

Ville-Petteri Peittola ALK17S

Kilpailutapahtuman luonti ja toteuttaminen

Katinkulta Golf Ry:lle



KAMK • University
of Applied Sciences

Tiivistelmä**Tekijä:** Peittola Ville-Petteri**Työn nimi:** Kilpailutapahtuman luonti ja toteuttaminen Katinkulta Golf Ry:lle**Tutkintonimike:** Liikunnanohjaaja (AMK), Liikunnan ja vapaa-ajan koulutus**Asiasanat:** kilpailutapahtuma, golf

Opinnäytetyöni tarkoitus oli luoda ja toteuttaa Katinkulta Golf Ry:lle kilpailutapahtuma kesällä 2020. Tavoitteenani oli kehittää Katinkulta Golfin kilpailutoimintaa tapahtumani avulla. Toimeksi antaja työlleni oli Katinkulta Golf Ry. Toimeksi antajan näkökulmasta työni tavoite oli luoda ja toteuttaa kilpailutapahtuma, sekä sen avulla kehittää kilpailutoimintaa. Työn tekijän näkökulmasta tavoitteenani oli kehittää omia taitoja kilpailutapahtuman järjestämisessä.

Opinnäytetyöni sisältö koostui teoria osiosta, projektin sisällön kerronnasta ja pohdinnasta. Suunnittelin ja toteutin kilpailutapahtuman Liikunnanohjaajakoulutuksessa ja työelämässä opittujen tietojen ja taitojen avulla, sekä hyödyntämällä tapahtuman järjestämisen teoriaa. Teoria osioni piti sisällään golfiin, tapahtuman järjestämiseen, tapahtumaprosessiin, markkinointiin ja tiedottamiseen liittyvää teoriaa. Työyhteisöosaamista sovelsin työni suunnitteluun ja toteuttamiseen harjoittelussa opittujen asioiden pohjalta. Kilpailun järjestämisessä sovelsin koulussa opittuja liikuntaosaamisen taitoja, sekä omalta golfuraltani saatua kokemusta kyseisen lajin kilpailutapahtumista.

Kilpailutapahtuma järjestettiin Vuokatin Katinkulta Golfissa elokuussa 2020. Kilpailu pelattiin väliaikalähdöin paras pallo pelimuotona, jossa oli mukana 32 joukkuetta. Kilpailupäivä huipentui palkintojen jakoon Laavu Barissa. Pohdintaosioni koostui tapahtuman onnistumisen arvioinnista ja ammatillisen osaamisen kehittymisestä. Arvioin tapahtumani onnistumista haastatteluiden ja toiminnanjohtajan arvion perusteella. Tapahtuman läpivienti sujui suunnitellusti ja hyvin. Haastattelujen ja arvion perusteella tapahtumaan oltiin tyytyväisiä. Samankaltaisia kilpailutapahtumia tullaan jatkossa sisällyttämään Katinkulta Golfin kilpailukalenteriin.

Abstract

Author: Peittola Ville-Petteri

Title of the Publication: To create and implement a competition event for Katinkulta Golf Ry

Degree Title: Bachelor of Sports and Leisure Management

Keywords: Competition event, Golf

The purpose of my thesis was to create and implement a competition event for Katinkulta Golf Ry in the summer 2020. My goal was to develop Katinkulta Golf's competition activities with the help of my event. The client for my work was Katinkulta Golf Ry. From the client's point of view, the aim of my work was to create and implement a competition event, and to develop competition activities with it. From the author's point of view, my goal was to develop my own skills in organizing a competition event.

The content of my thesis consisted of a theory section, narration and reflection of the project content. I planned and implemented the competition event with the help of the knowledge and skills learned in sports studies, working life, as well as by utilizing the theory of organizing the event. The Theory section included theory related to golf, event organization, event process, marketing and communication. I applied work community expertise to the planning and implementation of my work based on what I learned in the internship. In organizing the competition, I applied the sports skills I learned at school, as well as the experience I gained from my own golf career with competition events in that sport.

The competition event was held at Vuokatti Katinkulta Golf in August 2020. The competition was played on a temporary basis as the best ball game format with 32 teams. The day of the competition culminated in the award ceremony at Laavu Bar. My reflection section consisted of evaluating the success of the event and developing professional skills. I evaluate the success of my event based on interviews and the CEO's assessment. The implementation of the event went as planned and well. Based on the interviews and the evaluation, players were satisfied with the event. Similar competition events will be included in Katinkulta Golf's competition calendar in the future.

Sisällys

1	Johdanto	3
2	Teoriataustan käsittely	4
2.1	Golfin käsitteistöä	4
2.1.1	Tasointijärjestelmä vanha	5
2.1.2	Tasointijärjestelmä uusi	5
2.1.3	Väylän osat ja esteet	6
2.1.4	Kilpailupelimuotoja	7
2.1.5	Nexgolf	8
2.2	Tapahtuman järjestämisen käsitteistöä	9
2.2.1	Strategiset kysymykset	9
2.2.2	Tavoite ja viesti	10
2.2.3	Kohderyhmä	11
2.2.4	Tapahtuman lähtökohdat	12
2.2.5	Luvat ja muut huomioitavat asiat	13
2.3	Tapahtumaprosessi	13
2.3.1	Suunnitteluvaihe	13
2.3.2	Toteutusvaihe	14
2.3.3	Jälkimarkkinointivaihe	15
2.4	Tapahtuman markkinointi	15
2.5	Tiedottaminen	16
2.5.1	Viestinnän tehtävät	16
2.5.2	Viestinnän tavoitteet	16
3	Projektin eteneminen	18
3.1	Opinnäytetyön tavoite ja tarkoitus	18
3.2	Alkutilanne	18
3.3	Eteneminen ja suunnittelu	19
3.4	Kilpailutapahtuman toteutus	22
3.5	Kilpailutapahtuman jälkeiset työt	24
4	Pohdinta	26
4.1	Tapahtuman onnistumisen arviointi	26
4.2	Ammatillisen osaamisen kehittyminen	28

Lähteet.....	29
--------------	----

1 Johdanto

Katinkulta Golf Ry on urheiluseura, joka sai alkunsa vuonna 1990, kun Katinkullan isäntänä toiminut Tapani Närhi, pankinjohtaja Pentti Huttunen ja golfopettaja Jussi Rekilä allekirjoittivat perustamisasiakirjan. Vuonna 1992 Katinkulta Golf sai Suomen Golfliiton jäsenyyden. Seuran kasvu ja jäsenhankinta tapahtui aluksi viikko-osakekaupan, golfopetuksen ja paikallisten lajista kiinnostuneiden oheistuotteena. Vuonna 1992 Katinkullassa käynnistettiin kilpailuiden kehittäminen, jonka ansiosta harrastajamäärä kasvoi nopeasti. Tämän jälkeen Katinkulta Golf on jatkanut tasaisesti kasvua jäsenmäärässä, sekä kehittänyt palveluitaan. Vuoden 2019 lopussa jäsenmäärä oli 1136. (Huusko 2020, 4-5.)

Opinnäytetyöni aihe on luoda Katinkulta Golfille kilpailutapahtuma ja toteuttaa se osana kesän 2020 kilpailukalenteria. Katinkullassa kilpailutoiminnasta vastaa Katinkulta Golfin hallituksen päättämä kilpailutoimikunta. Kilpailutoimikunnan tehtävänä on luoda yhdessä hallituksen kanssa joka kesälle kilpailukalenteri ja päättää, kuinka paljon sekä minkälaisia kilpailuja järjestetään minäkin ajankohtana. Kentän aukeamisesta lähtien sen sulkemiseen kilpailuja järjestetään noin yhdestä kahteen joka viikko.

Minun tavoitteenani on luoda ja toteuttaa Katinkulta Golfille kilpailutapahtuma, jolla voidaan kehittää kilpailutoimintaa. Valitsin tämän aiheen, koska olen golfin parissa tekemisissä vapaa-ajalla ja työelämässä, joten pystyn soveltamaan opittuja asioita kilpailutapahtuman järjestämisessä.

Toimeksiantaja työlleni on Katinkulta Golf Ry. Toimeksiantajan näkökulmasta työni on hyödyllinen ja tärkeä, koska työlläni on mahdollisuus kehittää Katinkulta Golfin kilpailutoimintaa. Katinkulta Golf Ry on Sotkamossa sijaitseva urheiluseura. Seuran tarkoituksena on edistää golf- ja muun urheilun ja liikunnan harrastamista. Jäseniä seurassa oli 2019 vuoden kartoituksessa 1136. Luottamuselimet koostuvat seuran hallituksesta, toimikunnista ja kapteenistosta. Seuran toimikunnan koostuvat kaudella 2020 junioritoimikunnasta, klubitoimikunnasta ja kilpailu- ja tasoitus-toimikunnasta. Toimikuntien tehtävänä on vastata kyseisistä tehtävistä ja suunnitella sekä järjestää niihin sisältöä. (Katinkulta Golf ry Toimintasuunnitelma 2020, n.d.)

