



Organisering och planering av fotbollsturneringen Hoogee Cup

Produktutveckling, Processbeskrivning

Walter Koskeli

Examensarbete / Degree Thesis

Idrott och hälsopromotion / Sports and health promotion

2017

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Idrott och hälsopromotion
Identifikationsnummer:	5603
Författare:	Walter Koskeli
Arbetets namn:	Organisering och planering av fotbollsturneringen Hoogee Cup
Handledare (Arcada):	Marko Vaappo
Uppdragsgivare:	Haukilahden Pallo HooGee ry, Gäddviks Boll HooGee rf
<p>Sammandrag:</p> <p>Detta examensarbete är ett beställningsarbete för Gäddviks Boll HooGee rf. Föreningen kontaktade mig och påpekade att få turneringar har organiserats av Gäddviks Boll HooGee rf.) (senare Hoogee) och att det skulle vara vettigt att skriva en handbok för detta ändamål. Syftet är dock att klargöra hur man organiserar fotbollsturneringar för juniorer och vad som överlag skall tas i beaktande när man organiserar fotbollsturneringar. Frågeställningarna som ställts för att hjälpa att klargöra syftet är, hur skall man organisera en lyckad fotbollsturnering och vilka egenskaper är viktiga för projektledare. Examensarbetet är ett funktionellt examensarbete var produktutveckling och processbeskrivning använts som metoder. Resultatet i arbetet är själva produkten som gjordes åt föreningen, handboken klargör och beskriver hur man organiserar en fotbollsturnering där Hoogee Cup fungerar som exempel. Hoogee Cup är en fotbollsturnering som organiserades för 2008 födda pojkar vid sidan om examensarbetet. Handboken är menad till föreningens allmänna användning till alla lag som är intresserade av att organisera fotbollsturneringar. I teoridelen fokuserades det i första hand på projektarbete, organisationsroller, projektledare, projektgrupper och fotbollsturneringar.</p>	
Nyckelord:	Produktutveckling, processbeskrivning, att leda projekt, Gäddviksboll Hoogee rf., organisationsroller, fotbollsturneringar
Sidantal:	34
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	12.05.2017

OPINNÄYTE	
Arcada	
Koulutusohjelma:	Urheilu ja terveyden edistäminen
Tunnistenumero:	5603
Tekijä:	Walter Koskeli
Työn nimi:	Organisointi ja suunnittelu jalkapalloturnaukselle Hoogee Cup
Työn ohjaaja (Arcada):	Marko Vaappo
Toimeksiantaja:	Haukilahden Pallo HooGee ry, Gäddviks Boll HooGee rf
<p>Tiivistelmä:</p> <p>Opinnäytetyöni on tilaustyö Haukilahden Pallolle rf. Nimiselle seuralle. Seura puhui minun kanssani ja kertoi että jalkapalloturnauksia ei ole järjestetty seuran puolesta ja siksi olisi hyödyllistä tehdä käsikirja siitä aiheesta. Tavoite on selvittää miten järjestetään jalkapalloturnaus junioreille ja mitä tulisi huomioida jalkapalloturnauksen järjestämisessä. Kysymykset jotka olen laatinut tavoitteen selventämiseksi ovat miten järjestää onnistunut jalkapalloturnaus ja mitkä ovat tärkeitä ominaisuuksia projektipäälliköllä. Opinnäytetyöni on toiminnallinen opinnäytetyö missä tuotekehittelyä ja prosessikuvausta on käytetty menetelminä. Tulos opinnäytetyöstä on itse käsikirja seuralle, jossa kirjataan miten jalkapalloturnaus tulisi järjestää. Esimerkkinä on käytetty Hoogee Cupia, jalkapalloturnaus joka järjestettiin 2008 syntyneille pojille opinnäytetyön ohella. Käsikirja on tarkoitettu seuran yleiseen käyttöön kaikille joukkueille jotka ovat kiinnostuneita jalkapalloturnauksen järjestämisestä. Teoriaosuudessa keskityttiin ensisijaisesti projektityöhön, organisaation työnjakoon, projektipäällikköön, projektiryhmään ja jalkapalloturnauksiin.</p>	
Avainsanat:	Tuotekehittely, prosessin kuvaus, projektin johtaminen, Haukilahden Pallo Hoogee ry, organisaation työnjako, jalkapalloturnaus
Sivumäärä:	34
Kieli:	Ruotsi
Hyväksymispäivämäärä:	12.05.2017

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Sport and health promotion
Identification number:	5603
Author:	Walter Koskeli
Title:	Organising and planing the soccertournament Hoogee Cup
Supervisor (Arcada):	Marko Vaappo
Commissioned by:	Haukilahden Pallo HooGee ry, Gäddviks Boll HooGee rf
<p>Abstract:</p> <p>My thesis work is a custom work ordered by Haukilahden Pallo HooGee ry, Gäddviks Boll HooGee rf. The club discussed with me and told, that soccer tournaments have not been organised by the club and it could be useful to make a user manual about organising a soccer tournament. The goal is to clarify how to organise a good soccer tournament for juniors and what topics should be taken into consideration, when organising a tournament. I have made some questions to clarify the topics in detail, how to organise a good soccer tournament, and what features are important for a project leader. My thesis work is a functional thesis work, where product developing and process demonstrations are used as methods. The result of my work is a user manual for the club, in which I describe how to organize a soccer tournament. As an example in the handbook I use a tournament called “Hoogee Cup”, which was organized for boys born in 2008 beside the thesis work. The user manual is meant for all persons who are interested and participating in arranging a tournament. In the theory, I focused on project work, assignments of the organisation group, project leaders, project group and soccer tournaments.</p>	
Keywords:	Product developing, process demonstration, organising a project, Gäddviksboll Hoogee rf. , assignments of the organisation group, soccer tournament.
Number of pages:	34
Language:	Swedish
Date of acceptance:	12.05.2017

INNEHÅLL / CONTENTS

1	inledning	8
2	Gäddviks Boll HooGee rf.	9
3	Projektarbete	9
3.1	Fas 1 - Initiering	10
3.2	Fas 2 - Förarbete	11
3.3	Fas 3 - Planering.....	11
3.3.1	<i>Budget</i>	12
3.3.2	<i>Marknadsföring</i>	13
3.3.3	<i>Sponsorer</i>	14
3.4	Fas 4 - Genomförande.....	14
3.5	Fas 5 - Utvärdering och avslutning	15
3.6	Fas 6 - Implemetering	16
4	Organisationsroller	17
4.1	Hierarkisk organisationsmodell.....	17
4.2	Matrisorganisationsmodell	18
5	Projektledare	19
6	Projektgruppen	20
7	Fotbollsturneringar	20
7.1	Kriterier för turneringar.....	21
8	syfte	22
9	metoder	22
9.1	Modell för processbeskrivning	23
9.1.1	<i>Fas 1 - Problemområde</i>	23
9.1.2	<i>Fas 2 - Planering</i>	23
9.1.3	<i>Fas 3 - Genomförande</i>	23
9.1.4	<i>Fas 4 - Bearbetning, resultat och slutsatser</i>	23
10	Etik	24
10.1	Etiken i turneringen	25
11	Processbeskrivning	26
11.1.1	<i>Fas 1 – Problemområde</i>	26
11.1.2	<i>Fas 2 - Planering</i>	26

11.1.3	<i>Fas 3 – Genomförande</i>	30
11.1.4	<i>Fas 4 - Bearbetning, resultat och slutsatser</i>	31
12	Diskussion	32
12.1	Egna mål.....	32
12.2	Produkten.....	32
12.3	Processen	33
12.4	Metoden	33
	Källor / References	35
	Bilagor / Appendices	37

Figurer / Figures

Figur 1. Hierarkisk organisationsmodell från ”Onnistu projektissa” s147..... 18

Figur 2. Matrisorganisationsmodell från ”Onnistu projektissa” s150 **Virhe.**
Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.

Figure 3. Tornaado Turnaus planeringsmöte 26.1.16..... 27

Figure 4. Hoogee Cup arbetslista 26.1.16 28

Figur 5. Hoogee Cup planeringsmöte 7.3 29

Figur 6. Hoogee Cup besökare på nätsidorna 10.4.16..... 30

1 INLEDNING

Enligt Jönsson (2006 s.6) är fotboll den största sportgrenen i världen. Fotbollens ursprung härstammar från Europa där Engelsmännen spred sporten runtom i världen. Fotboll binder ihop världsdelen, folket och varje land har sin egen fotbollskultur med sina egna evenemang. (Eskola 2003 *et al.* s. 15)

Gäddviks Boll HooGee rf. är ett finsk- och svenskspråkigt fotbollsförbund från Esbo. Som mål har föreningen att utveckla och förebygga fotbollshobbyn i inom närområdet och lära barnen till en hälsosam livsstil som skall hålla livet ur. För att detta skall lyckas organiserar Gäddviks boll olika fotbolls- och idrottsaktiviteter i närområdet. (*Hauki-lahden Pallo Hoogee ry 2016.*)

Meningen med detta arbete är att bilda en handbok som förklarar och demonstrerar hur man organiserar en fotbollsturnering. Jag diskuterade med min handledare Mauri Akkanen från Gäddviks boll och då kom vi fram till att turneringar är en bra idrottsaktivitet som inspirerar barnen att spela fotboll. Få turneringar har organiserats från Gäddviks Bolls sida och därför blev examensarbetet att skriva en handbok till föreningen. Själva arbetsprocessen kommer att ge nytta för mig i framtiden för man får veta hur en turnering skall organiseras i praktiken. Då HooGee P08, som jag är tränare för, vid sidan om kommer att organisera en egen turnering som fick namnet Hoogee Cup. Man försöker ordna den i fortsättningen årligen och därmed få den till en årlig tradition.

Arbetet fokuserar på vissa delar i största allmänhet så ligger projektarbeten, organisationsroller, management och turneringar i fokus genom litteratur och elektroniska källor.

2 GÄDDVIKS BOLL HOOGEE RF.

Gäddviks Boll HooGee rf. är ett fotbollsförbund från Esbo för både flickor och pojkar med ca 600 spelare från närområden; Gäddvik, Westend, Ängskulla och Tomtekulla. Föreningen är grundad år 1980. Gäddviks Boll erbjuder ett roligt, nyttigt hobby för barn och unga. Det erbjuds även tävlingsinriktad herr och dam fotboll, fastän den största och huvudsakliga målgruppen är barn och unga. Hobbyn kan redan börjas i daghemsåldern för att Gäddviks Boll erbjuder fotbollsskolor för de yngsta. Fram mot tonåren samarbetar Gäddviks Boll med Etelä Espoon Pallo (Espa) och på det viset har de mest motive-
rade och begåvade möjligheter till fortsättning. Annan verksamhet som Gäddviks Boll organiserar är t.ex. sommarläger, talangskolor, målvaktsskolor och fotbolls läger för föreningens lag. Gäddviks Bolls verksamhet består till största delen av fri arbetskraft, men i föreningen jobbar många unga på deltid som tränare. På heltid jobbar verksamhetsledaren Mauri Akkanen och träningschefen för unga Jani Suhola. Till föreningens uppgifter hör bl.a. att skola lagets funktionärer som t.ex. tränare, hjälpledare och lagledare. Förutom detta så är föreningen ansvarig för organisationens utveckling, finansiering och övervakning av att verksamheten följer lagen. (*Haukilahden Pallo Hoogee ry 2016.*)

3 PROJEKTARBETE

Projekt är en metod eller ett arbetssätt som används för att lösa en uppgift tillsammans. Projekt inom idrotten har ofta samband med utvecklingsprojekt, evenemang eller utbildningsprojekt. Turneringar kan ses som evenemang, inom idrotten är det ofta många människor som frivilligt jobbar tillsammans för ett gemensamt mål som är tidsbundet. Det är sällan som man ensam organiserar hela evenemanget. (Hagström & Mattsson 2010 s. 5-7)

Då projektet endast organiseras en gång kallas det ännu för projekt, men om det organiseras årligen räknas det som organisationens egen verksamhet. (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 8)

I idrottsevenemang t.ex. fotbollsturneringar är sporten själva kärnan. Fotbollsturneringar är alltid tävlingsinriktade, för att lyckas så krävs det även övriga aktiviteter och tjänster som t.ex. buffé- och lotteriförsäljning. Det organiseras oftast övriga aktiviteter pga. ekonomiska skäl och för att göra projektet roligare. (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 17)

Gällande projekt, så är tidtabellen ofta en utmaning och det formar i stort sätt projektet. Många yttre faktorer finns som kan påverka projektets framgång som t.ex. väder, tiden och andra samtidigt evenemang. Mot slutet ökar jobbmängden oftast och det finns dessutom många risker i projekt som inte kan förutspås. (Kettunen 2009 s. 24 -25)

Det sägs även att ju större projekt, desto större förutsättningar till risker och missuppfattningar. (Kettunen 2009 s. 47)

Men ofta lär man sig mera om projektet ifall det uppstår problem, därför föreslår man även att göra en riskanalys med beskrivning och genomgång av eventuella risker. På detta sätt kan man minska misslyckandets risk. (Kettunen 2009 s. 56)

