiden tulee keskeyttää peli välittömästi ja aloittaa loukkaantuneen henkilön ensiapu tarpeen vaatiessa. Pelin säännöstö mahdollistaa pelin keskeyttämisen milloin tahansa, ilman että se vaikuttaa pelin lopputulokseen. Peli keskeytetään käsimerkillä ja selvällä SEIS-huudolla. Jokainen pelaaja on tämän merkin jälkeen velvollinen keskeyttämään pelaamisen ja varmistamaan merkkaimensa. Jos pelaaja on loukannut itsensä vakavasti, hänet siirretään huoltoalueelle jatkotoimenpiteitä varten. Tämän jälkeen peliä voidaan jatkaa normaalisti. Ensiavusta vastaa Jarno Kiiski ja Sami Kauhanen.

Ilmahuolto

Ilmahuolto on erillinen alue itse pelikentästä. Pelaajat tarvitsevat ilmaa merkkaimiensa toiminnan takaamiseksi. Ilmahuolto on polttomoottorikäyttöisen kompressorin takana. Tämä aiheuttaa riskin palovammoille, kuulovammoille sekä pakokaasulle altistumiselle. Näitä edellä mainittuja riskejä minimoidaan siten että kompressoria ei pyöritetä silloin kun henkilöitä on ilmahuollon välittömässä läheisyydessä. Kompressorin käyttöoikeus on pelkästään järjestävällä taholla. Ilmahuollon vastuuhenkilönä toimii Tero Kettu.

Kronottaminen

Paintballin säännöt määräävät merkkaimilla ammuttavien värikuulien maksiminopeudet, on paikalle varattava kronotus-piste. Pisteeseen on varattava säätöavain merkkainten säätämistä varten. Kronotus-pisteen sijainti tulee määrittää siten, että merkkainten ampuminen ja säätäminen tapahtuu turvaliiseen suuntaan. Hevossaaren pelipaikalle on jo entuudestaan rakennettu tähän tarkoitukseen sopiva paikka jota voidaan käyttää myös Hillbilly 2010-kutsuturnauksen yhteydessä.

Sääolosuhteet

Koska kesä 2010 on ollut oikukas sääolosuhteiden suhteen, on mahdollista että vallitseva kuumuus tai jaksoittaiset sateet voivat estää turnauksen järjestämisen. Kuumuuden takia peliaikatauluja voidaan joutua muuttamaan, samalla turnauspäivän pituus muuttuu. Jokaiselle pelaajalle on taattava riittävä määrä aikaa huoltotoimenpiteisiin sekä palautumiseen. Mikäli pelipäivänä vallitsevat sääolosuhteet vaarantavat pelaajien turvallisuuden on syytä varautua turnauksen perumiseen tai keskeyttämiseen. Perumisesta tai keskeyttämisestä päättää järjestävä taho. Mahdollisessa ongelmatilanteessa turnauksen jatkamiseen vaaditaan järjestävän tahon yksimielinen päätös. Mikäli yksikin järjestäjistä kokee että olosuhteet vaarantavat pelaajien turvallisuuden, turnausta ei pidetä tai se keskeytetään.

Osanottajien vähäinen määrä

Mikäli kutsuturnaukseen ei saada riittävää määrää osallistuvia joukkueita, ei turnausta järjestetä. Riittäväksi määräksi on sovittu Päijät-Hämeen Paintball ry:n kanssa viisi osallistuvaa joukkuetta. Mikäli turnaus perutaan, ilmoitetaan siitä ilmoittautuneille joukkueille välittömästi. Järjestäjä ei pysty takaamaan että ilmoittautuneet joukkueet saapuvat varmasti tapahtumapäivänä paikalle, joten tähän sisältyy järjestäjän kannalta pieni riski.