2 Teoriataustan käsittely

Teoria osuudessa käsittelen golfin, tapahtuman järjestämisen, markkinoinnin ja tiedottamispuolen käsitteistöä. Kerron mitä golf on, sen oleellisia alakäsitteitä sekä sen kilpailupelimuodoista. Tämän jälkeen kirjoitan tapahtuman järjestämiselle tyypillisistä tunnuspiirteistä. Tapahtuman järjestämiseen liittyvän teoretiedon jälkeen käsittelen markkinointi ja tiedottamispuolta.

2.1 Golfin käsitteistöä

Työni vaatii tietoa golfkilpailun ja tapahtuman järjestämisestä sekä tietoperustaa golfista yleisesti. Tapahtumalla tarkoitetaan tässä tapauksessa kilpailua, jonka ympärille pyrin luomaan tapahtumalle tyypillisiä tunnuspiirteitä.

Golf on ulkoilmassa pelattava mailapeli, joka on pysynyt melko samanlaisena vuosisatojen ajan. Vuosien saatossa säännöt, välineet ja yleinen pukeutuminen ovat olleet suurimpia muuttujia kyseisessä pallo- ja mailapelissä. Golfia pelataan sille rakennetuilla suorituspaikoilla eli golfkentillä, joita maailmassa on noin 35 000. (Mitä on golf n.d.)



Kuva 1. Katinkulta Golf Nuas-kentän 7. väylä (Katinkulta kasvanut golfkeskukseksi 2013)

Pelin perusidea on hyvin yksinkertainen. Pallo yritetään saada tiiltä, eli aloituspaikalta lyötäessä mahdollisimman vähin lyönnein sille väylälle tarkoitettuun reikään. Väylällä tarkoitetaan lyhyeksi

leikattua aluetta, jota pitkin pyritään etenemään kohti reikää. Väyliä on täysimittaisella kentällä 18, kuvassa 1 näkyy Katinkulta Golfn Nuas-kentän 7. väylä. On myös mahdollista, että joillakin kentillä on vähemmän pelattavia väyliä, esimerkiksi puolet täysimittaisesta eli 9. (Mitä on golf n.d.)

Jokaisella kentällä on myös oma par-lukunsa. Par-luvulla tarkoitetaan niin sanottua ihannelyöntimäärää. Tyypillinen ihannelyöntimäärä golfkentillä on 72. Eli tässä tapauksessa, jos kentän kiertämiseen menee 72 lyöntiä, on pelaaja pelannut kentän paariin. Par-luku määrittyy siitä, kuinka monta par kolmesta, nelosta tai viitosta kentällä on. Golfkentällä voi olla kolmenlaisia väyliä. Väyliä, joissa on par-lukuna kolme, neljä tai viisi. Eli, jos par-luku on kolme, silloin kyseisellä väylällä ihannelyöntimäärä on kolme. Eli näin ollen, golfkentän par-luku määräytyy siitä, minkälaisia väyliä kentällä on ja kuinka monta. (Mitä on golf n.d.)

2.1.1 Tasoitusjärjestelmä vanha

Golfissa on myös tasoitusjärjestelmä. Tasoituksen tarkoituksena on kuvastaa pelaajan omaa henkilökohtaista taitotasoa. Kun pelaaja liittyy golfseuran jäseneksi, hänen aloitustasoituksensa on 54. Tasoitus kertoo sen, kuinka paljon yli kentän par-luvun pelaaja voi pelata, jotta hän pelaa omaan tasoitukseensa. Esimerkiksi jos pelaajan tasoitus on 36, hän voi käyttää keskimäärin kaksi lyöntiä yli väylän par-luvun, jotta hän pelaa omaan ihannetuloukseensa kyseisellä väylällä. Tasoitusta voi golfissa pudottaa pelaamalla kentän vähintään yhden todistajan kanssa, jonka jälkeen syötetään omat tulokset järjestelmään, joka laskee uuden tasoituksen pelaajalle. Tasoitusta pystyy laskemaan nollaan asti ja vielä siitä plussan puolelle, mutta se vaatii, että pelaaja pelaa koko ajan systemaattisesti kentän alle par-luvun. Tasoitusta pystyy kerralla laskemaan monta järjestyslukua tai desimaalia, mutta nousemaan kerralla vain 0,1 desimaalia. (Mitä on golf n.d.)

2.1.2 Tasoitusjärjestelmä uusi

Vuoden 2020 tammikuussa Suomessa ja monessa muussa maassa otettiin käyttöön uusi tasoitusjärjestelmä, jonka nimenä käytetään World Handicap System (WHS). Tällä hetkellä maailmalla on käytössä yhteensä kuusi erilaista tasoitusjärjestelmää. Uuden järjestelmän tarkoituksena on yhdistää nämä kuusi järjestelmää yhdeksi kokonaisuudeksi, jotta tulevaisuudessa ei enää tarvita montaa eriä järjestelmää. Järjestelmän avulla on tarkoituksena tuoda golfiin kaikille tasapuoliset

olosuhteet kilpailla ja pelata ympäri maailmaa eri kentillä sekä eri pelimuodoilla. Käytännössä uusi järjestelmä eroaa vanhasta siten, että se laskee edellisestä kahdestakymmenestä kierroksesta kahdeksan parhaan keskiarvon, jonka mukaan tasoitus muotoutuu. (what is the World Handicap System (WHS) all about? n.d.)

2.1.3 Väylän osat ja esteet

Golfissa on muutamia perusnimiä erilaisille esteille, väyläheinän pituuksille ja muodoille, joita esiintyy golfkentillä. Golfkenttä koostuu erilaisista osista, joita määrittelen tämän tekstin alla.

Tiiauspaikka on tarkoitettu golfissa jokaisen väylän aloituslyöntiä varten. Tiiuspaikkoja väylillä on useampia. Ne on tarkoitettu helpottamaan tai vaikeuttamaan peliä oman taitotason mukaan. Yleensä golfissa on neljä tiitä: Punaiset, joita naiset monesti pelaavat. Siniset, jotka on alun perin tarkoitettu iäkkäämmille miehille ja kilpaileville naisille. Keltaiset, joilta miehet ovat tottuneet pelaamaan. Ja viimeisenä valkoiset, jotka on tarkoitettu jo edistyneemmille pelaajille tai ammattilaisille. (Mitä on golf n.d.)

Väylä, kuten aiemmin mainittiin, on lyhyeksi leikattu alue, jota pitkin pyritään etenemään. Tämä sen vuoksi, koska väylä on lyhyeksi leikattua, eli palloa on helpompi lyödä sieltä kohti lipputankoa ja viheriötä. (Mitä on golf n.d.)

Griini eli viheriö on golfissa kaikkein lyhimmäksi leikattu alue. Viheriöllä sijaitsee lipputanko, joka näyttää kauemmaksi, missä kyseisellä väylällä reikä sijaitsee. Viheriöllä palloa on tarkoitus lyödä maata pitkin siihen suunnitellulla mailalla eli puttimailalla. Lipputangon saa nykysääntöjen mukaan jättää reikään tai ottaa pois oman mielen mukaan. (Mitä on golf n.d.)

Bunkkeri, eli suomeksi hiekkaesteet, on tarkoitettu tuomaan golfiin haastavuutta sijoittamalla niitä väylien ja griinien varteen. Hiekkaesteistä palloa lyödään normaalisti, mutta ainut eroavaisuus muulta pelialueelta lyömiseen on, että hiekkaesteessä hiekkaan ei saa koskea mailalla, kun vasta osumassa. Hiekkaeste tulee myös haravoida oman suorituksensa jälkeen haravalla, joita on sijoitettu hiekkaesteiden reunoille. (Mitä on golf n.d.)

Pitkäheinä, joita golfissa on totuttu kutsumaan raffiksi, ovat väylien ympärillä kasvavaa pidempää ruohoa tai heinää. Kuten väylältäkin, pidemmästä heinästä peliä jatketaan normaalisti. (Mitä on golf n.d.)

2.1.4 Kilpailupelimuotoja

Lyöntipelissä pelikierrosten määrä on annettu kilpailumääräyksissä. Voittaja on pelaaja, jolla on vähiten lyöntejä. Kilpailu voi olla tasoituksellinen tai tasoitukseton. Aloitusoikeus on pelaajalla, jolla oli alin tulos edelliseltä reialtä. Jos kilpailu on tasoituksellinen, pelaajalle annetaan tietty lyöntimäärä tasoitusta kentän par -lukuun eli ihannelyöntitulokseen nähden. Lyöntimäärä, joka pelaajalle annetaan, määräytyy kentän tasoitustaulukon mukaan. Tasoitustaulukossa näkyy oma tasoitus, ja sitä vastaava lyöntimäärä, jonka pelaaja saa tasoitusta kentän ihannelyöntitulokseen nähden. (Golfin pelimuotoja n.d.)

Pistebogissa pelaaja saa aina 2 pistettä pelatessaan reiän omaan laskennalliseen par-lukuunsa. Esimerkiksi jos pelattava väylä on par 5, ja pelaaja saa tasoituksensa mukaan 2 lisälyöntiä kyseiselle väylälle, on pelaajan laskennallinen par 7. Jokainen lyönti alle tasoituksen antaa yhden lisäpisteen, ja jokainen lyönti yli tasoituksen vähentää pisteen. Kaksi yli parin tai enemmän ei anna yhtään pistettä. Kun pelaajalla ovat mahdollisuudet pisteiden saantiin reiällä menneet, esimerkiksi edellä mainitussa tilanteessa pelaaja on lyönyt jo 9 lyöntiä, on pallo hyvä poistaa pelistä nostamalla se taskuun. Voittaja on se kilpailija, joka saa korkeimman yhteispistemäärän. (Pelimuotoja n.d.)