Projekt är en bra form för att ge synlighet åt föreningar samt locka nya unga och hålla organisationen aktiv. (Hagström & Mattsson 2010 s. 62-63)

3.1 Fas 1 - Initiering

Man kan dela in projektarbetet i sex olika faser för att underlätta arbetsprocessen. Första fasen kallas initiering här kommer oftast ett första förslag till projekt som man eventuellt kan ta tag i och börja jobba för. (Hagström & Mattsson 2010 s. 13-14)

När man börjar planera en idé, så brukar man använda sig av sju ord för att förbättra idén nämligen; **Varför?** Organisera projekt, mål, **Vad?** Innehållet, **Var?** Plats, **När?** Tidpunkt, **Vem?** Målgrupp, **Hur?** Vad skall göras för projektet och **Sinnesbild?** Av projektet. (Kauhanen 2002 *et al.* s. 35)

3.2 Fas 2 - Förarbete

Andra fasen är ett så kallat förarbete, där man redan bestämt sig för att göra något. Nu försöker man bolla och hitta olika idéer för projektet. För att bilda en så bra utgångspunkt för förberedelse och planeringsfasen som möjligt, så rekommenderas det att göra en förstudie som innehåller en beskrivande och analyserande del. Här granskar man relevant info gällande projektets storlek, liknande evenemang och konkurrenternas agerande. Detta kallas också för en nulägesbeskrivning som ger en överblick av det kommande projektet. För projektet borde finnas en uppdragsgivare som man dokumenterar uppdragsbeskrivningen till, detta görs oftast av projektledaren. Uppdragsbeskrivningen borde innehålla ett mål, syfte, resultat, resurser, organisation, kommunikation och tidtabell. Uppdragsgivaren ger lov att starta projektet. Som uppdragsgivare fungerar oftast en styrelse, kommitté, chef eller formellt ansvarig person. (Hagström & Mattsson 2010 s. 13-22)

3.3 Fas 3 - Planering

I tredje fasen planerar man hur projektet skall genomföras var, när, hur och av vem. En projektgrupp fastställs om detta inte ännu gjorts. Ett konkret mål och syfte ska ställas upp för projektet för att underlätta arbetet. Detta kan redan vara skrivet i uppdragsbeskrivningen. (Hagström & Mattsson 2010 s. 13-19)

I planerings skedet är det mycket viktigt att målet formuleras väl för att det underlättar arbetet. Man kan kolla sitt mål genom SMART-principen som svarar på frågorna; är målet specifikt, mätbart, accepterat, realistiskt och tidsatt.

Det finns även många olika sorters mål beroende på projekten. Som exempel resultatmål som går att mäta, effektmål där det liknar projektets syfte, men är noggrannare formulerat, processmål som riktar sig på tillvägagångsättet eller ett känslomål där känslorna är målet i projektet. Delmål i projekten hjälper att uppnå slutmålet och ökar motivationen. Det rekommenderas även att lista ordningen i delmålen eller prioritera det viktigaste först. (Hagström & Mattsson 2010 s. 31-34)

Det är viktigt att tänka igenom till vem man gör projektet och varför man ordnar det. Oftast brukar orsaken till turneringarna vara ekonomiska eller tävlande. (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 9)

De som organiserar turneringen är ansvariga för säkerheten. Räddningslagen kräver att man har förutsett faror och hur man skall agera i sådana situationer. Från och med år 2004 började räddningslagen kräva en skriftlig säkerhetsplan. För att få organisera ett evenemang för en stor mängd människor behövs dessutom ett skriftligt lov från områdets polis. Skriftliga anmälningar bör göras senast 5 dagar innan evenemanget. Anmälan skall innehålla organisatörernas information, meningen med evenemanget, om olika special bebyggelser, övervakare, tid och plats. Ordningsvakternas uppgift är att hålla ordningen och säkerheten under kontroll i evenemanget. (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 87-89)

Man kan också förutspå kommande risker genom att använda sig av SWOT-analysen som beskriver styrkor, svagheter, möjligheter och hot i evenemanget (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 9).

I planerings-skedet så skall man även bestämma kommunikationssättet med gruppen för att underlätta kontakten och arbetet. (Hagström & Mattsson 2010 s. 31-34)

Om det behövs kan man gå till tidigare skeden för att förbättra planen (Kettunen 2009 s. 43).

3.3.1 Budget

I planerings-skedet är det viktigt med en budget, där kostnader och intäkter skall klargöras. Med en budget och projekt-bankkonto är det lätt att följa och redovisa ekonomin. (Hagström & Mattsson 2010 s. 40)

I budgeten är det bra att ta i beaktande extra kostnader, inför plötsliga utgifter eller nya extra behov som dyker upp. (Kettunen 2009 s. 117)

Budgeten bör vara realistisk och strikt, så att inte pengar används hur som helst. I budgeten räknas intäkter, utgifter och resultat. Bokföringslagen kräver dessa uträkningar och bokslut inom tre månader efter redovisningsperiodens slut. (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 76, 84)

Största delen av intäkterna kommer oftast av inträdesavgifter, deltagaravgifter och från sponsorer (Kauhanen 2002 *et al.* s. 42, 104). Därför är det viktigt att realistiskt uppskatta deltagarantalet, för det påverkar i stora summor budgeten, oberoende om det begärs deltagaravgift eller inte för projektet. Om projektet organiseras för första gången så lönar det sig att jämföra deltagarantalet med liknande projekt. (Kauhanen 2002 *et al.* s. 47) Förskottsutgifter går oftast till all sorts material och utrymmen. Förskottsintäkterna skall vara större än utgifterna och hit hör i stort sätt deltagaravgifterna och sponsorpengarna. (Kauhanen 2002 *et al.* s. 65)

Det är också viktigt att ta i beaktande bytespengar för handkassor, som skall räknas i budgeten (Kauhanen 2002 *et al.* s. 67).

3.3.2 Marknadsföring

Då man marknadsför ett projekt är det viktigt att tänka på målgruppen och kunden man marknadsför projektet för som t.ex. deltagarna, åskådarna eller projektorganisationen. Priset är ofta viktigt för deltagarna och därför bör det vara rimligt. Åskådarna och deltagarna skall även få veta vad evenemanget erbjuder för tjänster. I inre marknadsföringen så skall projektorganisationen veta vad som är på gång i projektet och i vilket skede det är. Inre marknadsföringen är extremt viktigt om det förekommer fri arbetskraft i projektet det bildar en bra anda för projektgruppen. (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 54, 56)

I marknadsföringen, så är det nuförtiden mycket vanligt med användning av nätsidor där man kan ha viktig information om evenemanget (Kauhanen 2002 *et al.* s. 84).

På nätsidorna beskrivs allting kort och oftast är det projektledaren som uppdaterar informationen, för att han känner till projektet bäst. Det föreslås att någon annan än pro-

jektledaren, som kan använda nätsidorna och vet mycket om projektet kan sköta informeringen för projektledaren brukar ofta ha bråttom med andra saker. Under genomförandet är det viktigt att turneringsresultaten informeras så snabbt som möjligt, såsom bilder och övrigt viktigt material. (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 63, 67)

3.3.3 Sponsorer

Sponsorering innebär att organisationen eller evenemanget använder sponsorns image eller logotype b.la. i marknadsföringen. Man ser på sponsorering ur olika synvinklar, man kan använda sponsorn som reklam under evenemanget eller under en längre tidsperiod. Man bör klart tänka igenom vilken sorts sponsor man skall söka efter och för vilket ändamål. Gällande evenemang och sponsorering bör alltid ett skriftligt dokument skrivas. (Kauhanen 2002 *et al.* s. 69-71)

Konkurrerande evenemang har blivit allt allmännare. På så sätt läggs det också stor press på sponsorerna. Därför rekommenderas det att evenemanget ordnas årligen för att försäkra sponsorn. (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 76)

3.4 Fas 4 - Genomförande

I fjärde fasen är det själva genomförandet som är i fokus, alltså i detta fall hålls turneringen på basis av de tidigare faserna. (Hagström & Mattsson 2010 s. 15)

Då genomförandet börjat borde allting vara klart. Det uppkommer oftast små och stora problem under genomförandet, det är viktigt att kunna skilja dessa från varan för alltid är de små problemen inte nödvändiga att lösas gällande kundernas tillfredsställelse (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 11).

Speciellt viktigt i genomföringsskedet är att skilja på förändringar i projektet som är vanligare än kriser. Kriser kan uppstå plötsligt och förorsaka panik. I krissituationer är det viktigt att agera snabbt, ärligt, öppet och kunna förutspå och förbereda sig för kriser.

(Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 71)

Kundbetjäning är en viktig del av genomförandet och bildar kvalitén på evenemanget. Så alla som jobbar i turneringen är ansvariga för det. Kvalitén är alltså det hur kunden upplever turneringen. (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 25)

Det är dessutom viktigt att ta i beaktande små detaljer: såsom parkering, områdeskartor och var publiken skall sitta. (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 20)

Det lönar sig att förslå att de som bor nära tar sig till evenemanget till fots eller med kollektivtrafiken för att undvika parkeringsproblem och rusning i genomförandet (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 94).

Om man vill spela musik på offentliga platser bör man ha lov till det och detta kan frågas av Teosto som är ett upphovsrättsinstans för musikerna. Gramex igen representerar musikernas produktion. En allmän regel är att det skall tas kontakt med Teosto och Gramex, om musiken är inbandad. (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 92-93)

Alla är tillsammans ansvariga av städning efter projektet, men det lönar sig att utnämna sådana personer som inte deltagit i projektets genomföring, för de har troligen mycket energi kvar, i jämförelse med de som varit med i projektets genomföring hela dagen. (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 12)

3.5 Fas 5 - Utvärdering och avslutning

Den femte fasen är en utvärderings- och avslutnings- fas här utvärderas hela projektet med hjälp av en rapport och det kan också organiseras ett möte där man diskuterar hela projektet bra, dåliga sidor och förbättringsförslag. (Hagström & Mattsson 2010 s. 13-19)

Mötet kan bandas in för att gå in på djupet och för att minnas minsta lilla detalj i mötet (Kauhanen 2002 s. 126).

Ett projekt är en lång process som nästan aldrig håller planen (Hagström & Mattsson 2010 s. 50). Utvärderingen och dokumentering sker därför kontinuerligt under hela projektets gång för att lättare sedan kunna skriva slutrapporten, som innebär insamling och dokumentering av alla erfarenheter och resultat (Kauhanen 2002 *et al.* s. 30). Dokumentation underlättar att förbättra projektet till nästa gång. (Hagström & Mattsson 2010 s. 52).

Utvärderingens mening är att kontrollera att man jobbat på korrekt sätt och med rätt saker gällande målen. Som utvärdering alternativ kan föreslås enkäter eller intervjuer beroende på projektet. (Hagström & Mattsson 2010 s. 58)

Det är också viktigt att minnas att tacka både deltagarna och medarbetarna i projektet samt eventuella sponsorer (Kauhanen 2002 s. 125).

3.6 Fas 6 - Implementering

Sista fasen, den sjätte fasen, kallas för implementeringsfasen då skall alla lärdomar och fakta gällande projektet bevaras. (Hagström & Mattsson 2010 s. 13-19)

Slutrapporten borde skrivas inom en månad efter projektets genomförande och skrivs i första hand till projektorganisationen (Kauhanen 2002 s. 128).

En slutrapport skrivs för att dra nytta av det man lärt sig under arbetsprocessen och för att inspirera andra i liknande projekt. Slutrapporten bör innehålla en beskrivning av mål, resultat, effekter och erfarenheter för att underlätta liknande projekt.