Tulipalo

Mikäli ennakkoturvatoimista huolimatta alueella havaitaan tulipalo tai sen alku, on sammutustoimenpiteet aloitettava välittömästi. Paikalle varataan vähintään kolme vaahtosammutinta sekä sammutuspeite. Jokaista paikalla olevaa henkilöä on informoitava näiden sammutusvälineiden sijainnista. Mikäli paloa ei saada välittömästi hallintaan, ilmoitetaan tapahtuneesta aluehälytyskeskukseen (112). Hallitsemattoman palon tapahtuessa paikalla olevat ihmiset ohjataan järjestäjien toimesta välittömästi pois alueelta. Pelialueelle johtava tie on suljettu puomilla. Häätätilanteessa tämän puomin välittömästä avaamisesta huolehtii Tero Kettu. Kokoontumispaikkana käytetään turnauspaikalle johtavaa tienristeystä. Tämä sopii kokoontumispaikaksi koska risteuksen jälkeen tie päättyy eikä alueella tapahdu aktiivista liikennettä. Lisäksi on huolehdittava siitä että kompressorin polttoaineena käytettävä bensiini kuljetetaan pois alueelta. Tarvittaessa parkkipaikalla sijaitsevat autot on helppo ohjata pois turnausalueelta. Parkkipaikka on kuitenkin selkeästi eristyksissä itse pelipaikasta. Hevossaareen johtaa yksi tie joka on ehdottomasti pidettävä kulkuliikenteelle jatkuvasti avoimena. Tällä toimenpiteellä varmistetaan että häätätilanteen sattuessa hälytysajoneuvoille turvataan esteetön pääsy alueelle. Aluehäätäkeskukseen soittamisesta vastaa turnauksen päätuomari Erno Kiiski. Häätätapauksia silmällä pitäen määrätään turnaukseen opashenkilö, jonka tehtävänä on ohjata hälytysajoneuvot tapahtumapaikalle. Ohjaavana henkilönä toimii Tero Kettu. Tulipalosta aiheutuvaa evakuointia tulee harjoitella alueella ennen turnauksen järjestämistä. Tämä tapahtuu viikkoa ennen turnausta.

KIRJAAMINEN

Mikäli kutsurnauksen aikana tapahtuu onnettomuus tai vaaratilanne on tärkeää että tarkka tapah-
tumankulku kirjataan ylös. Tämä helpottaa jatkotoimenpiteitä eikä tapahtuneesta voi syntyä kiistaa.
Kaikki kirjaukset on hyvä allekirjoittaa vähintään kahden todistajan allekirjoituksella. Kirjaamiseen
tarvittava välineistö varataan tulostenlaskijan haltuun.

JAKELU: Erno Kiiski, Anssi Hakala, Tero Kettu.

LIITE 2

PROJEKTISUUNNITELMA

Hillbilly 2010-kutsuturnaus

TAPAHTUMAN AJANKOHTA JA PAIKKA

Aika: 24.7.2010

Paikka: Hevossaari, Heinola

JOHDANTO

Tämä projektisuunnitelma on laadittu koskien Hillbilly 2010-kutsuturnausta. Projektisuunnitelmasta käy ilmi mitä eri vaiheita kyseisen tapahtuman järjestämiseen kuuluu. Tämä projektisuunnitelma on osa Erno Kiiskan ja Anssi Hakalan opinnäytetyötä ja kutsuturnaus järjestetään yhteistyössä Päijät-Hämeen Paintball ry:n kanssa.

PROJEKTIN TARKOITUS

Projektin tarkoitus on järjestää paintball kutsuturnaus Heinolan Hevossaarella. Kutsuturnaus toimii osana opinnäytetyötä. Samalla opinnäytetyön tekijät Hakala ja Kiiski tutustuvat tapahtumanjärjestämiseen sekä siihen liittyviin asioihin käytännössä. Yhteistyökumppanina toimiva Päijät-Hämeen Paintball ry on tässä projektissa mukana toisena järjestävänä tahona. Kutsuturnauksen yhteydessä järjestetään kvantitatiivinen tyytyväisyyskysely jonka tarkoituksena on kerätä osallistujilta tietoa tapahtuman onnistumisesta. Kyselystä saatuja tietoja käytetään hyväksi opinnäytetyössä. Lisäksi Päijät-Hämeen Paintball ry saa arvokasta materiaalia jatkotapahtumien toteuttamista varten.