Scramble on pelimuoto, jossa joukkueeseen kuuluu kahdesta neljään henkilöä riippuen, mitä kilpailun järjestäjä on päättänyt. Scramblessä kaikki lyövät avauksensa tiiltä, jonka jälkeen joukkue valitsee oman mielen mukaan yhden lyödyistä palloista. Pallon paikka merkitään. (Golfin pelimuotoja n.d.) Sen jälkeen joukkueen pelaajien pallot pudotetaan vapaassa järjestyksessä, kuitenkin enintään yhden mailanmitan päähän merkitystä paikasta. Pallon pudottamiseen sovelletaan sääntöä 20-2b ja 2c. (Pelimuotoja, n.d.) Tämän jälkeen pelaajat lyövät vuorotellen valitsemastaan paikasta. Lyöntien jälkeen pelaajat valitsevat jälleen oman mielen mukaan, yleensä parhaalle paikalle menneen pallon, josta jatkavat peliä samalla tavalla kuin aiemmin. Viheriölle mentäessä pallon saa asettaa pelipaikalle. Hiekkaesteissä pallojen asema palautetaan samaksi kuin valitun pallon asema. (Golfin pelimuotoja n.d.)

Greensome on nelinpelin muunnelma. Joukkueeseen kuuluu kaksi jäsentä. Molemmat joukkueen pelaajat lyövät aloituslyöntipaikalta, jonka jälkeen joukkue valitsee toisen pallon aloituslyöntipaikalta pelatuista palloista pelipallokseen. Valitulla pallolla jatkaa peliä se pelaaja, jonka palloa ei valittu aloituslyöntipaikalta lyödyistä palloista. Palloa lyödään tämän jälkeen vuoron perään. (Golfin pelimuotoja n.d.)

Best ball eli suomeksi paras pallo on parikilpailu. Kumpikin pelaa omaa palloa alusta loppuun omalla tasoituksellaan. Kultakin reiältä huomioidaan joukkueen tulokseksi parempi nettotulos. Jos toinen pelaaja ei pelaa reikää loppuun saakka, siitä ei seuraa rangaistusta. Kilpailun tulos ei vaikuta pelaajien tasoituksiin. (Pelimuotoja n.d.)

Foursome on kilpailu, jossa kaksi kilpailijaa pelaa joukkueetovereina yhdellä pallolla. Toinen pelaaja lyö avauslyönnit parittomilta ja toinen parillisilta tiiltä. Avauslyönnin jälkeen palloa lyödään vuoron perään. Rangaistuslyönnit eivät vaikuta lyöntijärjestykseen. Huomioon otettava asia on, että varapallo tai muu peliin laitettu pallo täytyy pelata siltä tiiltä, josta alkuperäinen pallo pelattiin. Sekanelinpelissä naiset saattavat joutua pelaamaan miesten tiiltä tai päinvastoin. (Golfin pelimuotoja n.d.)

2.1.5 Nexgolf

Nexgolf on toiminnanohjausjärjestelmä, kuvassa 2 aloitussivun näkymä. Se on suunniteltu Suomalaisen golf-yhteisön tarpeisiin. Järjestelmä on ollut toiminnassa vuodesta 1999. Se on 100% kotimainen järjestelmä, joka on kehitetty yhteistyössä Suomen golfkenttien kanssa. Nexgolfista pelaajan käyttöön on useita palveluita. Sen kautta voi hoitaa ajanvaraukset, kilpailuun ilmoittautumiset, pelioikeusilmoitukset, tasoitus ja harjoituskierrosten syöttö, sekä sen avulla voi luoda kontakteja golf-kavereihin. Nexgolf pyrkii kehittämään jatkuvasti järjestelmäänsä yhdessä Suomen golfkenttien kanssa. (Golfarin paras kaveri n.d.)

NEXGOLF -JÄRJESTELMÄ

NexGolf on Suomen markkinajohtaja golf-kenttien toiminnanohjausjärjestelmissä. Asiakkaamme on yli 100 suomalaista kenttää. Järjestelmä tarjoaa kattavat työkalut koko golf-yhteisön tarpeisiin.

NexGolf on kehitetty vuodesta 1999 lähtien läheisessä yhteistyössä suomalaisten golfkenttien kanssa.

[Lue lisää!](#)

Teetime.fi VIERASVARAUSTEN UUSI AIKAKAUSI! iOS ANDROID WP

Kuva 2. NexGolf aloitussivun näkymä (Nexgolf n.d.)

2.2 Tapahtuman järjestämisen käsitteistöä

Tulen kirjoittamaan tapahtuman järjestämiselle tyypillisistä asioista. Kuten keinoja onnistuneeseen tapahtumaan, tavoitteesta ja viestistä, kohderyhmästä, tapahtuman lähtökohdista ja tapahtumaprosessista.

2.2.1 Strategiset kysymykset

Jotta tapahtumasta tulisi onnistunut, tulee miettiä tarkkaan, miksi tapahtuma järjestetään ja mitä organisaatio haluaa viestiä tapahtumalla tai tapahtumassa. Tapahtumalle on olemassa strategisia

kysymyksiä: 1. Miksi tapahtuma järjestetään? 2. Kenelle tapahtuma järjestetään? 3. Mitä järjestetään? 4. Missä ja milloin järjestetään? (Vallo & Häyrinen 2016, 121-122.)

Kun pohditaan kahta ensimmäistä kysymystä, tulisi miettiä sitä, ketkä ovat kohderyhmät ja miten hyvin järjestäjä tuntee kohderyhmänsä. Tulisi myös miettiä, miten tavoitteen saa toteutumaan parhaiten juuri tälle kohderyhmälle. (Vallo & Häyrinen 2016, 121-122.)

Kolmantena on otettava huomioon mitä, missä ja milloin. Minkälaista tapahtumaa ollaan järjestämässä? Millainen tapahtuma on juuri tälle kohderyhmälle oikea? (Vallo & Häyrinen 2016, 122.)

2.2.2 Tavoite ja viesti

Jokaisella tapahtumalla on tavoite. Esimerkiksi jos yritys järjestää tapahtuman kiitokseksi asiakkaille yhteistyöstä, silloin tavoitteena on hauskan ja mieleenpainuvan tilaisuuden järjestäminen, jolla saadaan asiakkaille tunne, että he ovat tärkeitä. Konkreettisen tavoitteen arviointi tapahtuman jälkeen on helppoa ja se on suoraan nähtävissä mittaamista tuloksista, siksi tapahtumalla tulisi olla jokin konkreettinen tavoite, jota mitata. Tapahtuman järjestämisessä tulisi käyttää aikaa tavoitteen miettimiseen, koska tällöin onnistumista on helpompi arvioida jälkikäteen. (Vallo & Häyrinen 2016, 131-133.)

Ennen tapahtuman järjestämistä olisi hyvä pohtia etukäteen mitä asioita tapahtumalla haluaa saavuttaa ja viestiä. Esimerkiksi golfkilpailut ovat yleinen yritystapahtuma. Ne voidaan jakaa kahden ryhmään. Ensimmäinen ryhmä on golfetiketin ja golfhengen säväyttämät tosikisat. Näissä kilpailuissa pelimuotona on esimerkiksi lyöntipeli tai pistebogey. Toiseen ryhmään kuuluu sosiaaliset pelit. Tämän ryhmänpeleissä pelimuotoja voi olla esimerkiksi Texas scramble tai scramble. Pelimuodoilla pystytään vaikuttamaan tavoitteeseen. Sosiaalisen ryhmän pelit ovat rennompia ja hauskoja, joilla voidaan esimerkiksi verkostoitua paremmin ja ensimmäisen ryhmän peleillä voidaan tapahtumasta tehdä enemmän kilpailullisempi. Pohtiessa tavoitetta ja viestiä tulisi unohtaa omat mieltymykset ja ajatella asiaa vieraan tai pelaajan näkökulmasta. (Vallo & Häyrinen 2016, 135.)

Jokainen tapahtuma on viesti. Tapahtumalla tulisi olla pääviesti ja sitä tukevia sivuviestejä. Tavoitteen lisäksi olisi hyvä miettiä mitä tapahtumalla haluaa viestiä. Tapahtumalla voidaan korostaa esimerkiksi yrityksen ja seuran arvoja. Tapahtumassa olisi hyvä miettiä, että mitä asiaa tapahtumaan kutsutulle kohderyhmälle on ja tehdä tapahtumasta sen näköinen kokonaisuus. Viestiin

on monia vaikuttavia tekijöitä. Muun muassa paikka, teema, ohjelma, tarjoilu, ajankohta, järjestäjien käyttäytyminen, sekä esitysmateriaalit. Yksi onnistuneen tapahtuman edellytyksiä on saada oikeanlainen viesti näkyviin, sekä elementit, jotka saavat veistin näkyville hallintaan. (Vallo & Häyrinen 2016, 140-141.)