(Hagström & Mattsson 2010 s. 60-61)

4 ORGANISATIONSROLLER

Då man planerar mera i detalj, så ges ett förslag för projektgruppen för projektet. Om projektgruppen för projektet är stor, så kan vissa personer ta ansvar för en del uppgifter för att underlätta arbetet. Detta kan göras i etapper eller för hela projektet. (Hagström & Mattsson 2010 s. 38)

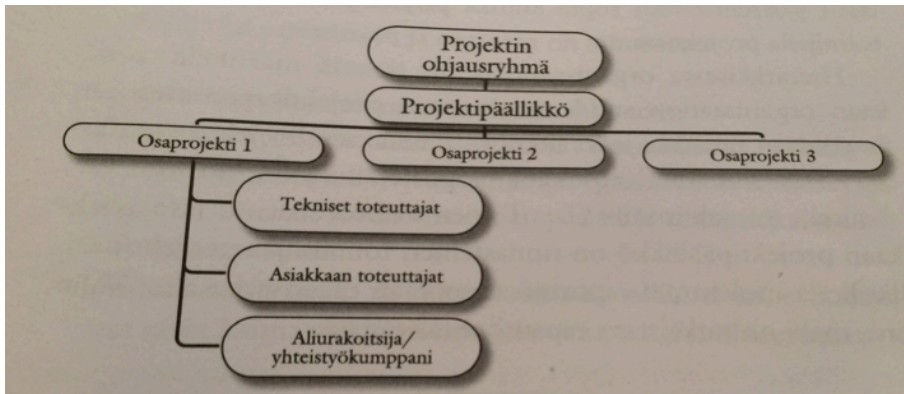
Organisationsmodellen är beroende på projektets storlek och medarbetarna, som sagt. I små projekt behövs ingen desto större projektorganisation. En tumregel är att om det finns under 50 människor, så lönar det sig att hålla projektorganisationen lätt och liten. Om projektgruppen växer, så lönar det sig att dela in gruppen enligt organisationsmodeller. Så att helheten delas i mindre delar varav människorna sätts i ansvar för vissa punkter. (Kettunen 2009 s. 146)

I organisationsmodellerna är det ändå viktigt att medarbetarna håller kontakt med varandra, för det underlättar lösningen av gjorda och ogjorda problem som rekommenderas att lösa tillsammans inom gruppen. (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 33)

4.1 Hierarkisk organisationsmodell

Hierarkisk organisationsmodellen är den mest använda organisationsmodellen i projekt. Här har man projektledare som leder projektet med sina medarbetare. Projektledaren leder ständigt projektet och är hela tiden medveten om vad som sker i projektet. I den hierarkiska organisationsmodellen delas projektet in i del projekt där det finns en skild ledare för varje punkt. Denna modell används ofta då gruppen är stor. De som är ledare för vissa punkter förmedlar informationen till projektledaren i form av möten eller rapporter. (Kettunen 2009 s. 146-147)

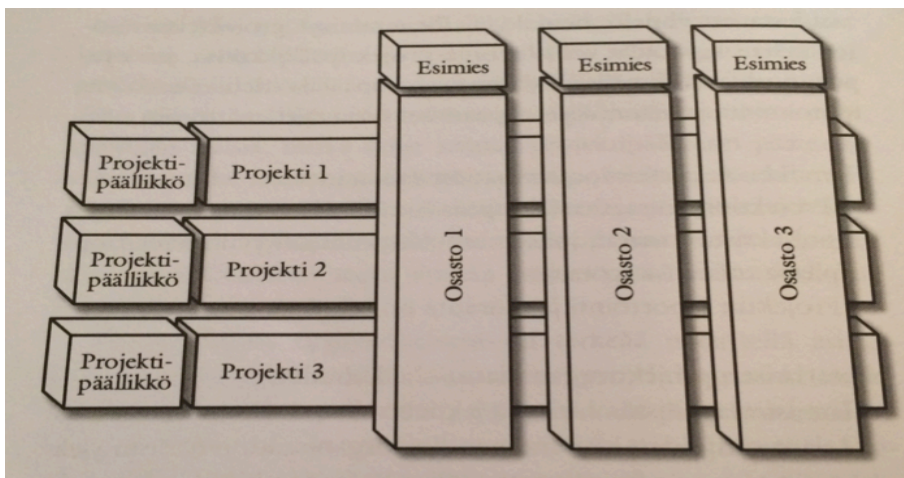
Rapporteringen och uppföljningen hör till denna modells fördelar medan nackdelar är att personerna oftast bara ansvarar för sin del (Kettunen 2009 s. 149).



Figur 1 Hierarkisk organisationsmodell från "Onnistu projektissa" s147.

4.2 Matrisorganisationsmodell

Denna organisationsmodell är speciellt bra, då det är igång flera projekt samtidigt och projektgruppen är liten. De som deltar i projektet är med på deltid. Denna organisationsmodell ger en bra förutsättning för att ta med någon utomstående i projektet. Då kan projektledaren fokusera på att leda projektet. (Kettunen 2009 s. 149-151)



Figur 2 Matrisorganisationsmodell från "Onnistu projektissa" s150.

5 PROJEKTLEDARE

Projektledaren har själva ansvaret för hela projektet, såsom för planeringen, genomförandet och slutresultatet. Han delegerar och leder gruppen och kontrollerar att allting går som det skall. (Kauhanen 2002 *et al.* s. 33)

Som huvudsakligt mål har projektledaren att organisera planeringshelheten och skriva den slutliga rapporten på projektet. (Kettunen 2009 s. 32, 157)

Projektledaren är ansvarig av att hålla möten vid behov, var man kan se själva arbetsprocessens fram skridning. Det är viktigt att ha en agenda för varje möte. (Hagström & Mattsson 2010 s. 46-48)

Nyttan av att ha möten är att om det uppstår problem, så kan man genast gripa tag i dem och hindra dem. Mötena är även ett bra sätt att förmedla information om projektet. (Kauhanen 2002 *et al.* s. 95-96)

Projektledaren skall alltid agera lugnt och visa modell till sina medarbetare (Iiskola- Kessonen Hanna 2004 s. 11).

Som projektledare förväntas det att man tar ansvar för sitt jobb och sin roll. Ett starkt självförtroende förväntas i konfliktsituationer, för att smidigt kunna lösa problem. Talang behövs för att leda grupper och kunna handskas med många saker på en gång. (Kettunen 2009 s. 29-31)

Det är viktigt att kunna kommunicera med gruppen och respektera alla jämställt. Projektledaren förväntas att kunna leda grupper, som sagt tidigare, och det finns två olika sätt för detta som nämns i boken ”Onnistu projektissa.” Delegerande ledarsättet passar speciellt då tiden är knapp och då gruppen i början kan vara lite osäker. Kommunikerande ledarsättet passar då målen inte är tydliga. Det är viktigt att projektledaren använder sig mångsidigt av de olika sätten för att se alla i gruppen. (Kettunen 2009 s. 161-162)

Projektledaren behöver inte alltid vara den bästa och den mest erfarna, man lär sig under processen gång (Kettunen 2009 s. 41).

6 PROJEKTGRUPPEN

Projektgruppen är den grupp som står för projektet. (Kettunen 2009 s. 160)

I projektgruppen förväntas intresse och aktivt deltagande i projektets olika faser. Till projektgruppens uppgifter hör att sköta de uppgifter som projektledaren delegerar dem i given tid och rapportering av arbetet. (Kauhanen 2002 *et al.* s. 33-34)

Projektgruppen bör meddela om sin arbetsgång och om eventuella problem uppkommer (Kettunen 2009 s. 33).

Projekt som arbetsätt väljs av många olika orsaker. När man är en stor grupp, så väljs en projektledare och en grupp som tillsammans väljer rätta personer för lämpliga arbetsuppgifter. Negativa aspekter kan dock vara att det uppstår konflikter och därför behöver man vara flexibel i projektet både inom gruppen och som projektledare. (Hagström & Mattsson 2010 s. 7-11)

7 FOTBOLLSTURNERINGAR

För fotbollsturneringar finns det många lov som måste vara under kontroll före turneringen. Staden äger oftast största delen av den offentliga marken och därför bör det frågas av markägarens lov för användning av marken av staden eller polisen. Ofta betalas en liten avgift för användningen av marken. (Iiskola- Kesonen Hanna 2004 s. 93)

För att få organisera fotbollsturneringar krävs även ett lov från Finlands fotbollförbund och föreningens godkännande av turneringen. Turneringslovets behandlingskostnad är 20€ år 2016. Turneringslovets måste sökas senast 2 veckor före turneringen, men detta rekommenderas att ansökas i god tid före turneringen. Föreningen brukar ofta sköta om turneringslovets och planloven. Ungdomschefen utnämner loven för turneringar. Om det förekommer turneringar på samma dag på samma plats, så ges loven med följande krite-

rier; Man kollar på turneringen om det är en tradition, sedan jämförs turneringens deltagarantal och till sist ser man på den ur spelarutvecklings synvinkel. (Suomen Palloliitto SPL Keski-Suomen piiri ry. 2016)

7.1 Kriterier för turneringar

Nedanstående kriterier gäller alla nationella och internationella turneringar som organiseras i Finland. En turnering bör ha med minst fyra lag från två föreningar för att klassificeras som turnering. Gällande turneringar så krävs det att det följs åldersklassens ”Kaikki pelaa”- regler som finns på det Finska bollförbundets nätsidor. Alla skall ha rätt till jämna och lika många matcher. Detta kan fixas med nivåer i turneringen för att få jämnare spel. Inga pengar får finnas som medaljer eller vinster. I de yngsta serierna (F9) neråt räknas inte poäng. I turneringen bör det finnas en jury som ansvarar för att ”Kaikki pelaa”- reglerna följs. Juryn håller reda på eventuella förseelser med olika lag och sköter diskussion och rapportering av olämpligt beteende. Till juryn hör domarna. Det delas ut gröna kort för ett rättvist spel till två spelare i en match, alltså till en i vardera laget. De som organiserar turneringen är ansvariga för att skaffa de gröna korten, som fås från Finska bollförbundet kostnadsfritt. (Suomen Palloliitto SPL Keski-Suomen piiri ry. 2016)

8 SYFTE

Detta arbete är ett beställningsarbete för Haukilahden Pallo HooGee ry, Gäddviks Boll HooGee rf, för att bilda en handbok till föreningen som klargör hur man organiserar fotbollsturneringar för juniorer och vad som är viktigt att tänka på då man organiserar en egen turnering. Examensarbetet försöker svara på frågorna; Vad krävs för en organiserad turnering och vilka egenskaper är viktiga för projektledare?

9 METODER

I detta kapitel beskrivs de använda metoderna i examensarbetet. Som huvudsakliga metoder har använts utvecklingsarbete och processbeskrivning.

Det funktionella examensarbetets mening är att vägleda, instruera och ibland att organisera praktiska evenemang. Själva produkten som bildas skall stöda det praktiska arbetet. Med detta menas att handboken skall stöda organiseringen av turneringar. (Vilkka & Airaksinen 2003 s. 9)

Som namnet produktutveckling säger utvecklar man något, en produkt. Oftast bör något förnyas eller förbättras genom en idé eller en iakttagelse. Klara frågor som oftast ställs och används vid utvecklingsarbetet underlättar arbetsprocessen och man förstår vad som görs. Frågorna som ställs är: vad görs? Hur görs det? Varför görs det? och av vem görs detta? (Carlström & Carlström Hagman 2006 s. 103)

Processbeskrivning har använts som metod under hela arbetet. I processbeskrivning rapporteras hela arbetsprocessen positiva-, negativa sidor, mål och slutsatser från början till slut. Här ställs även frågorna vad man gjort, hur man gjort och varför man gjort arbetet som underlättar processbeskrivningen. Till det funktionella examensarbetet hör även den skriftliga produkten som produceras, handboken som tidigare nämndes. (Vilkka & Airaksinen 2003 s. 65)

I processbeskrivningen kan man skriva dagbok för att bättre komma ihåg vad som hänt och gjorts under hela examensarbetets gång. Denna metod kommer noggrant att följas

för att underlätta processbeskrivningen i slutet av arbetet. (Vilkka & Airaksinen 2003 s. 19)

9.1 Modell för processbeskrivning

Boken ”Metodik för utvecklingsarbete och utvärdering” föreslår en modell med olika faser för processbeskrivning som kan användas för examensarbeten. Här blir målet för studerande att utveckla kunskap och förstå saker och ting. I detta arbete kommer denna modell användas för processbeskrivningen.(Carlström & Carlström Hagman 2006 s. 119)

9.1.1 Fas 1 - Problemområde

Fas 1 handlar om problemområdet, syftet med arbetet och målen. Här sätter man sig in på relevant litteratur gällande problemområdet. (Carlström & Carlström Hagman 2006 s. 119-122)

9.1.2 Fas 2 - Planering

Fas 2 är ett planeringsskede gällande examensarbetet. Hur man samlar in information och en tidtabell läggs upp. (Carlström & Carlström Hagman 2006 s. 119-122)

9.1.3 Fas 3 - Genomförande

Den tredje fasen är själva genomförandet som då följer planen som gjorts tidigare. Man gör då själva handboken, som är målet och själva resultatet. (Carlström & Carlström Hagman 2006 s. 119-122)

9.1.4 Fas 4 - Bearbetning, resultat och slutsatser

Den fjärde och sista fasen är bearbetning av resultat och slutsatser här bearbetas och analyseras den inkomna litteraturen och sammanställs tillsammans med målen i form av diskussion. (Carlström & Carlström Hagman 2006 s. 119-122)

10 ETIK

I slutarbetet finns många etiska aspekter som skribenten bör ta i beaktande. Ett etiskt bra arbete förutsätter att man följer god vetenskaplig praxis. (Hirsjärvi 2009 *et al.* s. 23)

Arcada har egna riktlinjer för god vetenskaplig praxis som bör följas i alla yrkeshögskolans arbeten. Denna linje fastslogs med Forskningsetiska delegationen i Finland 2012. Riktlinjerna följs i examensarbetet.

Arcadas goda vetenskapliga praxis innebär bl.a.

- Att beakta ärlighet, omsorg och noggrannhet i undersökningar också då du dokumenterar eller bedömer egna eller andras resultat.
- Att tillämpa datainsamlings-, undersöknings-, och bedömnings-metoder som lämpar sig för forsknings och utvecklingsarbeten som även ses som etiskt hållbara.
- Då man publicerar undersökningsresultat är det viktigt att tillämpa öppenhet och ansvarsfulls kommunikation som kännetecknar akademisk verksamhet.
- Ta hänsyn och respektera andras arbeten och resultat.
- Planera, genomför, rapportera arbeten enligt kraven för vetenskapliga metoden.
- Före undersökningen skall man definiera och dokumentera ansvar och skyldigheter som varje deltagare har, även frågor gällande upphovsrätt av resultat samt bevaring och användning av materialet.
- Rapportering av finansieringskällor är viktigt då arbetet genomförs och publiceras.
- Kom ihåg att ta hänsyn till etiken gällande yrkesområdet.
- Examensarbetet skall få gå igenom en etisk förhandsgranskning av handledaren eller Arcadas etiska råd om arbetet innefattar etiskt känsliga eller problematiska frågor.
- Användning av andra studeranden som informanter i examensarbetet är förbjudet.