PROJEKTIN PITUUS

Projekti aloitetaan viikolla 15 ja itse kutsuturnaus tapahtuu viikolla 29. Näiden 14 viikon aikana nimetään projektin toimihenkilöt, määritellään vastualueet, rakennetaan pelikenttä sekä hoidetaan kaikki tarvittavat käytännön asiat koskien tapahtumaa.

PROJEKTIN ORGANISAATIO JA TOIMIHENKILÖT

Päävastuu kutsuturnauksen toteuttamisesta on Anssi Hakalalla. Erno Kiiskellä sekä Päijät-Hämeen Paintball ry:n rahastonhoitajalla Tero Ketulla. Edellä mainitut henkilöt vastaavat yhteisvastuullisesti kaikista kutsuturnaukseen liittyvistä asioista. Kutsuturnauksen päävastuuhenkilöt ovat jatkuvassa informaatiovirrassa keskenään, pääsääntöisinä yhteydenpitovälineinä käytetään puhelinta, sähköpostia sekä videoneuvottelua. Henkilöt ovat entuudestaan tuttuja toisilleen, joten kommunikoinnin odotetaan sujuvan esteettömästi.

Organisaatioon kuuluu kaksi ensiaputaitoista henkilöä, nämä henkilöt ovat sairaanhoitajat Jarno Kiiski ja Sami Kauhanen.

Kutsuturnauksella ei tavoitella taloudellista hyötyä, joten tuomarit tulevat koostumaan osallistuvista pelaajista. Päätuomarina toimii sama henkilö koko turnauksen ajan. Tällä varmistetaan tuomarilijan pysyvyys. Päätuomarina toimii Erno Kiiski.

Ajanotosta, informoinnista sekä pistelaskusta huolehtii Anssi Hakala. Anssin tehtäviin kuuluu joukkueiden informointi kutsuturnauksen aikana. Lisäksi hän toimii tärkeässä roolissa pistelaskijana.

Tero Ketun tehtäviin kuuluu yleisen järjestyksen ylläpito, juoksevien asioiden hoito sekä tarvittavan välineistön hankinta ja sen huoltaminen.

PROJEKTIN YHETYSTIEDOT

Erno Kiiski, opinnäytetyöntekijä. 044-9966654 / erno.kiiski@lpt.fi

Anssi Hakala, opinnäytetyöntekijä. 044-3313325 / anssi.hakala@lpt.fi

Tero Kettu, Päijät-Hämeen Paintball ry:n rahastonhoitaja. 044- 5445407 / kettutero@gmail.com

PROJEKTIN JÄSENET JA VASTUUALUEET

Erno Kiiski: Päätuomari, tiedottaminen, palkintojen jako, opinnäytetyöntekijä.

Anssi Hakala: Pistelasku, tiedottaminen, valokuvaus, ajanotto, kuljettaja.

Tero Kettu: Tiedottaminen, Facebook-sivun hallinta, laitteiston hankinta, huolto, ruokahuolto.

Jarno Kiiski: Sairaanhoitaja, ensiapu.

Sami Kauhanen: Sairaanhoitaja, ensiapu.

Harri Junttila: Varapäätuomari.

Päätuomari: Erno Kiiski hoitaa päätuomarin tehtävistä. Päätuomarilla on ylin päätävävalta koskien pelien tuomarointia sekä mahdollisten kiistatilanteiden ratkaisua. Päätuomarin tehtävänä on ilmoittaa pelien lopputulokset pistelaskijalle ja huolehtia alueen turvallisuudesta. Ennen pelien alkua päätuomari kertoo joukkueen kapteeneille turnauksen säännöt, turvallisuusohjeet sekä pelipäivän aika-
taulun. Päätuomarin tehtävänä on olla näkyvä hahmo koko turnauspäivän ajan. Hän toimii osaltaan turnauksen kasvoina.