2.2.3 Kohderyhmä

Tapahtumia järjestetään jatkuvasti. Kohderyhmiä tapahtumassa voivat olla esimerkiksi suuri yleisö, rajattu kutsuvierasjoukko, avoin kutsuvierasjoukko. Kohderyhmän tunteminen on tärkeää, jotta tapahtumasta osataan tehdä oikean näköinen ja –kokoinen. Kaikki kohderyhmät ovat yhtä tärkeitä ja tapahtuma on toteutettava jokaiselle niistä yhtä hyvin. (Vallo & Häyrinen 2016, 146-147.)

Kohderyhmiä voidaan analysoida ennen tapahtumaa. Tämän takia ennen tapahtumaa tulisikin olla mielessä tapahtuman kohderyhmä. Kutsuttavia voivat olla esimerkiksi yrityksen nykyiset ja mahdolliset tulevat asiakkaat, omistajat, henkilöstöä, sidosryhmät, yhteistyökumppanit ja lehdistön edustajat. Kohderyhmää tarkastellessa tulisi huomioida myös, että onko kutsuttava mies vai nainen, nuori vai iäkäs, urheilullinen vai penkkiurheilija, perheellinen vai yksineläjä, absolutisti vai viinin ja oluiden ystävä, kulinaristi, sekä kaupunkilainen vai erähenkinen. Tapahtumaa järjestettäessä on tärkeää huomioida kohderyhmän tarpeet ja asettua itse heidän asemaansa mietittäessään tapahtuman järjestämistä. Tapahtumaa ei olla järjestämässä itselle vaan tietyille kohderyhmälle, joka on kutsuttu tapahtumaan. (Vallo & Häyrinen 2016, 148-149.)

Osallistumisprosenttia pystytään tarkastelemaan etukäteen ennen tapahtumaa. Joskus kuitenkin ei pystytä arvioimaan osallistumistodennäköisyyttä aiemmista tapahtumista. Tämän seurauksena kutsujen lähettämistä voidaan porrastaa esimerkiksi kahteen eri ryhmään. Ensimmäisten vastattuaan voidaan mahdollisesti vielä täydentää tapahtumaan osallistujia. Kaikki tämä tulisi tehdä hyvissä ajoin ennen tapahtumaa, jotta tapahtumaa keretään vielä täydentää riittävän ajoissa. Ihmiset valikoivat nykyään yhä tarkemmin tapahtumia mihin menevät, sekä miettivät ajankäyttöään. Tämän takia kutsun tulisi antaa mahdollisimman hyvä mielikuva tapahtumasta, jotta kutsuttu kokisi tapahtuman olevan hänelle hyödyksi tai saavan siitä jotain. (Vallo & Häyrinen 2016, 151-152.)

2.2.4 Tapahtuman lähtökohdat

Tapahtuman lähtökohdilla tarkoitetaan sitä, mitä halutaan järjestää milloin ja missä. Siihen kuuluu tapahtumapaikka, ajankohta, kesto, budjetti, sekä luvat ja muut huomioon otavat asiat. Tapahtuma paikaksi voidaan valita mikä tahansa tila, joka on soveltuva tapahtumalle. Valitessa tapahtumapaikka tulee miettiä tapahtuman luonne, sekä kutsutut vieraat. Tilaisuuksia järjestetään joko yrityksen tai organisaation omissa tiloissa tai vuokratiloissa. Varasuunnitelma kannattaa olla etenkin ulkotilaisuuksiin. Esimerkiksi varalle voi varata sisätilan, jossa tapahtuma pidetään. Järjestäjä voi myös miettiä ulkotilaisuuksiin teltan ja katoksen pystyttämistä, sekä jaettavaksi esimerkiksi sateenvarjoja ja takkeja. Tapahtumapaikka tulee tarkistaa etukäteen ja arvioida onko se riittävä kyseiselle tapahtumalle. Paikkaa valittaessa kannattaa kiinnittää huomiota moneen asiaan. Muun muassa tilan sopivuus organisaation imagoon, kulkuyhteydet, riittävä tila osallistujamäärälle, tekniikka, tarjoilu, ulkopuoliset tekijät, sekä äänentoisto. (Vallo & Häyrynen 2016, 167-170.)

Tapahtuman ajankohta ja kesto ovat tärkeä osa suunnitelmassa tapahtumaa, sillä ne vaikuttavat halun osallistua tapahtumaan, sekä osalle sinne pääsemiseen. Ajankohtaa ja kestoa tulee miettiä mahdollisen osallistujan näkökulmasta, jotta mahdollisimman moni pääsisi paikalle. Korkeassa asemassa työelämässä oleville ihmisille parhaita ajankohtia ovat aikaiset aamut tai myöhäiset illat, jotta työpäivä ei katkeaisi. Maanantaiaamut ja perjantai-iltapäivät ovat viikonpäivistä haasteellisimpia. Kohderyhmän tunteminen on tässä tilanteessa auttava asia. Tapahtumat, jotka sijoittuvat selkeästi vapaa-ajalle, kannattaa järjestää avec-tilaisuuksina. Tällä lisätään tapahtuman houkuttelevuutta. Järjestettäessä tapahtumaa tulee kiinnittää huomiota myös vuoden aikaan, sekä niiden aiheuttamiin rajoituksiin ihmisillä. Isoa tapahtumaa järjestettäessä kannattaa varmistaa mahdolliset kilpailevat tapahtumat samalta ajankohdalta. (Vallo & Häyrynen 2016, 174-175.)

Tapahtumaa suunnitelmassa on hyvä määritellä suurin piirtein budjetti, joka on käytettävissä. Apuna kannattaa käyttää aikaisempia samankaltaisia tapahtumia tai projekteja. Osallistujat ovat merkittävä budjettiin vaikuttava tekijä. Esimerkiksi juoman kulutus on erilaista eri ikäryhmillä. Budjetin laatimisessa kannattaa ottaa huomioon mahdolliset tuotot. Suunnitelmassa kulubudjettia tulisi käydä läpi tilavuokrat, tekniikka, rakentaminen, kuljetukset, luvat, yöpymiset, materiaalit, postituskulut, esiintyjät, vartiointi, kalustevuokrat, työtunnit, somistus, sekä avustajien palkkiot. Tulobudjettia miettiessä mietittävänä on osallistumismaksut, lipputulot, sponsorointitulot, myyntitulot, arpajaistuotot, sekä tarjoilutuotot. (Vallo & Häyrynen 2016, 177-179.)

2.2.5 Luvat ja muut huomioitavat asiat

Tapahtumia ja tilaisuuksia järjestettäessä tarvitaan erilaisia lupia. Tietoa tarvittavista luvista saa kaupunkien ja kuntien verkkosivuilta, sekä poliisi- ja pelastuslaitoksen, liikuntaviraston, rakennusviraston ja ympäristökeskuksen sivuilta. Tapahtuman järjestämiseen vaadittavia lupia on muun muassa seuraavat, meluilmoitus, anniskelulupa, tiensulkemislupa, arpajaislupa, maanomistajan lupa, rakennuslupa, ilotulitus- tai avotulilupa, turvallisuus- ja pelastussuunnitelma, musiikin käytön lupa, sekä luvat siivoukseen jätehuoltoon liputukseen ja saniteettitiloihin. (Vallo & Häyrinen 2016, 180-181.)

Esimerkiksi yleisötilaisuutta järjestettäessä on järjestäjän tehtävä ilmoitus poliisille vähintään viittä vuorokautta aiemmin. Järjestäjän tulee toimittaa yleisötilaisuutta koskeva ilmoitus täytettynä poliisille. Poliisi voi tarpeen tullen vaatia lisäselvitystä tapahtumasta. Poikkeuksia yleisötilaisuuksissa ovat sellaiset tapahtumat, jotka osallistujamäärältään tai paikaltaan eivät edellytä toimia turvallisuuden ja järjestyksen ylläpitämiseksi, sekä liikennejärjestelyjä ja ympäristön suojelelulle tarvittavia toimia. (Poliisi n. d.)

2.3 Tapahtumaprosessi

Tapahtumaprosessilla tarkoitetaan kokonaisvaltaista tapahtuman läpiviemistä. Ensimmäisenä tulee suunnitteluvaihe, toisena itse tapahtuman toteutus ja viimeisenä jälkimarkkinointi. Suunnitteluvaihe vie näistä kolmesta eniten aikaa 75%. Tapahtumaa on tärkeä ruveta suunnittelemaan ajoissa, jotta ei tulisi kiire. Tapahtuman toteutukselle on laskettu pienin aika 10%, ja jälkimarkkinoinnille 15% kokonaisuudesta. (Vallo & Häyrinen 2016, 181.)

2.3.1 Suunnitteluvaihe

Tapahtuman suunnitteluvaihe on pisin vaihe tapahtumaprosessissa. Se on ajattelutyötä, jossa mietitään tapahtuman palvelupolku alusta loppuun. Riittäväällä valmistautumisella pidetään huoli siitä, että kaikki on mietitty etukäteen ja tapahtumasta tulee onnistunut. Mitä lähemmäksi tapahtumaa mennään, sitä tiiviimmäksi tapaamiset ja kokoontumiset tulevat. (Vallo & Häyrinen 2016, 191.)