(Arcada 2014)

Allt som finns i detta arbete har beskrivits med egna ord för att undvika plagiering. Med plagiat menas att man skriver någons tankar eller idéer som ens egna. Därför skall man alltid ha hänvisningar för att bevisa att påståendet är faktabaserat. (Vilkka & Airaksinen 2003 s. 78)

Gällande examensarbete har du som skribent upphovsrätt till ditt arbete. Skolan eller handledaren får inte använda ditt färdiga arbete utan lov. Om andra skolor vill ha rätt till ditt arbete krävs oftast ett skriftligt lov. Examensarbetet är offentligt när det inlämnas för granskning. Som skribent har man rätt att välja i hur många exemplar som verket ska tryckas i. Skolan får inte ekonomiskt ta någon nytta av ditt arbete. (Vilkka & Airaksinen 2003 s. 162)

10.1 Etiken i turneringen

De som organiserar turneringen är ansvariga för säkerheten; deltagarna bör vara informerade om var man får första hjälp och var närmaste sjukhus ligger. (Suomen Palloliitto SPL Keski-Suomen piiri ry. 2016)

Alla barn skall ha rätt till säkert spel som domaren eller instruktören försäkrar i spelen. Föräldrarna får inte använda rusmedel eller vara påverkade av sådana, i samband med barnens hobby-verksamhet eller under turneringen. (Suomen Palloliitto. 2016 s. 2-3)

11 PROCESSBESKRIVNING

11.1.1 Fas 1 – Problemområde

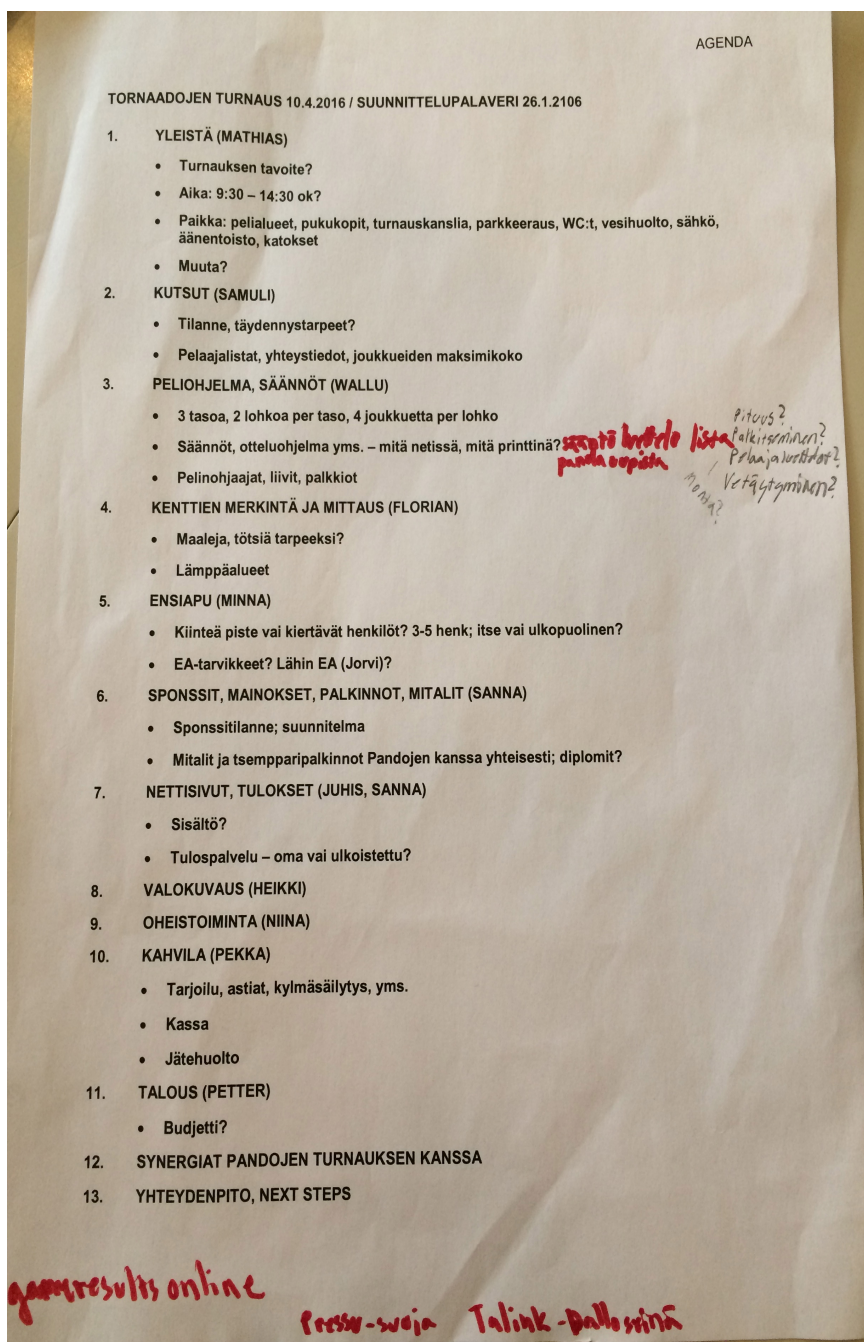
Det tog länge innan en motiverande idé till mitt examensarbete dök upp. En sak som var säker, var att det skulle handla om något som intresserar mig, så det blev fotboll. Jag ville dessutom att någon på riktigt skulle ha nytta av examensarbetet i framtiden. Jag diskuterade med min förening Gäddviks Boll HooGee rf, med verksamhetsledaren Mauri Akkanen i slutet av oktober 2015. Då kom vi fram till idén, om att ordna turnering, som tidigare redan hade diskuterats med HooGee P08. Mauri Akkanen påpekade då att Gäddviks Boll HooGee rf. har organiserat få turneringar och därför kunde det vara en bra idé att också göra en handbok med klara riktlinjer för organisering av turneringar. Jag började tänka på relevant litteratur till examensarbetet, detta var krävande att hitta pålitliga källor. Mycket böcker och nätsidor användes på svenska och finska kring ämnen projektarbete, organisationsroller, projektledare, projektgrupp och fotbollsturneringar.

11.1.2 Fas 2 - Planering

I planeringsskedet var det tyst i början, i två månader. Projektledaren som valdes då vi hade föräldramöte med HooGee P08 var den enda som var aktiv gällande turneringsplaneringen. Han hade skissat grunden för turneringen och mejlade informationen vidare till föräldrarna i laget, för att se om det fanns intresse att ordna en egen turnering. Många anmälde sig som frivilliga att ordna turneringen. Först i december 2015, då vi hade fått bekräftelse av användningen av fotbollsplanen och lovet för att få ordna turneringen 10.4.16 av föreningen, så började planeringen framskrida.

I januari 2016 så hände en plötslig förändring i planen, projektledarens pojke slutade i laget och då var vi tvungna att välja en ny projektledare. Detta gick bra för det fanns många frivilliga till rollen och grundläggande planeringen hade redan gjorts till turneringen och kunde vidareutvecklas. Den nya projektledaren tog initiativet och delade in föräldrarna som anmält sig att vara in i turneringen i ansvariga organisationsroller. I slutet av januari 26.1.2016, skulle vi hålla ett möte för att se om planeringen hade fram-

skridit för turneringen. Först i det första mötet fick man en bra bild av att föräldrarna verkligen jobbade, när de rapporterade vad de hade gjort hittills. I första mötet fastslogs turneringens namn, Hoogee Cup. Vi gick igenom lite mål med projektgruppen, varför ordna turneringen och kom fram till att främsta målen var att samla pengar för laget och bilda en så bra första turnering som möjligt med roliga turneringsupplevelser för lagen. Till turneringens uppsatta mål hörde också att få 24 lag totalt ihop samlade till turneringen. Organisationsmodellerna i projektgruppen modifierades enligt Hoogee Cup.



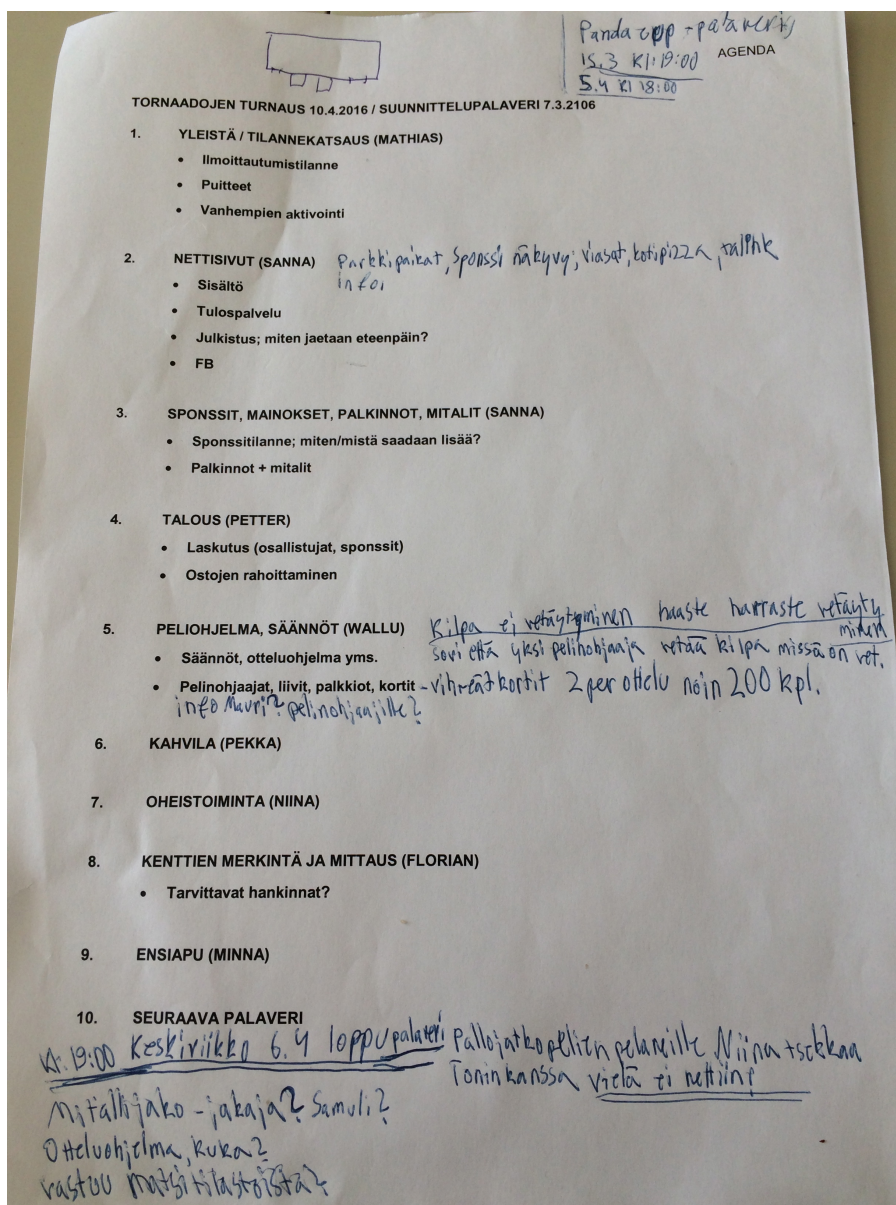
Figur 3 Tornado Turnaus planeringsmöte 26.1.16

Turnauspäälliikö ja peliohjelma	Mathias Lindqvist Wallu Koskeli	Lucas	Siivous KAIKKI
Printit ja muu kirjallinen materiaali	Mathias Lindqvist	Lucas	
Kahvila	Pekka Lehtinen Nora Lehtinen Jill Sundström Tiina Jalonoja Nina Lehtiniemi Outi Jarimo	Max L Max L Nicolas Noel S Felix Joel	
Ensiapu	Matti Tolonen Minna Köhler (myös kahvio) Anu Vaahtera (myös kahvio) Jonna Ziprus (myös kahvio)	Rasmus Sebu Otso Jope	
Sponssit mainokset palkinnot mitalit/todistukset	Sanna Reunanen (Viasat?) Jopen isä (Tallinksilja 1000€) Tumppi Heinrichs (Lidl) Toni Stigzelius (pallot XXL?)	Miro Jope Julle Benu	
Kutsut	Samuli Susiluoto Mats Melen	Samu Osku	
Ylipelinoajaaja	Samuli Susiluoto	Samu	Vikström Pekka (Eemil) voi olla pelinoajaaja
Nettivastaava, kotisivut ja tulokset	Juhis Murtomäki	Max	
Valokuvaus	Heikki Ilvessalo	Elias	
Kenttien merkintä ja mittaus	Florian Köhler	Sebu	löytyykö 12 maalia
Oheistoiminta	Niina Rannanpää	Nikke	
Kaikki käy	Pia Wilander Mira Basu Jessica Lindqvist Sari Hietala-Avela Tiina Tuutti Suvi Salonius Laura Häkkinen + mies Jarkko Rantanen Johanna Norrback Gun-Maj Rantanen Rami Piipponen tai Malin Häikiö Ville Fernelius	Oliver W Lucas Lucas Alex A Henu Otto Casper Viktor Elias Viktor Eddie Aksel	moni haluaa leipoa!
Talous- ja kirjanpitoaava	Petter Lindeman	Pate	