Pistelaskija, ajanottaja, valokuvaus: Anssi Hakala toimii kutsuturnauksessa pelien pistelaskun, peliajan mittaamisen sekä valokuvauksen vastaavana henkilönä. Lisäksi Hakala tiedottaa osallistuvia joukkueita pistetilanteesta sekä kutsuturnauksen kulusta. Ajanottajan rooliin kuuluu peliajan mittaaminen. Pistelasku sisältää otteluiden tuloksien kirjaamisen sekä turnaustuloksen kirjaaminen. Valokuvaamalla dokumentoidaan tapahtuman kulkua. Tarpeen vaatiessa Hakala toimii myös autonkuljettajana.

Tiedottaja, Facebook-sivusto, laitteiden hankinta, huolto, ruokahuolto: Tero Ketto toimii Päijät-Hämeen Paintball ry:n edustajana useassa tehtävässä. Hänen vastuualueisiinsa kuuluu yleinen tiedottaminen liittyen Hillbilly 2010-kutsuturnaukseen, yhteydenpito joukkueisiin, laitteiston hankkiminen ja niiden huoltaminen, Facebook-sivujen luonti ja päivittäminen, ilmoittautumisten vastaanottaminen ja joukkuelistan päivittäminen, paloturvallisuuden valvonta, ilmahuollon ylläpitäminen sekä palkintojen järjestäminen. Tarvittaessa Tero Ketto delegoi tehtäviään muille henkilöille.

Ensiapu: Jarno Kiiski ja Sami Kauhanen toimivat kutsuturnauksen ensiapuhenkilöinä. Molemmilla on sairaanhoitajan pätevyys sekä voimassa olevat ensiapu kortit. Ensiavun antajilla on käytössään riittävä ensiapuvälineistö pienten vammojen hoitamiseen. Vakavimmissa tapauksissa paikalle kutsutaan ambulanssi.

Varapäätuomari: Harri Junttila toimii päätuomarina, mikäli vastaava päätuomari on estynyt suorittamaan tehtävänsä. Harri Junttila on Päijät-Hämeen Paintball ry:n jäsen ja pätevä toimimaan päätuomarina.

Projektin päävastuuhenkilöt: Projektin läpiviennistä ja päätöksenteosta vastaavat Anssi Hakala, Erno Kiiski sekä Tero Ketto.

RESURSSIT

Kutsuturnaus toteutetaan Heinolan Hevossaarella, Päijät-Hämeen Paintball ry:n kentällä. Kenttä sisältää kaiken tarvittavan välineistön Hillbilly 2010-kutsuturnauksen toteuttamiseksi. Käytännössä pelikenttä muodostuu noin 30 ilmatäytteisestä esteestä, ilmahuollosta, suojaverkotuksesta sekä kenttäpohjasta. Tapahtuman järjestävällä taholla on entuudestaan kokemusta paintball pelistä sekä sen säännöistä ja vaatimuksista. Alueella ei ole ennen järjestetty Hillbilly 2010-kaltaista tapahtumaa. Tapahtuman kautta järjestävän tahon osaaminen tulee kasvamaan. Aiempi joukkueiden tunteminen tulee helpottamaan kutsuturnauksen järjestämistä, paikalle kutsutaan tällä kertaa vain joukkueita joiden jo entuudestaan tiedetään olevan asenteeltaan ja pelitaidoiltaan sopivia. Tällä toimella varmistetaan kutsuturnauksen onnistumista sekä minimoidaan mahdollisia riskejä. Riskit on eritelty turvallisuussuunnitelmassa.