Tapahtumatuotanto on jaettavissa kolmeen osaan. Ensimmäinen osa on tapahtuman sisällön tuotanto, johon kuuluvat strateginen suunnittelu ja tavoitteet, konsepti, viestit ja tarina, palvelut ja tuotteet, visuaalinen ilme, sekä palvelupolku ja niin sanottu käsikirjoitus. Toinen osa on tapahtuman tekninen tuotanto, mikä sisältää paikan valinnan ja suunnittelun, ympäristösuunnittelun, tapahtumarakenteet, tekniikan, rakentamisen ja purkamisen, aikataulutuksen, sekä pelastus- ja turvallisuussuunnittelun ja luvat. Kolmantena tulee tapahtuman kaupallinen tuotanto, joka sisältää budjetoinnin, tavoitteet ja mittarit, tunnusluvut, kohderyhmän ja segmentoinnin, sosiaalisen median, verkkosivut, markkinointisuunnitelman, sekä yhteistyö- ja sponsorikumppanuudet. (Vallo & Häyrinen 2016, 192-193.)

Tapahtumabrief on asiakirja, joka kokoaa yhteen asiat ja ehdot, jotka ovat tiedossa, kun tapahtumaa ruvetaan suunnittelemaan. Se voidaan antaa toimeksiantona muille toimijoille tai ottaa käyttöön oman organisaation sisällä. Se voi käsittää monia kysymyksiä. Esimerkiksi miksi tapahtuma järjestetään, sekä sen tavoitteen ja tarkoituksen. Kenelle se järjestetään ja mitä järjestetään. Tapahtuman toteutuksen, budjetin, sekä sen sisällön. (Vallo & Häyrinen 2016, 193-194.)

2.3.2 Toteutusvaihe

Tapahtuman toteutusvaiheeseen kuuluu kolme eri osa-aluetta, jotka voidaan erottaa toisistaan. Rakennusvaihe, itse tapahtuma ja purkuvaihe. Rakennusvaihe on näistä kolmesta aikaa vievin vaihe. Rakennusvaihe on suunniteltu valmiiksi edellisessä vaiheessa, jotta sen toteutus kävisi mahdollisimman sujuvasti. Rakennusvaiheessa siis rakennetaan ja pystytetään tapahtumalle tarvittavat kulissit ja rekvisiitta kuntoon. (Vallo & Häyrinen 2016, 198-199.)

Rakennusvaiheen jälkeen, kun kaikki tapahtumalle tarvittavat puitteet ovat kunnossa, on vuorossa itse tapahtuma. Tapahtumassa on monia huomioitavia asioita, jotka ovat mietitty suunnitteluvaiheessa. Kuten tapahtuman valvonta ja palvelupolku, kenraaliharjoitukset, läpivienti ja kelloitus, rytmitys, musiikki ja äänimaailma, tekniikka, materiaalin ja ohjelman jako, kuljetukset ja parkkipaikat, istumajärjestys, yllätyksellisyys, sekä turvallisuus. (Vallo & Häyrinen 2016, 199-216.)

2.3.3 Jälkimarkkinointivaihe

Jälkimarkkinoinnin tarkoitus on osoittaa osallistujille kiitokset mukana olosta, sekä kerätä palaute omalta organisaatiolta ja osallistujilta. Kiitoksen antaminen osallistujille on tärkeää, jotta he kokevat, että heidän osallistumistaan arvostetaan. Palautteen keräämisen jälkeen palaute analysoidaan ja siitä tehdään johtopäätökset. Palautteen kerääminen on tärkeä osa oppimisen kannalta, ja tätä oppia voidaan hyödyntää tulevaisuuden tapahtumien järjestämisessä. Kaiken kaikkiaan jälkimarkkinointivaiheeseen kuuluu kiitoksien antaminen asianosaisille, materiaalien toimitus, palautteen kerääminen ja analysointi, yhteydenottopyynnöt, yhteenveto ja tapahtumasta kertominen sosiaalisessa mediassa. (Vallo & Häyrinen 2016, 220-221.)

2.4 Tapahtuman markkinointi

Tapahtumamarkkinoinnilla tarkoitetaan markkinointipuolen ja tapahtumapuolen yhdistämistä. Se on tavoitteellista toimintaa, jolla on tarkoitus välittää organisaation haluamaa viestiä ja saada ihminen käyttäytymään sen mukaisesti. Se on toimintaa, joka tavoitteellisella, vuorovaikutteisella tavalla yhdistää organisaation ja sen kohderyhmän valitun sisällön, teeman, asian, tai idean tapahtumaan, joka on toiminnallinen kokonaisuus. (Vallo & Häyrinen 2016, 21.)

2.5 Tiedottaminen

Tiedottamisella tarkoitetaan erilaista viestintää. Viestintä on tietojen vaihtamista, jossa joko lähetetään sanomaa tai vastaanotetaan sitä. Se on vuorovaikutustapahtuma lähettäjän ja vastaanottajan välillä, johon sisältyy monia tekijöitä, muun muassa viestijöiden taustat ja aiemmat kokemukset, viestintätilanne, ympäristössä tapahtuvat muutokset, sanomien runsaus ja vaikeaselkoisuus. Tärkein asia viestittämisessä on sen sanoma, eli se mitä halutaan viestiä vastaanottajalle. Sen jälkeen, kun viestin sanoma on mietitty, pitää viesti lähettää vastaanottajalle jollakin tavalla tai välineellä. Se vaikuttaa viestin kulkemisen ja saavuttamisen tehokkuuteen lähettäjältä vastaanottajalle. (Ikävalko 1995, 11-12.)

2.5.1 Viestinnän tehtävät

Viestinnän tehtävänä on saada informaatio kulkemaan lähettäjältä vastaanottajalle mahdollisimman sujuvasti ja ymmärrettävästi. Viestintä on hyödyllinen keino työelämässä ja kaikkialla saada informaatiota niille, joille halutaan viestiä. Viestijät voidaan jakaa kolmeen eri ryhmään. Ensimmäinen on aktiivinen viestijä, toinen reaktiivinen viestijä ja kolmantena passiivinen tai vetäytyvä viestijä. Aktiivinen viestijä pyrkii viestimään viestin vastaanottajille tavoitteellisesti ja ensimmäisenä sekä vaikuttamaan sen avulla omaan ulkoiseen kuvaansa. Reaktiivinen viestijä enemmänkin reagoi yhteisönsä kysymyksiin ja on avoin viestimään tarpeen sitä vaatiessa. Passiivinen viestijä on näistä kolmesta haluttomin viestimään kohderyhmilleen. Yhteisö kieltäytyy viestimisestä sitä kysyttäessä. Näiden kolmen perustyyppin lisäksi on olemassa monia viestintätyppejä, jotka sijoituvat edellisten väliin. (Ikävalko 1995, 12-13.)

2.5.2 Viestinnän tavoitteet

Viestinnälle on tärkeää asettaa tavoite, koska tavoitteen avulla voidaan analysoida ja arvioida sen tuloksia. Tavoitteita asetetaan yksityiskohtaisesti joihinkin projekteihin tai niitä voidaan asettaa myös pidemmälle aikavälille. On olemassa määrällisiä ja laadullisia tavoitteita. Laadullisiksi tavoitteiksi määritellään esimerkiksi viestintätyytyväisyyden nostaminen keskinkertaisesta hyväksi sisäisessä tiedottamisessa tai jonkun ominaisuuden painoarvon saamisen suuremmaksi. Määrällisiksi tavoitteiksi määritellään asiat, joiden onnistumista on selkeä mitata numeroina ja lukuina.

Esimerkiksi miten monta kertaa viikossa asiakasinformaatiota lähetetään, asiakastilaisuuksien lukumäärän laatiminen tietylle aikavälille ja osallistujamäärä tavoitteen asettaminen niihin sekä kokouksien pitäminen tietyn verran tietyllä aikavälillä. Laadullisia ja määrällisiä tavoitteita käytetään erilaisessa toiminnassa ajasta puhuttaessa. Laadullisia yleensä pitkän aikavälin toiminnassa ja määrällisiä lyhyemmän, jotka sijoittuvat lähitulevaisuuteen. (Ikävalko 1995, 16-17.)

3 Projektin eteneminen

Toiminnallinen opinnäytetyö on käytännön toiminnan järjestämistä, ohjastamista tai opastamista. Siihen kuuluu käytännön toteutuksen lisäksi myös raportointi tutkimusviestinnän keinoin. Se voi olla esimerkiksi jokin tapahtuma, perehdyttämisosas tai turvallisuusohjeistus. Ammattikorkeakoulujen tavoitteena on antaa opiskelijalle eväät toimia alansa asiantuntijatehtävissä ja, että opiskelija tietää sekä osaa siihen liittyvät tiedot ja taidot. Toiminnallisella opinnäytetyöllä on tarkoitus osoittaa omaa osaamistaan näillä tiedoilla ja taidoilla käytännössä. (Vilka & Airaksinen 2003, 9-10.)