Figur 4 Hoogee cup arbetslista 26.1.16

Projektgruppen höll i främsta hand kontakt via epost och möten, som ordnades för att kolla i vilket skede planeringen är i. Andra mötet ordnades i början av mars 7.3.2016. Nätsidorna var klara. Till nätsidorna lades information som gällde HooGee Cup: där fanns regler, spelschema och information om övrig verksamhet. Till turneringen hade nu anmälts 22/24. Det diskuterades att det fanns många alternativ till olika sidoverksamheter, men vi beslöt oss att fokusera på det som redan planerats hittills och slutföra det ordentligt istället för att göra det för invecklat. Vi valde även att försöka aktivera de föräldrar som inte ännu var med för att bilda en så stor organisationsgrupp som möjligt. Nya möten bestämdes, slutmöte före turneringen och sedan valdes det ut några som skulle gå till flickornas turneringsmöte, en fotbollsturnering som hålls på samma ställe dagen innan, Panda Cup. Vi arbetade tillsammans med deras organisationsgrupp, så att

de kunde ta nytta av vår turnering och tvärtom. Från flickornas turneringsmöte kom det mycket info, som vi tog nytta av, t.ex. en enkel grej: what-to-do-lista, som inte ännu hade gjorts för Hoogee Cup gjordes. Se bilaga 1. Det diskuterades mycket redan om själva genomförande fasen i Panda Cup, varifrån vi tog till oss viktig information gällande organisering.



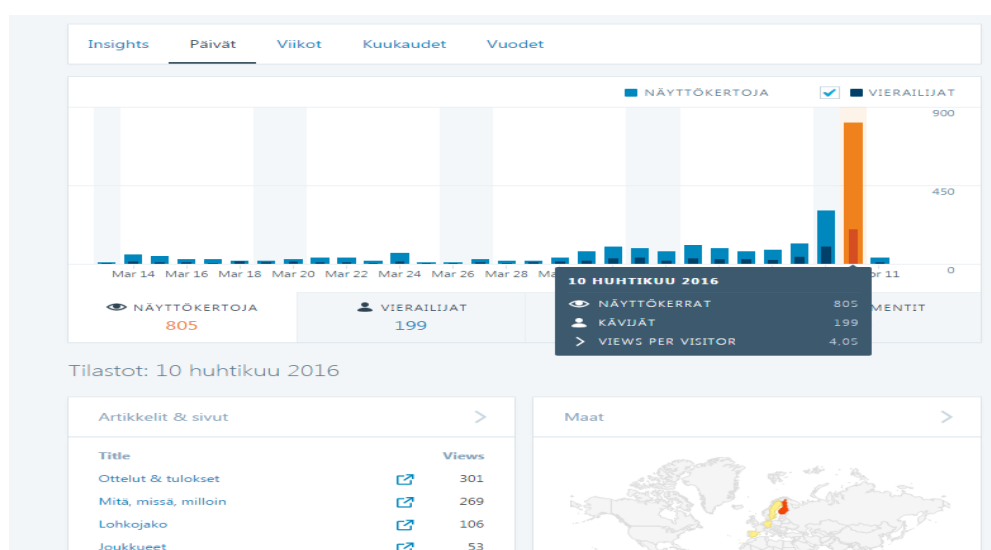
Figur 5 Hoogee Cup planeringsmöte 7.3

Sista gemensamt turneringsmötet före turneringarna ordnades i början av april 6.4.2016. Det fokuserades mycket på själva genomförandet för både flickornas och vår turnering. Allting verkade vara under kontroll. Många föräldrar hade ställt upp som frivilliga efter förra mötet. Inom projektgruppen hade man haft små möten för sina undergrupper. Det diskuterades i mötet även om riskfaktorer, hur man skulle agera och ta ställning i sådana

tillfällen. Vi hade 23/24 lag och vi beslöt oss för att bjuda in HooGee 09 för att få 24 lag, vilket underlättar planeringen, speciellt spelschemat. Både för Panda Cups och Hoogee Cups domare, skulle ordnas ett gemensamt möte dagen före veckoslutets turneringar för att repetera turneringens regler. Hoogee Cups organisationsgrupp observerade Panda Cup dagen före vår egen turnering och här observerades många förbättringsförslag som skulle tillämpas i vår turnering nästa dag. Som placering av tält, lockande av kunder, stora pris-listor, skyltar och turneringstorg, med många små tält nära varandra.

11.1.3 Fas 3 – Genomförande

Turneringen blev väldigt lyckad, yttre faktorerna som vädret var soligt och delvis därför var det säkert mycket människor på plats. Vi hade nytta av att kunna komma och observera Panda Cup dagen före vår turnering, vi tillämpade sedan våra observationer i Hoogee Cupen. Många föräldrar utanför projektgruppen hjälpte även till under själva turneringsdagen. Tidtabellen höll och det kom mycket positiv feedback av den kompakta tidtabellen både från andra lagledare och föräldrar. Men ur tränarsynvinkel, så kunde det ha varit bra att ha längre pauser för att se andra lag spela och för att ha små pauser. Under turneringsdagen bildades en WhatsApp-grupp för projektgruppen, där det gick att hålla kontakt snabbt om det behövdes. Turneringstorget var fullt hela tiden. Nätsidorna var en bra informationskanal, där informerades resultaten och slutspelen, så snabbt som möjligt. Statistiken visade att många hade använt sig av nätsidorna under dagens lopp, där det hade varit 199 besökare under turneringsdagen.



Figur 6 Hoogee Cup nätidornas besökare 10.4.16

Några negativa sidor som märktes i turneringen var att domarna inte var säkra på ”kaikki pelaa”-reglerna. Det fanns lite för mycket mat i buffén och det såldes billigare i slute av turneringen. Det var ont om parkerings-platser, fastän vi hade sagt åt vårt lag att komma till fots till turneringen. Men inga desto större problem uppkom i turneringen och det var verkligen en lyckad öppnings turnering in för säsongen.

11.1.4 Fas 4 - Bearbetning, resultat och slutsatser

Själva arbetsprocessen har varit mycket givande trots att det tagit länge att göra och planera arbetet. Målen har besvarats tack vare själva organiseringen av turneringen samt den teoretiska referensramen. Nu har Gäddviks Boll HooGee rf en klar och tydlig struktur hur man skall ta sig till väga för att organisera en fotbolls-turnering tack vare handboken som gjordes till föreningen.

Projektledaren i turneringen agerade lugnt, visade högt intresse och självförtroende i att genomföra turneringen såsom projektledare rollen beskrevs i teoretiska referensramen. Förbättringsförslag diskuterades efter turneringen och vi kom fram till att en lunch paus kunde ordnas för alla lag, för att öka försäljningen i buffen. Lunchen kunde säljas i förväg till lagen. Det diskuterades om att domarna var lite osäkra med reglerna och nästa gång kunde det vara nyttigt att repetera reglerna för domarna på morgonen. Till nästa år skulle spelen vara mera utspridda, så att människorna ständigt gick igenom turneringstorget som också kunde öka försäljningen.

12 DISKUSSION

12.1 Egna mål

Största orsaken till målet var att Gäddviks Boll HooGee rf. inte har organiserat några turneringar tidigare och föreningen ville ha klara instruktioner för det. Handboken är menad för föreningens alla lag, till allmän användning. Själva målet kom rakt från föreningen och därför kändes det verkligen som ett nyttigt mål, för att föreningen troligtvis skulle kunna ta nytta av handboken i framtiden. Mycket av bakgrunden kan tillämpas i arbetslivet inom branschen som jag själv även kommer att kunna ta nytta av t.ex. hur man skall ordna projekt samt hur projektledaren bör agerar.

12.2 Produkten

Produkten är handboken som gjorts till föreningen. Handboken är gjord på finska och det tog sin tid att förkorta och översätta det viktigaste till finska från examensarbetet. Teoretiska referensramen har använts som bakgrund i handboken och själva turneringen har fungerat som exempel. Handboken blev sist och slutligen riktigt bra, fastän inga riktlinjer gavs från föreningen för hur handboken skulle se ut. Handboken fördelades till föreningen då examensarbetet var slutfört. Turneringen kommer att genomföras nästa år på nytt så själva arbetsprocessen och handboken kommer att vara till nytta för den gamla organisationsgruppen för att ännu förbättra turneringen och för nya medlemmar som inte ännu varit med och organisera turneringar. Jag hoppas även att andra lag i föreningen tar nytta av handboken i framtiden och organiserar turneringar.

Innehållet i handboken är uppdelat enligt följande:

- Förord
- Projektarbete
- Fotbollsturneringar
- Projektarbetets faser
- Arbetsfördelning
- Hoogee Cup
- Bilagor

- Källor

Se bilaga 2

12.3 Processen

Själva arbetsprocessen var mycket tidskrävande och i början kändes det som en omöjlig uppgift. Men med tiden så lärde jag mig allt mera och mera om examensarbetet och det började likna de gamla arbeten som gjorts i Arcada. Det märktes speciellt att det var extremt viktigt att göra källhänvisningar noggrant i början för att underlätta arbetet senare. Kanske man kunde ha varit mera förberedd för arbetsprocessen hur tidskrävande den verkligen var, förbered rejält med tid och gör arbetet under en bestämd tid, under veckan/dagen för att göra arbetet lättare för sig själv. Då vi gick igenom arbetsprocessen i kursen "Vetenskapsteori och metodik" förstod man inte sammanhanget, först då man fick göra själva processen och koppla det till sitt examensarbete, så lärde man sig arbetsprocessen.

Forskningsfrågan som beskrevs för arbetet; Var det en organiserad turnering, blev besvarad i bakgrunden. Alla faserna i projektarbete underlättade att planera och organisera turneringen. Projektledare krävdes för att hålla projektet och projektgruppen organiserad. Övriga aktiviteter som projektgruppen stod för behövdes också i turneringen för att göra turneringen mera roligare som t.ex. buffé och lotteri. Gällande turneringen så stämde det att största delen av intäkterna kom av deltagaravgifterna. I genomförande skedet av turneringen var det viktigt att ta kunden i beaktande för att få en lyckad turnering. Organisationsgruppen tog ansvar för första hjälpen i turneringen i genomförande skedet. Domarna övervakade att reglerna följdes. Små detaljer som stora kartor, mycket bänkar och parkeringsplatser är också viktigt gällande en bra turnering.

12.4 Metoden

Metoden som användes var processbeskrivning och produktutveckling. I början skrev man onödigt noggrant dagbok över processen, vilka val man gjort och varför, men bättre med mycket anteckningar, än inget alls. Produktutvecklingen lämpade sig också

bra som metod, för att man ständigt repeterade bakgrunden, som man skrivit, använt i praktiken och sammanfattat i handboken. Så man har lärt sig den väl. Själva metoden för arbetsprocessen var ganska flummig i början. Man kände inte igen metoden från kursen ” Vetenskapsteori och metodik”. En stor orsak var det att det fokuserades på kvalitativ och kvantitativ forskning i böckerna skrivna av Carlström, Inge & Carlström Hagman och i Hirsjärvis bok. Trots detta, använde jag mig av den metoden som lämpade sig för examensarbetet.

KÄLLOR / REFERENCES

- Arcada. 2014. God vetenskaplig praxis i studier vid Arcada. Tillgänglig: https://start.arcada.fi/sites/default/files/dokument/ovriga%20dokument/god_vetenskaplig_praxis_i_studier_vid_arcada_2014.pdf Hämtad 31.3.16
- Carlström, Inge & Carlström Hagman, Lena-Pia. 2006, *Metodik för utvecklingsarbete & utvärdering*, Lund: Studentlitteratur AB, 447s.
- Eskola, J; Lamberg, K; Pakkanen, M; Partanen, M & Tamminen J. 2003, *Kuningas jalkapallo*, Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 192s.
- Hagström, Andreas. & Mattsson, Sandra. 2010, *Att leda projekt från start till mål*. Stockholm: SISU idrottsböcker, 88s.
- Haukilahden Pallo Hoogee ry 2016.
Tillgänglig: <http://www.hoogee.fi/hoogee/>
Hämtad:5.2.16
- Helsinki Cup Oy 2016.
Tillgänglig: <http://www.helsinkicup.fi/fi/turnausinfo/>
Hämtad:3.3.16
- Hirsijärvi, S; Remes, P & Sajaavaara P. 2009, *Tutki ja kirjoita. 15uppl.*; Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino Oy. 464s.
- Iiskola- Kesonen Hanna. 2004, *Mitä, miksi, kuinka: käsikirja tapahtumajärjestäjille*. Helsinki: Suomen liikunta ja urheilu, 103s.
- Jönsson Åke. 2006, *Fotboll hur världens största sport växte fram. Lund: Historisk Media, 224s.*
- Kauhanen, J; Juurakko, A & Kauhanen V. 2002, *Yleisötapahtuman suunnittelu ja toteutus*. Porvoo: WSOY, 164s.
- Kettunen Sami. 2009, *Onnistu projektissa. 2 uppl.*, Helsinki: WSOY Pro Oy,198s.
- Suomen Palloliitto SPL Keski-Suomen piiri ry. 2016
Tillgänglig:<https://www.palloliitto.fi/keski-suomi/pelitoiminta/turnaukset>
Hämtad:1.2.16

Vilka, Hanna. & Airaksinen, Tiina. 2004, *Toiminnallinen opinnäytetyö*. Jyväskylä:
Gummerus Kirjapaino Oy. 168s.