Kutsuturnauksen järjestävä taho on entuudestaan tuttu, joten työskentelyn oletetaan olevan antoisaa sekä rakentavaa. Järjestävä taho pyrkii koko kutsuturnauksen suunnittelun ja toteutuksen tapahtuman avoimen ilmapiirin vallitessa, siten että jokainen projektiin osallistuva henkilö kokisi olevan tärkeä osa kyseistä projektia.

BUDJETTI

Hillbilly 2010-kutsuturnaus ei pyri taloudelliseen voittoon. Syntyvät kustannukset tullaan kattamaan järjestävän tahon omilla varoilla. Kutsuturnauksen tarkoitus on mitata tämänkaltaisen tapahtuman kiinnostavuutta sekä kerätä arvokasta tietoa tapahtuman järjestämisestä. Tästä syystä emme laadi budjettisuunnitelmaa tapahtumalle.

PROJEKTIN AIKATAULUTUS

- Viikko 15: Toimeksiantosopimuksen allekirjoittaminen PHPB ry:n Tero Ketun kanssa. Tapahtuman ajankohdaksi päätettiin 24.7.2010
- Viikko 16: Turnaussääntöjen laatiminen ja hyväksyttäminen Päijät-Hämeen Paintball ry:llä
- Viikko 16: Projektisuunnitelman ja turvallisuussuunnitelman laatiminen
- Viikko 16: Facebook-sivun avaaminen
- Viikko 16: Tuomareiden ja ensiapuhenkilökunnan valinta.
- Viikko 17: Kutsukirjeiden suunnittelu ja teko
- Viikko 18: Kutsukirjeiden lähettäminen joukkueille
- Viikko 18: Projektisuunnitelman ja turvallisuussuunnitelman hyväksyttäminen Päijät-Hämeen Paintball ry:llä
- Viikko 19: Palkintojen hankinta
- Viikko 25: Osallistuvien joukkueiden varmistaminen.
- Viikko 27: Ilmahuollon varaus
- Viikko 28: Toimihenkilöiden koulutustilaisuus
- Viikko 29: Kentän valmistelu ja käytettävien välineiden testaus
- Viikko 29: Ottelukaavion laadinta
- Viikko 29: Hillbilly 2010

Projekti toteutetaan edellä mainitun aikataulun mukaisesti. Aikatauluun on merkitty kaikki pääkohdat mitkä kuuluvat kutsuturnauksen järjestämiseen. Lisäksi ennen tapahtumaa hoidetaan kaikki muut tukitoimintoihin liittyvät asiat, jotka vaikuttavat tapahtuman järjestämiseen.

KUTSUTURNAUKSEN AIKATAULUTUS

Klo. 8.00: Pelaajat saapuvat turnausalueelle

Klo: 9:30 Kapteenien kokous

Klo: 10:00 Pelit alkavat, ensimmäinen kierros

Klo: 12:00 Ruokatauko

Klo: 13:00 Pelit jatkuvat, toinen kierros + sijoitusottelut

Klo. 15:30 Palkintojen jako

Klo: 16:15 Alueen purku ja loppusiivous

Klo: 18:00 Lopetus

Pelit pelataan kaksinkertaisella round-robin systeemillä siten että jokainen joukkue pelaa vähintään kaksi kertaa toisiaan vastaan. Pelipäivän aikataulu on suunniteltu joustavaksi, pienet viivytykset eivät tule häiritsemään kutsuturnauksen sujuvuutta. Sateen sattuessa pelejä jatketaan, ellei sateen määrä vaaranna pelaajien turvallisuutta. Kutsuturnauksen aikataulutusta takaa myös pelaajille riittävät lepotauot. Tämä on etenkin kesäaikaan erityisen tärkeää mahdollisten helleaaltojen varalta. Aikatauluja voidaan muokata vapaasti tilanteen mukaan. Muutoksista informoidaan paikalla olevia joukkueita välittömästi.