Käytän projektissani apuna kehittämistoiminnan lineaarista mallia, jonka avulla vien projektiani eteenpäin. Ensin määritellään tavoite. Sen jälkeen siirrytään suunnitteluun ja toteutukseen. Viimeisenä vaiheena lineaarisessa mallissa on päättäminen ja arviointi. (Toikko & Rantanen 2009, 64.)

3.1 Opinnäytetyön tavoite ja tarkoitus

Opinnäytetyöni tarkoituksena on luoda ja toteuttaa Katinkulta Golf Ry:lle kilpailutapahtuma kesällä 2020. Tavoitteenani on kyseisen kilpailutapahtuman avulla kehittää Katinkulta Golfin kilpailutoimintaa. Tavoite on tuottaa uudenlaista sisältöä tapahtumaan ja saada tämän avulla tapahtumasta viihtyisiä osallistujia kohtaan.

Opinnäytetyötä ohjaavat kysymykset:

1. Miten luoda kilpailutapahtuma Katinkulta Golf Ry:lle?
2. Mitä uutta sisältöä voisi tuoda kilpailutapahtumaan?

3.2 Alkutilanne

22.2.2020 järjestettiin Katinkulta Golfin hallituksen kokous, jossa suunniteltiin alustavasti kesän 2020 kilpailukalenteria. Kokouksessa Katinkulta Golf Ry:n toiminnanjohtaja nosti kyseisen kilpailun esille ja esitti, että kyseisen kilpailun järjestäminen voisi olla osa minun opinnäytetyötäni.

Ennen tätä kokousta pidimme seuran toiminnanjohtajan kanssa palaverin kyseisestä kilpailutapahtumasta ja aloitimme suunnittelun kilpailua varten. Eli tuossa vaiheessa suunnittelu oli alkuvaiheessa, pieniä varhaisia ehdotuksia ja suunnitelmia oli kilpailutapahtuman läpiviemiseen, mutta isompaa kokonaisuutta ei vielä ollut. Palaverin perusteella toiminnanjohtaja otti asian esille hallituksen kokouksessa 22.1.2020 ja esitti asian muulle hallitukselle. Kilpailua oli tarkoitus tulla käsittelemään vielä myöhemmin keväällä.

Kilpailutapahtuman sponsorointi oli valmiiksi suunniteltu Sports Car Center nimisen yrityksen kanssa. Myöhemmin tapahtumaan tuli lisänä sponsoroimaan Laavu Bar, joka on Vuokatissa sijaitseva ravintola.

Kilpailun pelimuodosta ei ollut vielä alkuvaiheessa selvyttä. Sovimme, että mietimme sopivan pelimuodon yhdessä sponsoreiden kanssa.

3.3 Eteneminen ja suunnittelu

25.6.2020 aloitimme yhdessä Pertti Ojan kanssa luomaan kilpailua Katinkulta Golfin kilpailukalenteriin. Kilpailun luonnissa käytimme NexGolf nimistä toiminnanohjausjärjestelmää, joka on suunniteltu golf-yhteisöille. Kilpailun luonti järjestelmällä on yksinkertaista. Tulee määrittää kilpailun nimi, eli nimeksi muodostui Sports Car Center/ Laavu Bar Open. Seuraavana kuvaus kilpailusta. Kilpailun kuvaus määriteltiin seuraavanlaiseksi: "Pelataan 2 hlön scramble PB HCP, jossa toinen pareista voi olla täysin noviisi golfari! Avauslyöntisääntönä, että kummaltakin pelaajalta tulee valita väh. 5 avauslyöntiä. Huom. Palkintojenjako Laavu Baarissa!". Tämän jälkeen luotiin kilpailun asetukset. Asetuksissa kysytään muun muassa kilpailutyyppejä, alkamis- ja loppumispäivämäärää kilpailulle ja ilmoittautumiselle, onko kilpailu julkinen, onko mobile scoring käytössä sekä maksimi pelaajamäärästä kilpailussa. Eli yhdessä toiminnanjohtajan, sekä kilpailun sponsoreiden kanssa sovimme, että kilpailun säännöissä olisi, että molemmilta pelaajilta tulisi valita vähintään viisi aloituslyöntiä kilpailun aikana. Koska sovimme myös, että toinen joukkueen pelaajista saa olla täysin "noviisi" eli ei golf taustaa oleva henkilö, toisi tämä sääntö mielenkiintoa kilpailuun. Toisena asiana oli se, että tämä mahdollistaisi heille päästä kokeilemaan lajia, jonka kautta laji voisi saada uusia pelaajia.

Kilpailun luonnin jälkeen piti suunnitella monta asiaa. Kun kilpailun tarkempi päivämäärä oli selvillä, tuli miettiä, että miten kilpailusta tullaan tiedottamaan ja mitä kanavia siihen kannattaisi

käyttää, eli kilpailun markkinoinnin miettiminen. Kilpailun käytännön järjestelyihin kuului lähtötapa, lähtölistojenteko, tuloskorttien teko, palkinnot ja palkintojen jako. Kilpailutapahtumaan vaikutti myös keväällä ilmennyt Covid-19 virus. Tämän takia palkintojen jako olisi hyvä järjestää ulkotiloissa ja välttää ylimääräisiä kokoontumisia. Alkuperäisestä suunnitelmasta poiketen, tämän takia yhteistä alkuinfoa ei järjestetä sekä lähtöajat ovat väliaikalähdöillä toteutettu.

Kutsu: SCC – Sports Car Center golftapahtuma 21.8.2020

Arvoisa asiakkaamme!

Meillä on ilo ja kunnia kutsua Sinut SCC - Sports Car Center ja LaavuBar Open golftapahtumaan perjantaina 21. Elokuuta 2020 Katinkulta Golfiin.

Ohjelmassa on luvassa mm. lämminhenkinen golfkilpailu, jossa pelimuotona 2 henkilön scramble (PB HCP) ja kenttänä Nuas. Golfpellen jälkeen pääsette viettämään huikeat jälkipelit LaavuBarissa kanssamme!

Tapahtuma on luonnollisesti maksuton asiakkaillamme!

Ohjelma:

9.30 Ilmoittautuminen ja tervetuliaissanat

10.00 Golfkilpailu alkaa

14.00-15.00 Kiitossanat ja tapahtuman päätös, jälkipelit Bar Laavussa!



Tapahtuma-aika ja -paikka:

Perjantai 21.8.2020 klo 09.30-15.00

Katinkulta Golf

Katinkullantie 15

88610 Vuokatti





Huomiothan, että tilaisuuteen on paikkoja rajoitetusti. Ilmoittauduthan viimeistään 20.8.2020 klo 15.00 mennessä Katinkulta Golfiin sähköpostitse golf.katinkulta@holidayclub.fi tai puhelimitse 0300 870 978. Muista mainita, että saavutte SCC – Sports Car Centerin kutsuvieraana tapahtumaan.

Lämpimästi tervetuloa!

Kuva 3. Sports Car Centerin kilpailukutsu



Kilpailun tiedottamisen kanavat olivat Katinkulta Golfin nettisivuilla oleva kilpailukalenteri, josta löytyi tarkat tiedot kilpailusta kuvan 4 mukaisen kilpailukutsun yhteydessä. Toinen tiedottamisen kanava kilpailutapahtumaan oli Katinkulta Golfin Facebook sivut. Kilpailua markkinoi lisäksi Sports Car Center, joka oli luonut kilpailukutsut kuvassa 3 näkyvällä tavalla kutsuvierailleen kilpailuun.





Sports Car Center / Laavubar Open

Perjantai 21.8.2020
Alkaen klo 10.00

Kenttä	Nuas
Pelimuoto	2 Hlön scramble, PB HCP Lisä sääntöinä, että kummaltakin pelaajalta täytyy valita väh. 5 avauslyöntiä.
Kilpailumaksu	30 €/joukkue (+ pelioikeus 30 €/hlö) Maksetaan MobilePay sovelluksella Katinkulta Golf ry nro 146 39 (ohjeet alla) tai caddiemasterin kassalle.
Ilmoittautuminen	Ilmoittautumiset 20.8.2020 klo 15.00 mennessä Nexgolfin kautta (jäsenet), sähköpostitse golf.katinkulta@holidayclub.fi tai puhelimitse 0300 870 978.
Lähtäjät	Julkaisetaan kilpailua edeltävänä iltana osoitteessa https://kkg.nexgolf.fi/kkg/tournaments.nxg
Tulokset	Pelaaja kirjaa tulokset Nexgolfin sovelluksen kautta suoraan kisan aikana (ohjeet alla). Tulokorttiin

 Katinkulta Golf
  @katinkultagolf



Katinkulta Golf
golf.katinkulta@holidayclub.fi
 Katinkultantie 76, 99410 Nuasatti
 0300 870 978

Kirjattaessa kortit palautetaan caddiemasterille.
PALKINTOJEN JAKO KISAN JÄLKEEN LAAVUBARISSA!

Tervetuloa kilpailemaan Katinkultaan!