BILAGOR / APPENDICES

Bilaga 1 - Hoogee Cup tehtävälista 16.3.2016

Bilaga 2 - Käsikirja jalkapalloturnauksen järjestäjälle

HooGee Cup 10.4.2016 - tehtävälista

VASTUUALUE	VASTUUHENKILÖ + TIIMI	% TILA	KUVAUS, KOMMENTIT
Kutsut ja osallistujajoukkueisiin yhteydenpito	Samuli Susiluoto	50 %	Kutsut lähteneet. 22/24 joukkuetta tällä hetkellä. Pohdittavaksi olisiko hyvä olla simppeleitä käsiohjelmaa (sis. otteluohjelman ja buffettimainoksen), jonka voisi päivän aluksi antaa joukkueenjohtajille. Nettisivujen linkin lähettäminen ilmoittautuneille pikimmiten.
Otteluohjelma ja säännöt	Wallu Koskeli + Mathias Lindqvist	75 %	Säännöt ovat netissä. Otteluohjelma tullee laittaa nettiin maaliskuun aikana. Sisältyykö otteluohjelmaan ohjeet siitä, miten pelaajien nimet ilmoitetaan ja miten toimitaan palkintojenjaossa ja mahd. joukkueiden valokuvauksessa (ks. seuraava tehtävä)?
Ohjeet joukkueille	Samuli Susiluoto + Mathias Lindqvist, Wallu Koskeli	0 %	Joukkueenjohtajille ohjeet miten pelaajien nimet ilmoitetaan ja miten toimitaan palkintojenjaossa ja mahd. joukkueiden valokuvauksessa. Ohjeet nettiin pikimmiten.
Sponsorit, mainokset	Sanna Reunanen + Niina Rannanpää	75 %	Sponsoripaketti jaettu ja sponsoreita hyvin saatu. Tarvitaanko vielä sponsoreiden logoja nettiin? Toni Stigzeliusen kautta saadaan mahdollisesti palloja pelipalloiksi ja jaettavaksi joukkueille turnauksen jälkeen. Sponsori-idea tuli Panda Cupin palaverista: jos vielä aietta soitella sponsosjeja, niin voisi kysyä sponsia mitalien ja tsempparipalkinnoiden kustantamiseen.
Nettisivut, Facebook	Sanna Reunanen	75 %	Lisättävä: parkki-ohjeet, otteluohjelma, sponsori-ohjeet?, tieto lounaan myynnistä turnauspaikalla
Oheistoiminta	Niina Rannanpää + Juhis Murtomäki (Max), Jarno Ziprus (Jope), Pia Wilander (Oliver), Mira Basu (Lucas), Sari Hietala-Avela (Alex), Tiina Tuutti (Henu), Suvi Salonius (Otto), Laura Häkkinen (Casper), Gun-Maj Rantanen (Viktor), Malin Häikiö (Eddie)	50 %	Sis. pallotutkan, tarkkuuspotkun, onnenpyörän/arpajaiset ja mahd. letityspisteet. Juhiksen avulla on tehty Kotipizzan tarkkuusammunta-lakana joka annetaan lainaksi Panda Cupiin.
VIP-tilan isäntä/emäntä, tulospalvelu	Sanna Reunanen (toimiiko?) + Samuli Susiluoto, Johanna Norrback-Iivessalo (Elias), Charlotta Backman (Alec), Tiina Tuutti (myös oheistoiminnassa), Jessica Lindqvist (myös telttojen pystyttämisessä)	0 %	Tulosten päivittäminen nettiin ja paperisten tuloslistojen ylläpito (tulostetut taulukot, joihin merkitään tulokset käsin). Lisäksi tarvitaan tulosten ilmoittajat kentillä. TV-ruutu tarvitaan. Sama kuin Panda Cupissa? Se käännetään niin, että se näkyy VIP-tilan ikkunasta. VIP-tila pidetään kansliana, eikä lapsia päästetä sisälle.
Buffetti (sis. grillin)	Pekka Lehtinen + Nora Lehtinen, Jill Sundström (Nicolas), Tiina Jalenoja (Noel S), Nina Lehtiniemi (Felix), Otti Jarimo (Joel), Anu Vaahtra (Otso), myös ensiapu, Jonna Ziprus (Jope, myös ensiapu) + kaikki vanhemmat leipomaan [tarvitaanko lisää nimettyjä tiimin jäseniä?]	50 %	Pitäisikö vihreillä korteilla saada jotain buffasta? Grilli saadaan Matinkylän Lämmöltä. Soppatykki haikinnassa ja kun päätös tehty, niin lisätään tieto keiton myynnistä nettiin. Vetokoukullinen auto tarvitaan, tykin nousto ja palautus Kannelmäestä. Koko joukkue siivoaa. Tämä pitää kommunikoida. Grilli hankittu Matinkylän Huollosta (vanha Siwan talo). Pekka, pitäisikö meillä olla erilliset grillivastaavat? Ville Aijokeen pitäisi olla yhteyksissä, jotta sovitaan miten grilli palautetaan. Esa tarkistaa saadaanko kaasut myös. Kaikki vanhemmat pyritään saamaan pullanpaistohommiin mukaan.
Penkit ja pöydät	Pekka Lehtisen buffatiimi (voidaan myös siirtää erilliseen tiimiin)	25 %	Espoon kaupungilta saadaan ja ne pitää viedä pukukoppeihin yöksi.
Pysäköinnin merkinnät ja valvonta, pelin valvonta	Florian Köhler (ajatuksena, että sama tiimi hoitaa kenttien merkinnät, toimiiko?) + Oskari Häkkinen (Casper), Jarkko Rantanen (Viktor), Toni Stigzelius (Benu)	25 %	Pysäköintipaikat merkitään laminoituilla kylteillä (HooGeen nimi ja nuoli osoittamaan missä parkkipaikka on). Buffa-kyltti parkkipaikalle. Tämä tehdään yhteistyössä Pandojen kanssa. Niimalla on laminoitukone. Pysäköintiä ohjataan aamulla ja valvotaan päivän mittaan. Yksi henkilö per pelikenttä valvomassa. Järjestäjä-liivit tulee olla päällä.
Kontin siivous, telttojen pystyttäminen ja purku	Jessica Lindqvist + Patrik Backman (Alec), Rami Piipponen (Eddie), Ville Fernelius (Aksel)	25 %	HooGeen kontin siivous ja HooGee-teltan testipystytys ma 4.4.2016 klo 18. HooGee-teltta pystytetään la 9.4 aikaisin aamulla ja puretaan su 10.4 turnauksen päätteeksi. IF:ltä lainaksi saadut 2 telttaa pystytetään aamulla ja puretaan illalla molempina päivinä.
Äänentoisto	Heikki Iivessalo	25 %	Heikki tuo äänentoistolaitteen. Viasilta mahdollisesti tulossa selostaja loppuotteluihin.

Pelinohjaajat	Esa Jääntti? + Mathias Lindqvist	25 %	Pelinohjaajia on 12 kpl. Heidän kanssaan tulee ottaa keskustelu ennen turnausta. Pelinohjaajien liivit? Pelinohjaajat pysyvät samoilla kentillä ja joukkueet kiertävät. Pitää olla varamiehiä (vanhempia?)
Kenttien merkintä ja mittaus; maalien siirtäminen	Florian Köhler + Oskari Häkkinen (Casper), Jarkko Rantanen (Viktor), Toni Stigzelius (Benu)	25 %	Maaleja on 12 kpl mutta hyvä tarkistaa etukäteen, että ne kaikki ovat paikalla ja hyvässä kunnossa. Florian ilmoittaa Jessicalle tarvittavien töttsien määrän ja saa apua Niinalta kenttien numeroiden laminoinnissa. Florian, sait kutsun Panda Cupilla olla mukana merkkamaassa heidän kenttiään / katsomassa miten he sen tekevät.
Ensiapu; turvallisuussuunnitelma	Minna Köhler + Jonna Ziprus, Anu Vaahtera (Otonon äiti, napattu Matin listalta) + <u>1 muu ensiaputaitoinen (Mathias kysytele)</u>	25 %	Radiopuhelimet käyttöön? <u>Turvallisuussuunnitelma nettiin pikimmiten</u> ja lisäksi yhteyshenkilöt. Minna muistuttaa Mathiasta kysymään ea-taitoisia tähän tiimiin sekä kysymään ensiaputarvikkeita. Mikko Kumpulainen hoitaa Panda Cupin turvallisuusasioita. Jos ei saada sponsia ea-tarvikkeiden ostoon, niin Jessicalle ilmoitus, että ostaa laukun.
Mitalit ja tsempparipalkinnot; vihreät kortit	Esa Jääntti	25 %	Esa hankkii mitalit (230 kpl) ja tsempparipalkinnot (25 kpl) HooGee-logolla. Lisäksi mahd. annetaan pallo/joukkue. Vihreitä kortteja on tarpeeksi. Pitäisikö vihreällä kortilla saada jotain buffasta?
Palkintojenjako	Samuli Susiluoto + Mathias Lindqvist	0 %	Tsempparipalkintojen saajat tulee ilmoittaa Samulille etukäteen (vai miten tämä hoidetaan?). Ohjeet nettiin.
Valokuvaus	Heikki Iivessalo + Niina Rannanpää, Samuli Susiluoto	0 %	Heikin ottamat hienot valokuvat ovat netissä. Valokuvausseinä turnauksessa? Voisi ottaa jokaisesta joukkueesta valokuvan, joka lähetetään turnauksen jälkeen ko. joukkueelle kiitosviestin kera. Miten ohjeistetaan joukkueita tulemaan valokuvaukseen?
Talous	Petter Lindeman	50 %	Laskut ovat lähenteet. Pohdittavaksi Pekan ja Niinan kanssa buffaan ja onnenpyörään tarvittava pikkurahakassa.
Pukukoppien ja VIP-tilojen avaimet	Esa Jääntti?	0 %	Esa tarkistaa saammeko pitää avaimet koko viikonlopun.
Siivous	Kaikki (<u>Mathias kommunikoi juuri ennen turnauspäivää</u>)	0 %	Pukukoppien ja siivousvälineiden tarve tarkistettava. Kaikki siivoaa. Tämä kommunikoitava.
Järjestäjä-liivit	Jessica Lindqvist + Christian Wilander	75 %	Christian on tilannut 20 kpl liivejä, jotka lainataan lauantaiksi Panda Cupille.
Seuraava/viimeinen kokous	Mathias Lindqvist	50 %	<u>Ke 6.4.2016 klo 19</u> HooGeen toimistolla.
Kommunikointi ennen turnausta ja sen aikana	Mathias Lindqvist + Jessica Lindqvist	0 %	Luodaan WhatsApp-ryhmä pikimmiten. Pohdittavaksi käytännön järjestelyohjetta jaettavaksi kaikille järjestelyyn osallistuville.
Peluuttajat	Mats Melén + Mathias Lindqvist	0 %	Pitää miettiä kuka ehtii peluuttamaan mitään joukkuetta, ettei olla luvauduttu kahteen paikkaan samanaikaisesti.
Turnausdinneri vanhemmille	Jessica Lindqvist	0 %	Pandat pitää mahd. toukokuussa. Onko kiinnostusta järjestää Turnaadojen oma?
		100 %	

Käsikirja jalkapalloturnauksen järjestäjälle

Walter Koskeli, Arcada ammattikorkeakoulu, Urheilu ja terveysala

Sisällysluettelo

- 1 Johdanto
- 2 Projektityö
- 3 Jalkapalloturnaus
- 4 Projektityön työvaiheet
- 5 Työnjako
- 6 Hoogee Cup
- 7 Liitteet
- 8 Lähteet



1 Johdanto

Käsikirja on luotu yhteistyönä Arcada ammattikorkeakoulun kanssa, tehdessäni lopputyötä. Tarkoitukseni oli tehdä seuralle käsikirja, jossa kirjataan kaikki mahdollinen tieto siitä, miten hyvän jalkapalloturnauksen saa järjestettyä.