DOKUMENTOINTI JA RAPORTOINTI

Kutsurnauksen dokumentointi tapahtuu kutsurnauksen pohjalta laadittavan opinnäytetyön kautta. Opinnäytetyö luovutetaan kokonaisuudessaan Päijät-Hämeen Paintball ry:n käyttöön. Opinnäytetyö sisältää Hillbilly 2010-kutsurnauksen suunnittelu-, toteutus- sekä analysointi osiot.

PROJEKTIN SEURANTA

Opinnäytetyön tekijät saavat tarvittaessa ohjausta ohjauksesta vastaavan opettajan kautta. Projektin etenemistä seurataan palaverien sekä muun yhteydenpidon kautta. Viestinnän merkitys ei voida vähätellä projektin läpiviemisen kannalta. Yhteydenpito opinnäytetyön tekijöiden ja Päijät-Hämeen Paintball ry:n kanssa tulee olemaan viikoittaista.

PROJEKTIN PÄÄTTÄMINEN

Projekti päättyy valmiin opinnäytetyön luovuttamiseen Päijät-Hämeen Paintball ry:lle.

LIITE 3

TYTYTYVÄISYYSKYSELY

HILLBILLY 2010 – TYYTYVÄISYYSKYSELY 24.7.2010

Oheisessa kyselyssä kartoitetaan kutsurnaukseen osallistuneiden henkilöiden tyytyväisyystasoa. Voit osallistua kyselyyn vastaamalla oheisiin kysymyksiin ympyröimällä mielestäsi sopivimman arvosanan annettuun kohtaan. Arvostelu tapahtuu asteikolla 1-5, jolloin numero yksi edustaa kaikista heikointa arvosanaa. Numero viisi on taas paras arvosana minkä voit antaa. Kyselylomakkeen loppuun on varattu tilaa vapaalle tekstille. Tähän voit lisätä asioita, joita mielestäsi olisi syytä huomioida. Kyselyyn vastaaminen tapahtuu anonyymisti ja tuloksia käytetään HILLBILLY- kutsurnauksen toiminnan parantamiseksi.

ARVOSTELUASTEIKKO 1-5:

1 = Huono 2 = Välttävä 3 = Kohtalainen 4 = Hyvä 5 = Kiitettävä

A) TIEDOTTAMINEN:

Ennakkoinformaation taso: 1 2 3 4 5

Tapahtumainformaatio: 1 2 3 4 5

Kapteenien kokous: 1 2 3 4 5

Tuloksien tiedottaminen: 1 2 3 4 5

B) PELIKENTTÄ:

Kenttäpohja: 1 2 3 4 5

Suojat (syndit): 1 2 3 4 5

Lähtöpäädyt: 1 2 3 4 5

<i>Pelikello:</i>	1	2	3	4	5
-------------------	---	---	---	---	---

C) TUOMAROINTI:

<i>Päätuomari:</i>	1	2	3	4	5
--------------------	---	---	---	---	---

<i>Kenttätuomarit:</i>	1	2	3	4	5
------------------------	---	---	---	---	---

<i>Ajanottaja:</i>	1	2	3	4	5
--------------------	---	---	---	---	---

<i>Sääntöjen selkeys ja kommunikointi:</i>	1	2	3	4	5
--	---	---	---	---	---

D) HUOLTOALUE:

<i>Ilmahuolto:</i>	1	2	3	4	5
--------------------	---	---	---	---	---

<i>Ruokahuolto:</i>	1	2	3	4	5
---------------------	---	---	---	---	---

E) TURVALLISUUS:

<i>Suoja-alueet (Pitti):</i>	1	2	3	4	5
------------------------------	---	---	---	---	---

<i>Verkotus:</i>	1	2	3	4	5
------------------	---	---	---	---	---

<i>Turvallisuusohjeistus:</i>	1	2	3	4	5
-------------------------------	---	---	---	---	---

<i>Epäkohtiin puuttuminen:</i>	1	2	3	4	5
--------------------------------	---	---	---	---	---

F) OPASTUS:

<i>Opasteet:</i>	1	2	3	4	5
------------------	---	---	---	---	---