Maksut

- Katinkulta Golf ry löytyy MobilePay sovelluksessa numerolla 14639.
- MobilePay sovelluksen voi ladata Playkaupasta
- Syötä ensin kilpailumaksun summa. Syötä Kkg:n numero 14639 ja paina alarunasta "valmis", sen jälkeen näkyviin tulee summa ja sen alle maksun saaja. Syötä viestikenttään kilpailun nimi. Sitten pyhkiästään "maksu", jonka jälkeen raha siirtyy ja kultti tulee näkyviin. Maksu näkyy saaja Katinkulta Golf ry:n sovelluksessa heti.

Tulokset:

Pelaaja saa tekstiviestillä tulospalvelukoodin. Viestissä ohjeistetaan Nexgolfin sovelluksen lataaminen ja ohjataan tulosten syöttö. Kirjautuessa sisään sovellukseen syötä koodi sekä käyttäjätunnuksentään että salasananakenttään, jonka jälkeen pääset syöttämään tuloksia. Voit myös kirjata tulokset tulokorttiin ja siirtää ne järjestelmään kisan jälkeen tai lähettää viestikenttään tulokset caddiemasterin s-postiin, joka syöttää tuloksen. Huom! Riittää, että ryhmässä yhdellä on sovellus. Hän pystyy syöttämään ryhmien/pelaajien tulokset.

Kuva 4. Katinkulta Golfin kilpailukutsu kilpailuun (Katinkulta Golf 2020.)

Ennen kilpailua mietin myös käytännön järjestelyt kilpailuun. Tähän kuului tehtävien miettiminen ja organisointi. Tehtäviin kuului lähtöaikojen teko, tulokorttien teko, lähimmäs lippua kilpailun valmistelu, mainosviirien asettelu, tulostensyöttö, kilpailumaksujen vastaanottaminen ja tulokorttien, sekä kilpailumääräysten anto pelaajille sekä viimeisenä palkintojenjaon ja palkintojen miettiminen. Lisäksi tuli miettiä tarkempi paikka palkintojen jaolle sekä aikataulut. Laavu Barin omistaja oli miettinyt kilpailutapahtuman illanvieton tapahtuvan Bar Laavussa. Tämän takia oli järkevää suunnitella palkintojen jaon tapahtuvan Laavu Barissa kilpailun jälkeen.

Sovittiin, että hoidan itse kaikki muut tehtävät, paitsi palkintojen jakoa sekä maksujen vastaanottamista. Maksujen vastaanottamiset menivät palvelutiskin kautta, josta pelaajat saivat samalla oman joukkueen tulokorttinsa sekä kilpailumääräyslaput. Palkintojen jaon sovimme tapahtuvan Laavu Barissa, joka oli toinen tapahtuman sponsori. Palkinnot tulivat Sports Car Centerin ja Laavu Barin toimesta. Palkintoina oli lahjakortteja Laavu Bariin sekä Sports Car Centerin tuotepalkintoja.

3.4 Kilpailutapahtuman toteutus

Tiistaina 18.8.2020 kävimme yhdessä kilpailutapahtuman sponsoreiden kanssa pystyttämässä mainosviirit kuvassa 5 näkyvällä tavalla Katinkulta Golfin Nuas-kentän lähtöpaikalle. Mainosviirille olin suunnitellut mahdollisimman näkyvät paikat lähtöpaikan ympäristöstä. Pidimme myös pienen palaverin kilpailun kulusta.



Kuva 5. Tapahtumasponsoreiden Sports Car Centerin ja Laavu Barin mainosviirit

Torstaina 20.8.2020 oli vuorossa kilpailutapahtuman viimeisiä valmisteluja. Kilpailuun ilmoittautuminen loppui klo 15. Tämän jälkeen tuli tehdä lähtöajat sekä tulokortit kilpailuun. Lähtöaikojen teko suoritettiin Nexgolf-järjestelmällä. Lähtöajat arvottiin satunnaisesti, paitsi heille, jotka olivat jättäneet lähtöaikatoiveen. Tulokortit piti tehdä jokaiselle henkilökohtaiseksi. Niissä lukee pelaajan nimi, hänen tasoituksensa, sekä aloituslyöntivuoro. Lähtöaikojen ja tulokorttien teon jälkeen pidimme yhdessä Katinkulta Golfin työntekijöiden kanssa nopean viimeistely palaverin ennen varsinaista kilpailupäivää.

Perjantaina 21.8.2020 oli vuorossa itse kilpailutapahtuma. Aamu alkoi lähimmäksi lippua kilpailun valmistelulla. Tähän kuului mitan, kyltin, johon kirjoittaa, sekä tii paikkojen viereen laitettavien ohjekylttien vienti kymmenennelle tiille, jonka olimme valinnut suorituspaikaksi kilpailulle. Lähim-

mäksi lippua kilpailun ideana on, että kentän yhdellä par-3-väylällä on kilpailu siitä, kuka saa lyötyä pallon lähimmäksi lippua. Griinin lähelle on viety mitta ja tulostaulu, johon voi kirjoittaa oman tuloksensa.



Kuva 6. Kuva kilpailun avauslyönneistä

Kilpailussa oli mukana 32 joukkuetta eli yhteensä 64 pelaajaa. Kilpailu alkoi klo 10 väliaikalähdöillä Nuas-kentän 1. tiiltä. Kuvassa 6 on lähtemässä ensimmäisiä kilpailuryhmiä matkaan Nuas-kentän ensimmäiseltä tiiltä. Kun tapahtuma alkoi, toimin itse kilpailun lähettäjänä ensimmäisellä aloituspaikalla. Työnkuvaan kuului toivottaa pelaajat tervetulleeksi kilpailuun, sekä kertoa kilpailun säännöt. Kun olin suorittanut lähettäjän roolin, lähdin itse mukaan kilpailuun yhdessä toisen kilpailutapahtuman sponsorin kanssa. Kun olimme tulleet maaliin, oli minulla vuorossa tulosten syöttö järjestelmään. Tulosten syöttö sujui hyvin Nexgolfin järjestelmään, jonka jälkeen tulokset tulokset paperiversiona ja vein ne palkintojen jakajille Laavu Bariin. Palkintojen jakajina toimivat tapahtumasponsorit, sekä Katinkulta Golfin henkilöstöä. Palkintojen jako aloitettiin välittömästi, kun tulokset oli saatu vietyä. Palkintojen jaossa kilpailutapahtuman sponsorit pitivät alkupuheet,

jonka jälkeen palkintojenjakajat jakoivat palkinnot. Palkintojen jako sujui toivotunlaisesti. Tämän jälkeen kilpailijat pääsivät viettämään iltaa yhdessä Bar Laavussa, jossa oli tarjolla virvokkeita ja vapaamuotoista ohjelmaa pelaajille.

3.5 Kilpailutapahtuman jälkeiset työt

Kilpailutapahtuman jälkeen seuraavana päivänä oli vuorossa tulosten kirjoittaminen muotoon, jonka lehti vaatii, jotta tulokset voidaan lehdessä julkaista. Ennen tätä kuitenkin ilmaantui virhe tuloksissa. Kilpailun voittaja joukkueella olikin väärä pistemäärä Nexgolf-järjestelmässä aiheutuneen häiriön johdosta. Alkuperäinen voittaja joukkue tippui tuloksissa sijalle 15, ja toiseksi tulleesta joukkueesta tuli kilpailun oikea voittaja joukkue. Tästä ilmoitettiin kilpailijoille ja tulokset oikaistiin Katinkulta Golfin nettisivuille. Virheestä lähetettiin Nexgolfille selvityspyyntö, jotta vastaavanlaisia tilanteita ei pääsisi tapahtumaan.

Kun tulokset olivat oikaistu, lähetin ne Sotkamo lehdelle, sekä Kainuun Sanomille julkaistavaksi. Tämän lisäksi päivitin Katinkulta Golfin Facebook sivuille pienen tiivistelmän kilpailun tuloksista kuvien kera, joka näkyy kuvassa 7.



Kuva 7. Tiivistelmä kilpailusta Katinkulta Golfin Facebookissa

4 Pohdinta

Pohdinta osiossa arvioin tapahtuman onnistumista ja oman ammatillisen osaamisen kehittymistä. Tapahtuman onnistumista arvioin pääasiassa haastattelujen ja toiminnanjohtajan arvion perusteella. Käyn läpi myös opinnäytetyötä ohjaavat kysymykset. Tapahtuman markkinointia arvioin osallistujamäärän perusteella.

4.1 Tapahtuman onnistumisen arviointi

Kilpailutapahtuman onnistumista arvioin haastattelemalla osaa pelaajista kilpailun jälkeen, sekä toiminnanjohtajan antaman arvion perusteella. Arvioin kilpailun markkinointia kilpailijoiden määrän perusteella.

Haastattelu on viestintä- ja vuorovaikutustilanne, jossa on vähintään kaksi osapuolta. Vuorovaikutustaidoilla tarkoitetaan taitoa osallistua keskusteluun haastateltavan ja haastattelijan välillä. Haastattelussa nousee arvoon vuorovaikutus taidot, koska haastateltavan ja haastattelijan viestintä vaikuttavat tilanteen muotoutumiseen. Sitä käytetään tiedonhankintavälineenä esimerkiksi tehtävän arvioinnissa ja tiedonhankinnassa. Haastattelu on hieman verrattavissa keskusteluun, mutta erona haastattelussa on, että se on suunniteltu etukäteen ja siinä osapuolten välillä on erilaiset roolit. (Haastattelu n.d.)