Idea käsikirjan tekoon syntyi keskusteltuani ohjaajani Mauri Akkasen kanssa. Akkanen kertoi, että HooGee ei aikaisemmin ole järjestänyt turnauksia. Käsikirjasta voisi olla hyötyä seuralle sekä minulle. Käsikirja on tarkoitettu seuran yleiseen käyttöön valmentajille ja muille yhteyshenkilöille, jotka ovat kiinnostuneita jalkapalloturnauksen järjestämisestä.

Toimin valmentajana HooGee P08 -joukkueessa. Samaan aikaan lopputyötä kirjoittaessani järjestimme joukkueen kanssa ensimmäistä kertaa turnauksen, HooGee Cupin, 08 syntyneille pojille. Turnausta on käytetty esimerkkinä käsikirjaa tehtäessä.



3



HooGee



2 Projektityö

Projektityön etuna on se, että asiat voidaan tehdä ja suunnitella yhdessä (esim. turnauksien ja tapahtumien suunnittelu). Tämän onnistumiseen tarvitaan myös muita toimintoja ja palveluita, esim. buffé ja arpajaiset, jotta saataisiin järjestettyä mahdollisimman hyvä ja tuottoisa turnaus. Projektityön haasteena on aikataulu, joka vaikuttaa projektin järjestämiseen voimakkaasti. Varaa tarpeeksi aikaa suunnitteluun! Tämän lisäksi on otettava huomioon ulkoiset tekijät, jotka vaikuttavat projektin läpivientiin, kuten huono sää, ajankohta ja mahdolliset riskit tai yhtäkkiset muutokset. Projektityötä suositellaan myös, jos halutaan seuralle näkyvyyttä. Samalla pidetään organisaatio aktiivisena ja houkutellessaan uusia jäseniä seuralle.



HooGee



4



3 Jalkapalloturnaus

Jalkapalloturnauksen kansallinen vaatimus Suomessa on se, että turnauksessa on oltava vähintään neljä joukkuetta kahdesta eri seurasta. Turnauksessa on noudatettava ikäluokan ”Kaikki pelaa” -sääntöjä, jotka löytyvät Suomen Palloliiton internet sivuilta. Kaikilla joukkueilla täytyy olla oikeus yhtä moneen ja tasaiseen otteluun. Tämä hoituu helposti tasoluokittelulla. Junioriturnauksissa ei saa olla rahallista palkintoa ja nuorimmissa ikäluokissa (F9) ei saa pelata sijoituksista. Turnauksen jury ja pelinohjaajat pitävät huolen siitä, että turnauksen sääntöjä noudatetaan ja seurataan. Vihreitä kortteja jaetaan reilun pelin pelanneelle pelaajalle, yksi kortti per joukkue ja ottelu. Vihreitä kortteja saa noutaa Suomen Palloliitosta maksutta. Turnauksen järjestäjällä on myös velvollisuus vastata turvallisuudesta ja kentällä annettavasta ensiavusta.

Jalkapalloturnauksien järjestämiseen tarvitaan lupa, joka pitää anoa Suomen Palloliitolta viimeistään kaksi viikkoa ennen turnauksen alkua, mutta se kannattaa hakea jo aikaisemmin. Luvan hinta on 20€ ja seura hoitaa anomuksen.

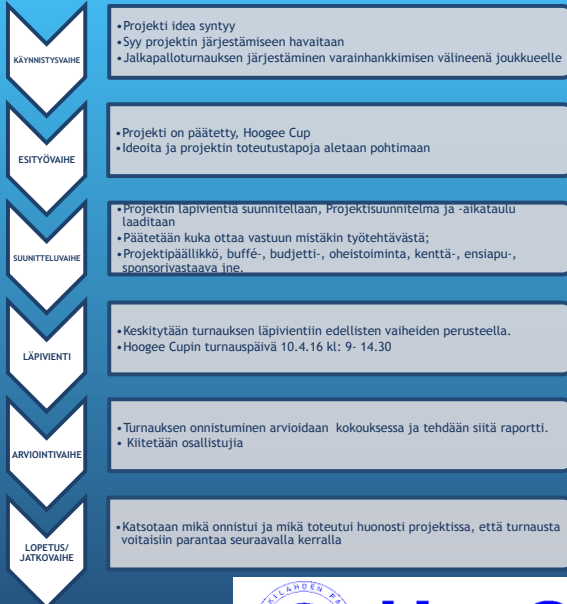




HooGee



4 Projektityön työvaiheet



Projektityö jaetaan kuuteen työvaiheeseen helpottamaan työprosessia (vasemmalla).

Projektisuunnitelmaa suunnitellessa yritetään vastata seitsemään kysymykseen; miksi, mitä, missä, koska, kenelle, miten ja millainen mielikuva projektista jäi?



HooGee



6



1. Käynnistysvaihe

Idea projektin organisoinnista syntyy, tässä tapauksessa turnauksen järjestäminen.

2. Esityövaihe

Toisessa vaiheessa kannattaa verrata turnausta samankaltaisiin turnauksiin, sillä tämä antaa hyvän kuvan tulevasta projektista. Projekti pitää dokumentoida (projektisuunnitelma) ja sisällöstä pitää selvittää seuraavat asiat; tavoite, lopputulos, resurssit, organisaatio ja kommunikaatio.

3. Suunnitteluvaihe

Tässä vaiheessa suunnitellaan turnauksen läpiviemiä; kuka tekee mitäkin, milloin ja koska. Tässä vaiheessa lyödään lukkoon projektiryhmä. Välitavoitteet auttavat lopputuloksen saavuttamisessa. Pelastuslaki vaatii nykyään kirjallisen turvallisuussuunnitelman laatimisen.

Budjetti kuuluu projektin suunnitteluvaiheeseen ja tähän suositellaan erillistä kirjanpitoa ja jopa pankkitiliä, jonka avulla voidaan todentaa talouteen liittyvät asiat. Budjetissa ennakoidaan tuotot, kulut ja arvioidaan näiden perusteella lopputulos. Suurin osa tuotoista tulee osallistumismaksuista ja sponsoreilta. Budjetissa kannattaa myös varautua yllättäviin kuluihin. Kirjanpitolain mukaan turnauksen järjestäjä on velvollinen antamaan vaadittaessa kirjallisen dokumentin turnauksen taloudesta kolme kuukautta tapahtuman jälkeen.



7



HooGee



Markkinointi määritellään suunnitteluvaiheessa. Tärkeää on miettiä kohderyhmä eli kenelle markkinointi kohdistetaan. Ulkoisessa markkinoinnissa tulee kertoa projektin palveluista ja sisäisessä markkinoinnissa tiedottaa projektiryhmälle mitä on meneillään ja missä vaiheessa, sähköpostin tai kokousten kautta. Nettisivut ovat yleinen tiedotuskanava markkinoinnissa ja tietojen tulisi olla lyhyet, kompaktit ja ajan tasalla.

Sponsorilla tarkoitetaan, että projekti käyttää sponsorin logoa markkinoinnissa ja sponsori antaa tästä rahamuotoisen korvauksen tai tuen. Nykyään sponsoreista on kova kilpailu ja tämän takia suositellaan, että sponsorin kanssa neuvotellaan toistuvasta tapahtumasta ja varmistetaan näin sponsorin osallistuminen myös seuraavalle kerralle.



HooGee



8

4. Läpivienti



Läpiviennissä turnaus järjestetään aikaisempien vaiheiden perusteella. Yleensä läpiviennissä ilmenee ongelmia ja näihin on tärkeää ottaa kantaa ja miettiä, kannattaako kaikkiin pieniin ongelmiin tarttua ja onko tämä välttämätöntä tapahtuman läpiviennin ja asiakastyytyvyyden kannalta. Yleensä puhutaan kriisitilanteista ja muutoksista ja nämä olisi hyvä erottaa toisistaan. Kriisitilanteet muodostuvat yhtäkkiä ja voivat aiheuttaa hätäntymistä. Tämän vuoksi on tärkeää reagoida niihin nopeasti, rehellisesti ja avoimesti ja valmistautua näin kriisitilanteisiin.

Läpiviennissä asiakaspalvelu on kaikkein tärkeintä. Asiakaan pitää olla aina tyytyväinen ja tämä tulee ottaa huomioon.

Pieniä yksityiskohtia tulee miettiä läpiviennissä tarkkaan esim. mihin yleisö sijoitetaan, mihin tuolit, penkit ja kartat sijoitetaan, miten pysäköinti järjestetään jne.

Jos tapahtumassa halutaan soittaa musiikkia, niin siihen tulisi hakea lupa Teostolta ja Gramexilta.



9



HooGee



5. Arviointivaihe

Arviointivaiheessa evaluoidaan koko turnaus kirjallisella raportilla. Voidaan myös järjestää kokous, missä käydään läpi turnauksen hyvät ja huonot puolet sekä mahdolliset parannusideat. Dokumentointi tulee olla säännöllistä koko turnauksen ajan, jolloin on helpompaa kirjoittaa loppuraportti turnauksesta. Muista kiittää kaikkia mukana olleita, sponsoreita ja osallistujia.

6. Lopetus & jatkovaihe

Kaikki tärkeä tieto loppuraportista säästetään. Loppuraportti kirjoitetaan ensisijaisesti projektiorganisaatiolle, mutta myös itselle ja muille, jotka ovat kiinnostuneita samantapaisesta projektista. Loppuraportista tulisi selvästi tulla esille tavoitteet, lopputulokset ja omat kokemukset tapahtumasta.



HooGee



10

5 Työnjako

Jos projekti on suuri niin suositellaan tekemään työnjako ja muodostamaan projektiryhmä jossa ihmiset ottavat vastuun tietyistä työtehtävistä. Projektissa pitäisi aina olla projektipäällikkö joka vastaa projektista, delegoi työntehtäviä ja pitää huolen siitä että mikään ei mene pieleen. Projektipäälliköllä on myös vastuu kirjallisesta raportista ja kokouksista. Hierarkkinen projektiorganisaatio on yksi tunnetuimista työnjaoista. Projektipäällikön alla on ihmisiä jotka ovat vastuussa työntehtävistä omin ryhmineen. Tämä työnjako on erityisen suositeltavaa jos työryhmä on suuri. Vastuullinen henkilö vie tiedon eteenpäin projektipäällikölle.



11



HooGee



6. Hoogee Cup

Hoogee Cup järjestettiin vuonna 08 syntyneille pojille 10.4.16. Turnaukseen osallistui 24 joukkuetta, joista yksi joukkue oli 09 syntyneiden joukkue, sillä turnauksen ilmoittautui vain 23 08 syntyneiden joukkuetta.

Turnausta alettiin suunnitella kuusi kuukautta etukäteen. Suunnittelu alkoi varsinaisesti joulukuussa, sen jälkeen, kun seura oli antanut luvan turnauksen järjestämiseen.

Turnausorganisaatioon kuului projektipäällikkö ja työryhmä, jossa oli noin 35 ihmistä, jotka vastasivat Hoogee Cupin toteutuksesta. (liite 1)

Projektipäällikkö ja työryhmä pitivät säännöllisesti kokouksia (noin 1 palaveri /2 kuukaudessa, loppua kohden palaverien määrä lisääntyi.) Kokouksissa tarkistettiin missä vaiheessa suunnittelu on ja mitä asioita pitää vielä hoitaa. Kontaktia pidettiin myös sähköpostin kautta ja turnauspäivänä muodostettiin projektiorganisaatiolle whatsapp -ryhmä.



HooGee



12



Nettisivut www.hoogeeocup.com olivat hyvä tiedotuskanava ja niiltä löytyi tietoa turnauksesta, tuloksista, säännöistä, oheistoiminnoista, sponsoreista ja lisäksi kuvia turnauksesta.

Suosittelavaa on myös seurata ja tarkkailla muita turnauksia. Seurasimme työryhmän kanssa Hoogee tyttöjen turnausta päivää ennen meidän turnaustamme ja saimme sieltä paljon parannusideoita organisoinnin kannalta seuraavalle päivälle; esim. telttojen sijainti lähekkäin, turnaustori molemmille kentille, isot opaste- ja hinnoittelukyltit.

Turnauksen säännöt eivät olleet aivan selvät pelinohjaajille, vaikka heille pidettiin erityinen luento säännöistä päivää ennen turnausta. Ensi kerralla kannattaisi käydä säännöt kertaalleen läpi turnauspäivän aamuna.

Saimme paljon positiivista palautetta kompaktista aikataulusta, mutta projektiryhmä toi esille idean yhdestä pidemmästä tauosta lounasaikaan, jolloin buffetin myynti kasvaisi ja samalla valmentajat saisivat hieman lepoa.



13



HooGee



Turnauksesta jäi melko paljon ruokaa yli. Osa siitä myytiin edullisesti pois turnauksen päätyttyä ja loput käytettiin myöhemmin joukkueen päätöstilaisuudessa.

Parkkipaikoista oli myös pulaa ajoittain, koska viereisessä jäähallissa pidettiin samanaikaisesti jääkiekkoturnaus. Omalle joukkueelle oli informoitu, että kannattaa tulla paikalle kävellen tai pyöräillen, mikäli mahdollista, sillä näin parkkipaikoille tulisi enemmän tilaa. Parannusideoista keskusteltiin työryhmän kanssa myös turnauksen jälkeen. Lounastarjoilua voisi myydä etukäteen kaikille joukkueille. Kaikki kentät tulisi ottaa käyttöön, jolloin voisi olla enemmän pelejä ja osallistujia. Joukkueilla pitäisi olla pelejä molemmilla kentillä, jolloin osallistujat ja katsojat kävelisivät turnaustorin läpi mahdollisimman usein ja myynti buffassa toivottavasti nousisi.