Haastatteluja voidaan myös luokitella sen mukaisesti, että mitä tietoa sillä aiotaan kerätä. Haastatteluja on olemassa esimerkiksi arviointi haastattelua, työntottohaastattelua, tiedonhankinta-haastattelua, sekä monia muita haastattelu muotoja riippuen siitä, mitä tietoa sillä kerätään ja mihin liittyen. (Haastattelu n.d.)

Haastattelin työhöni kolmea henkilöä, jotka olivat myös mukana kilpailussa. Katinkulta golf Ry:n toiminnanjohtajaa, pelaajana ollut Katinkulta Golfin kilpapelajaa, sekä toista tapahtumasponsoria, joka oli myös osallistujana kilpailussa. Haastattelut toteutin kilpailun päätyttyä Holiday Club Katinkullassa.

Toiminnanjohtaja kertoi haastattelussa olleensa tyytyväinen kilpailuun. Hänen mukaansa kilpailun läpi vienti meni suunnitellusti. Ainut miinus tapahtumalle oli, että tulostensyöttö järjestel-

mässä tapahtui virhe, jonka takia tuloksia jouduttiin korjaamaan jälkikäteen. Se ei kuitenkaan ollut riippuvainen kenestäkään ja ei vaikuttanut tapahtuman ilmapiiriin. Kaiken kaikkiaan kilpailu oli onnistunut ja viihtyisä kertoo toiminnanjohtaja. (Toiminnanjohtaja 2020.)

Kilpapelaja oli toiminnanjohtajan tavoin tyytyväinen kilpailuun. Hän kertoi haastattelussa, että haluaisi lisää tämän kaltaisia kilpailuja pelattavan Katinkullassa. Päivä oli erittäin upea alusta loppuun ja illanvietto, sekä palkintojen jako kruunasi päivän sanoi kilpapelaja. Hän kertoi myös olevan sitä mieltä, että golf on sosiaalisesti hieno peli ja toivoisi, että kilpailut eivät loppuisi pelkkään kierrokseen, vaan, että kilpailun jälkeen olisi tarjolla yhdessä oloa ja tekemistä sitä haluaville. (Kilpapelaja 2020.)

Kilpailutapahtuman toinen sponsoreista jatkoi vahvasti toiminnanjohtajan ja kilpapelajan linjalla siinä, että oli tyytyväinen päivään. Tapahtumasponsori kertoi nauttineensa mukana olosta kilpailussa ja painotti haluavansa olla jatkossakin mukana tämänkaltaisten tapahtumien toteutuksissa. (Tapahtumasponsori 2020.)

Osallistujamäärä kilpailussa oli 34 joukkuetta, eli 64 pelaajaa, joka on hyvä määrä suhteutettuna kesän 2020 muihin kilpailuihin. Pelaajamäärän perusteella markkinointi toimi ilmeisen hyvin. Kilpailua markkinoitiin Katinkulta Golfin Facebookissa ja internetsivuilla, sekä Sports Car Centerin ja Laavu Barin kilpailukutsuissa, jotka he lähettivät yhteistyökumppaneilleen hyvissä ajoin ennen kilpailua.

Opinnäytetyötä ohjaavat kysymykset työssäni oli 1. Miten luoda kilpailutapahtuma Katinkulta Golf Ry:lle ja 2. Mitä uutta sisältöä voisi tuoda kilpailutapahtumaan? Kilpailutapahtuman luonti onnistui yhdessä Katinkulta Golfin toiminnanjohtajan, henkilökunnan ja tapahtumasponsoreiden kanssa. Hyvän suunnittelun jälkeen kilpailutapahtuma oli selkeä toteuttaa yhdessä aiemmin mainittujen toimijoiden kanssa. Uutta sisältöä kilpailutapahtumassa oli kilpailun sisälle luotuja erikoissääntöjä ja kilpailuja, jotka toivat mielenkiintoa kilpailulle. Kilpailun palkintojenjako oli sijoitettu Laavu Bariin, jossa oli lämminhenkistä illanviettoa sitä haluaville. Kilpailutapahtumissa tuliaan jatkossa enemmän järjestämään illanvietto mahdollisuuksia halukkaille.

Kaiken kaikkiaan kilpailutapahtuman luonti ja toteutus Katinkulta Golf Ry:lle sujui hyvin. Kilpailutapahtumaa suunniteltaessa piti ottaa huomioon Covid-19 virus. Tämä vaikutti hieman kilpailutapahtuman käytännön järjestelyihin. Muun muassa aloitusinfon ja palkintojen jaon järjestämiseen. Suunnitteluvaihe, toteutus ja jälkityöt sujuivat pääasiassa mutkattomasti. Oikeastaan ainoa todellinen ongelmanratkaisutilanne tuli kilpailun jälkeen, kun huomasimme virheen tuloksissa.

Tästä tilanteesta kuitenkin selviydyimme kunnialla oikaistuamme tulokset kilpailijoille. Toiminnanjohtajan arvion ja haastattelujen perusteella samankaltaisia kilpailutapahtumia tullaan järjestämään tulevaisuudessa. Oli hienoa työskennellä yhdessä Katinkulta Golf Ry:n kanssa kilpailutapahtuman onnistumiseksi.

4.2 Ammatillisen osaamisen kehittyminen

Opinnäytetyöni kehitti monipuolisesti omaa ammatillista osaamistani eri osa-alueilla. Isoimmassa roolissa kehittymisen kannalta omassa projektissani oli innovaatio- ja työyhteisöosaaminen. Projektin aikana olin paljon vuorovaikutuksessa eri työyhteisön jäsenien kanssa. Heidän kanssaan muun muassa suunnittelin asioita tapahtumaan, sekä toteutimme sen. Tässä korostui osaaminen toimia viestintä- ja vuorovaikutustilanteissa, sekä työnjohtamisessa. Hyödynsin projektissa liikunnanohjaaja koulutuksessa opittuja tietoja ja taitoja, mukaan lukien edellä mainittuja.

Sain projektista kokemusta näiden tietojen ja taitojen soveltamisesta työelämään käytännössä. Projektissani tarvitsin projekti- ja liikuntaosaamista, ongelmaratkaisutaitoja, työnjohtamista, verkostoissa toimimista, erilaisten toimijoiden huomioon ottamista, sekä viestintä- ja vuorovaikutustaitoja.

Lähteet

- Golfarin paras kaveri. N.d. Pelaajille. Nexgolf. Viitattu 4.9.2020. <https://www.nexgolf.fi/pelaajille.html>
- Golfin pelimuotoja. N.d. Lahdengolf. Saatavilla 10.02.2020. <https://www.lahdengolf.fi/lahdengolf-ry/naistoimikunta/golfin-pelimuotoja/>
- Haastattelu. N.d. Verkkotuotanto. Jyu. Viitattu 11.10.2020. <https://www.jyu.fi/viesti/verkkotuotanto/haastattelu/lu.htm>
- Huusko, M. 2020. Katinkulta Golf 30 vuotta. Helsinki: Picaset Oy.
- Ikävalko, E. 1995. Käytännön tiedottaminen. Helsinki: Inforviestintä Oy.
- Ilmoitus yleisötilaisuudesta. N.d. Luvat. Poliisi. Viitattu 21.9.2020. https://www.poliisi.fi/luvat/ilmoitus_yleisotilaisuudesta
- Katinkulta Golf ry Toimintasuunnitelma 2020. N.d. Katinkultagolf. Viitattu 4.9.2020. https://www.katinkultagolf.fi/images/Toimintasuunnitelma_2020_2.pdf
- Katinkulta kasvanut golfkeskukseksi. Golfpiste 24.8.2013. Viitattu 17.9.2020. <https://golfpiste.com/golfkentat/katinkulta-kasvanut-golfkeskukseksi/>
- Kilpapelaja. 2020. Katinkulta Golf. Haastattelu 21.8.2020.
- Mitä on golf. N.d. Golfpiste. Saatavilla 10.2.2020. <https://golfpiste.com/aloita-golf/mita-on-golf/>
- Nexgolf. N.d. Nexgolfin etusivu. Viitattu 4.9.2020. <https://www.nexgolf.fi/etusivu.html>
- Pelimuotoja. N.d. Muuramegolf. Pelimuotoja. Viitattu 30.11.2020 <https://muuramegolf.fi/kilpailut/pelimuotoja/>
- Pelimuotoja. N.d. Viipuringolf. Viitattu 30.11.2020 <https://viipuringolf.fi/pelimuotoja/>
- Tapahtumasponsori. 2020. Laavu Bar. Haastattelu 21.8.2020.
- Toikko, T. & Rantanen, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Tampere. University Press.
- Toiminnanjohtaja. 2020. Katinkulta Golf. Haastattelu 21.8.2020.

Vallo, H. & Häyrinen, E. 2016. Tapahtuma on tilaisuus: Tapahtuman markkinointi ja tapahtuman järjestäminen. Helsinki. Tietosanoma.

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

What is the World Handicap System (WHS) all about?. N.d. World Handicap System website. Viitattu 19.11.2020. <https://www.whs.com/#faq&questionId=1335107594>