HooGee



14

6 Liitteet

Turnauspäällikö ja peliohjelma	Mathias Lindqvist Waiha Koskeli	Lucas	Sivous KAIKKI
Printti ja muu kirjallinen materiaali	Mathias Lindqvist	Lucas	
Kahvila	Pekka Lehtinen Nora Lehtinen Jill Sundström Tiina Jalonoja Nina Lehtiniemi Outi Jarimo	Max L Max L Nicolas Noel S Felix Joel	
Ensiapu	Matti Tolonen Minna Köhler (myös kahvio) Anu Vaahtera (myös kahvio) Jonna Zippus (myös kahvio)	Rasmus Sebu Otto Jope	
Sponsorit mainokset palkinnot mitalit/todistukset	Sanna Ruusanen (Visak?) Jopen isä (Tallinkilta 1000€) Tumppi Heinrichs (LJdJ) Toni Siggelius (pallot XXL?)	Miro Jope Julie Beni	
Kutsut	Samuli Susiluoto Mats Melen	Samu Osku	
Ylipelinhojaja	Samuli Susiluoto	Samu	Vikström Pekka (Emil) voi olla pelinhojaja
Nettivaava, kotisivut ja tulokset	Juhis Murtomäki	Max	
Valokuvaus	Heikki Iivessalo	Elias	
Kenttien merkintä ja mittaus	Florian Köhler	Sebu	löytyykö 12 maalia
Oheistoiminta	Niina Rannampää	Nikke	
Kaikki käy	Pia Willander Mira Basu Jessica Lindqvist Sari Vieta-Avela Tiina Tuutti Suvi Salenius Laura Häkkinen + mies Jari/Ko Rantanen Johanna Norrback Gun-Maj Rantanen Rami Piipponen tai Malin Häikiö Ville Fernelius	Oliver W Lucas Lucas Alex A Henu Otto Casper Viktor Elias Viktor Eddie Aksei	moni haluaa leipoa!
Talous- ja kirjanpitoaava	Petter Lindeman	Pete	

Liite 1 HooGee Cup työnjako

15

HooGee Cup 10.4.2016 - tehtävälista

VASTUUALUE	VASTUUHENKILÖ + TIIMI	% TILA	KUVAUS, KOMMENTIT
Kutsut ja osallistujajoukkueisiin yhteydenpito	Samuli Susiluoto	75%	Kutsut lähteneet. 23/24 joukkuetta tällä hetkellä. Viimeinen paikka täytetään Hoogeen O9 pojista tai tytöistä tulevalle joukkueella ilmaiseksi, jos ei ilmoittautumisia tällä viikolla tule. Ilmoittautuneille lähetetty väliaikatoite 10.3. ja samassa linkki turnauksen nettisivuille.
Otteluohjelma ja säännöt	Wallu Koskeli + Mathias Lindqvist	75%	Säännöt ovat netissä. Otteluohjelma tulee laittaa nettiin maaliskuun aikana. Sisältykö otteluohjelmaan ohjeet siitä, miten pelaajien nimet ilmoitetaan ja miten toimitaan palkintojenjaossa ja mahd. joukkueiden valokuvauksessa (ks. seuraava tehtävä?)
Ohjeet joukkueille	Samuli Susiluoto + Mathias Lindqvist, Wallu Koskeli	50%	Samuli pyytää nimilistat viikkoa ennen turnausta. Samuli lähettää asiasta mailia heti kup saadaan otteluohjelmat lyötystä hikkoon ja samaan meliin tiedot palkintojenjaosta ja valokuvauksesta, jos saan niistä infoa / saadaan sovitua. Samuli lähettää infoa kun kunnossa. Laitetaanko tiedot nettiin?
Sponsorit, mainokset	Sanna Reunanen + Niina Rannanpää	75%	Sponsoripaketti jaettu ja sponsoreita hyvin saatu. Tarvitaanko vielä sponsoreiden logoja nettiin? Toni Stigzeluksen kautta saadaan mahdollisesti palloja pelipalloiksi ja jaettavaksi joukkueille turnauksen jälkeen. Sponsori-idea tuli Panda Cupin palaverista: jos vielä aietta soitella sponsoreja, niin voisi kysyä sponsoria mitallien ja tsamppipalkintojen kustantamiseen.
Nettisivut, Facebook	Sanna Reunanen	75%	Lisättävä: parkki-ohjeet, otteluohjelma, sponsori- logoja? , tieto lounaan myynnistä turnauspaikalla
Oheistoiminta	Niina Rannanpää + Juhis Murtonäki (Max), Jarno Ziprus (Jope), Pia Wilander (Oliver), Mira Saari (Lucas), Sari Hietala-Avela (Alex), Tiina Tuutti (Henu), Suvli Saloniemi (Otto), Laura Häkkinen (Casper), Gun-Maj Rantanen (Viktor), Malin Häikiö (Eddie)	50%	Sis. pallotutkan, tarkeuspotkun, onnenpyörän/arpajaiset ja mahd. ledtyspisteen. Juhisen avulla on tehty Kotipizzan tarkkuusammunta-lakana joka annetaan lainaksi Panda Cupiin. Kenttien reunojen merkintä sponsoreiden lakanoilla tms. HooGee-tuotteiden myyntipiste.

Liite 2 Hoogee Cup tehtävälista (s16-19)

16

VIP-tilan isäntä/ernäntä, tulos	Sanna Reunanen + Samuli Susiluoto	0%	Tulosten päivittäminen nettiin ja paperisten tuloslistojen ylläpito
Buffetti (sis. grillin)	Pekka Lehtinen + Nora Lehtinen, Jill Sundström (Nicolas), Tiina Jalonoja (Noel S), Nina Lehtiniemi (Felix), Outi Jarimo (Joel), Anu Vaahtera (Otso), myös ensiapu, Jonna Ziprus (Jope), myös ensiapu, Janna Groop (William), Carola Lindholm (Calle) + kaikki vanhemmat leipomaan (tarvitaanko lisää nimettyjä tiimin jäseniä?)	50%	Pitäisikö vihreillä korteilla saada jotain buffasta? Grilli saadaan Matinkylän Lämmöltä. Soppatykki harkinnassa ja kun päätös tehty, niin lisätään tieto keiton myynnistä nettiin. Vetokoukullinen auto saadaan Niinalta, tykin nouto ja palautus Kannelmäestä. Koko joukkue siivoaa. Tämä pitää kommunikoida. Grilli hankittu Matinkylän Huollosta (vanha Siwan talo). Pekka, pitäisikö meillä olla erilliset grillivastaavat? Ville Aljokeen pitäisi olla yhteyksissä, jotta sovitaan miten grilli palautetaan. Esa tarkistaa saadaanko kaasut myös. Kaikki vanhemmat pyritään saamaan pullanpaistohommiin mukaan.
Penkit ja pöydät	Pekka Lehtisen buffatiimi (voidaan myös siirtää erilliseen tiimiin)	25%	Espoon kaupungilta saadaan ja ne pitää viedä pukukoppeihin yöksi.

17

Pysäköinnin merkinnät	Florian Köhler (ajatuksena, että sama tiimi hoitaa kenttien merkinnät, toimiiko?) + Oskari Häkkinen (Casper), Jarkko Rantanen (Viktor), Toni Stigzelius (Benu)	25%	Pysäköintipaikat merkitään laminoituilla kylteillä (HooGee-nimi ja nuoli osoittamaan missä parkkipaikka on). Buffa-parkkipaikalle. Tämä tehdään yhteistyössä Pandojen kanssa. Niinalla on laminointikone.
Pysäköinnin ja pelien valvonta,	Mathias Lindqvist (turvallisuus)	0%	Pysäköintiä ohjataan aamulla ja valvotaan päivän mittaan.
Kontin siivous, telttojen pystyttäminen ja purku	Jessica Lindqvist + Patrik Backman (Alec), Rami Piipponen (Eddie; vain 4.4), Ville Fernelius (Aksel), Petter Lindeman (Patrik)	25%	HooGeen kontin siivous ja HooGee-teltan testipystytys ma 4.4.2016 klo 18. HooGee-teltta pystytetään la 9.4 aikaisin aamulla ja puretaan su 10.4 turnauksen päätteeksi. IF:ltä lainaksi saadut 2 telttaa pystytetään aamulla ja puretaan illalla molempina päivinä.
Äänentoisto	Heikki Ilvessalo + Jussi Kärkkäinen (Samu K)	25%	Heikki tuo äänentoistolaitteen. Viasatilta mahdollisesti tulossa selostaja loppuotteluihin.
Pelinohjaajat	Esa Jäntti? + Mathias Lindqvist	25%	Pelinohjaajia on 12 kpl. Heidän kanssaan tulee ottaa keskustelu ennen turnausta. Pelinohjaajien liivit? Pelinohjaajat pysyvät samoilla kentillä ja joukkueet kiertävät. Pitää olla varamiehiä (vanhempia?).
Kenttien merkintä ja mittaus; maalien siirtäminen	Florian Köhler + Oskari Häkkinen (Casper), Jarkko Rantanen (Viktor), Toni Stigzelius (Benu)	25%	Maaleja on 12 kpl mutta hyvä tarkistaa etukäteen, että ne kaikki ovat paikalla ja hyvässä kunnossa. Tarvitaan 48 fläktötsää, 132 tavallista tötsää, ainakin 2 eri väriä (tai mahdollisesti jopa 6 eri väriä, 22 tötsää/kenttä). Jessica hankkii tötsät. Florian saa apua Niinalta kenttien numeroiden laminoinnissa. Florian, sait kutsun Panda Cupilla olla mukana merkkimaassa heidän kenttiään / katsomassa miten he sen tekevät.

18

Mitalit ja tsempparipalkinnot; vihreät kortit	Esa Jäntti	25%	<u>Ennen turnausta</u> Sanna on ollut Doctagoniin yhteyksissä ja saattaa olla, että osallistuvat ea-toiminnan sponsorointiin. Esa hankkii mitalit (230 kpl) ja tsempparipalkinnot (25 kpl) HooGee-logolla. Lisäksi mahd. annetaan pallo/joukkue. Vihreitä kortteja on tarpeeksi. Pitäisikö vihreällä kortilla saada jotain buffasta?
Palkintojenjako	Samuli Susiluoto + Mathias Li	0%	Tsempparipalkintojen saajat tulee ilmoittaa Samulille paikan päällä.
Valokuvaus	Heikki Ilvessalo + Niina Ranne	0%	Heikin ottamat hienot valokuvat ovat netissä. Valokuvausseinä turnauksen jälkeen.
Talous	Petter Lindeman	50%	Laskut ovat lähteneet. Pöhdittäväksi Pekan ja Niinan kanssa buffaan ja onnenpyörään tarvittava pikkurahakassa.
Pukukoppien ja VIP-tilojen avaimet	Esa Jäntti?	0%	Esa tarkistaa saammeko pitää avaimet koko viikonlopun.
Siivous	Kaikki (Mathias kommunikoi j)	0%	Pukukoppien ja siivousvälineiden tarve tarkistettava. Kaikki siivoaa. Tämä on tehtävä.
Järjestäjä-liivit	Jessica Lindqvist + Christian Wilander	75%	Christian on tilannut 20 kpl liivejä, jotka lainataan lauantaiksi Panda Cupille.
Seuraava/viimeinen kokous	Mathias Lindqvist	50%	Ke 6.4.2016 klo 19 HooGeen toimistolla.

19

7 Lähteet

Eskola, J; Lamberg, K; Pakkanen, M; Partanen, M & Tamminen J. 2003, *Kuningas jalkapallo*, Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 192s.

Hagström, Andreas. & Mattsson, Sandra. 2010, *Att leda projekt från start till mål*. Stockholm: SISU idrottsböcker, 88s.

Haukilahden Pallo Hoogee ry 2016, <http://www.hoogee.fi/hoogee/>

Helsinki Cup Oy 2016, <http://www.helsinkicup.fi/fi/turnausinfo/>

Iiskola- Kesonen Hanna. 2004, *Mitä, miksi, kuinka: käsikirja tapahtumajärjestäjille*. Helsinki: Suomen liikunta ja urheilu, 103s.

Jönsson Åke. 2006, *Fotboll hur världens största sport växte fram*. Lund: Historisk Media, 224s.

Kauhanen, J; Juurakko, A & Kauhanen V. 2002, *Yleisötapahtuman suunnittelu ja toteutus*. Porvoo: WSOY, 164s.

Kettunen Sami. 2009, *Onnistu projektissa*. 2 uppl., Helsinki: WSOY Pro Oy, 198s

Suomen Palloliitto SPL Keski-Suomen piiri ry. 2016, <https://www.palloliitto.fi/keski-suomi/pelitoiminta/turnaukset>

Vilkkä, Hanna. & Airaksinen, Tiina. 2004, *Toiminnallinen oppinnäytetyö*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. 168s.