

Antikainen Pasi & Rajala Jari

Seikkailu-urheilukilpailun järjestäminen talvella – Lost In Kajaani Winter Edition 2016



Liikunnanohjaaja
(AMK)

Kevät 2017



KAJAANIN
AMMATTIKORKEAKOULU
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

TIIVISTELMÄ

Tekijät: Antikainen Pasi & Rajala Jari

Työn nimi: Seikkailu-urheilukilpailun järjestäminen talvella – Lost In Kajaani Winter Edition 2016

Tutkintonimike: Liikunnanohjaaja (AMK)

Asiasanat: seikkailu-urheilu, talviolosuhteet, multisport, urheilutapahtuma, Lost In Kajaani

Työn toimeksiantaja Kainuun Liikunta järjestää Suomen suurinta seikkailu-urheilukilpailua: Lost in Kajaani adventure. Toimeksiantajan suunnitelmissa oli järjestää tapahtumalle talviversiota nimellä Lost in Kajaani Winter Edition. Toimeksiantaja oli päättänyt tilata tapahtuman suunnittelun ja päätoteutuksen opinnäytetyönä tämän työn tekijöiltä.

Opinnäytetyön tarkoituksena oli suunnitella ja toteuttaa Lost In Kajaani Winter Edition seikkailu-urheilukilpailu. Kilpailu järjestettiin nyt ensimmäistä kertaa ja siitä oli tarkoitus tehdä valmis tuote, jota toimeksiantaja voi järjestää vuosittain uudelleen ja kehittää edelleen.

Tavoitteena oli 1) kehittää tekijöiden aktiviteettimatkalupalveluiden suunnittelu-, toteutus- sekä tuotteistamisosaamista, 2) tehdä uusi vuosittain järjestettävä tapahtuma, joka myös toimii tulonlähteenä toimeksiantajalle.

Lost In Kajaani Adventure –kilpailusta hyödynnettiin tapahtuman henki ja tapahtumallisuus sekä siitä saatu osallistujapalaute. Toimeksiantajalla oli myös valmiit markkinointikanavat, internet-sivustopohja sekä ilmoittautumisjärjestelmä. Työssä hyödynnettiin omaa aikaisempaa kokemusta niin tapahtumajärjestämisestä kuin seikkailu-urheilusta. Tärkeää työssä oli huomioida talviolosuhteiden tuomat haasteet seikkailu-urheilukilpailun järjestämiselle.

Tapahtumalle asetettu 20-30 joukkueen osallistujatavoite saavutettiin 22 joukkueen osallistuttua ja järjestelyt menivät 13 henkilön voimin, joista 2 oli palkkasuhteessa toimeksiantajaan. Osallistujilta saatu palaute oli positiivista ja tapahtumasta oli tykätty. Tapahtuman tilinpäätös jäi plussan puolelle, mutta tapahtuman taloudellisesti kannattavaksi saamiseen tarvittaisiin lisää osallistujia.

Tapahtumaa järjestettäessä opittiin, miten tällainen kilpailu on kannattavaa järjestää. Esimerkiksi tulospalvelun toimintaa ja kilpailun kulkua pystyttiin kehittämään tehokkaammaksi isommalla organisaatiolla järjestettävään Lost In Kajaani Adventureen verrattuna. Lost In Kajaani Winter Edition -tapahtuman kasvua voisi vauhdittaa sarjojen voimakkaammalla eriyttämisellä. Lyhyemmästä sarjasta voisi tehdä helpomman osallistumiskynnyksen madaltamiseksi. Pidemmästä sarjasta puolestaan voisi tehdä entistä rankemman haasteellisuuden lisäämiseksi.

ABSTRACT

Authors: Antikainen Pasi & Rajala Jari

Title of the Publication: Organizing an adventure race in winter – Lost In Kajaani Winter Edition 2016

Degree Title: Bachelor of Sports, Sports Instructor

Keywords: adventure racing, winter conditions, multisport, sports event, Lost In Kajaani

The commissioner of this thesis was Kainuun Liikunta. Kainuun Liikunta organizes the biggest adventure race in Finland: Lost In Kajaani Adventure. The commissioner had thought to organize a winter version of the race called Lost In Kajaani Winter Edition and decided to order designing and organizing of this event from the authors of this thesis.

The aim of the thesis was to design and organize Lost In Kajaani Winter Edition adventure race. The race was held for the first time and the idea was to productize it so that the commissioner could be able to organize it annually and develop it further.

The objectives were 1) to develop the authors' skills in planning, organizing and productization of activity tourism services and 2) to create a new annually organized event which brings income for the commissioner.

The spirit of the Lost In Kajaani Adventure was utilized as well as the feedback gained from the participants of the previous races. The commissioner had already created marketing channels, internet pages and a registration system. The authors' previous experience of event organizing and adventure racing was utilized. One of the most important aspects in the work was to take into account challenges winter conditions provided.

The goal was to gain 20-30 teams to participate and this was reached as the final amount of the teams was 22. The organizing work was carried out with 13 staff members of which only 2 were paid employees. The feedback of the participants was positive and they had liked the event. The financial statement showed profit but in order to keep the event profitable, more participants would be needed in future.

While organizing the event, we learnt how to design this kind of race to be profitable. For example, the results service was executed more efficiently than in the Lost In Kajaani Adventure race. One method to gain more participants in the future could be stronger differentiation of the series. That is, the shorter series could be made even easier to lower the participation threshold whereas the longer series could be made more challenging.

SISÄLLYS

JOHDANTO.....	1
1 KEHITTÄMISTEHTÄVÄT	3
2 KESKEISET KÄSITTEET	4
2.1 Seikkailu-urheilu	4
2.2 Talviolosuhteet ja niiden vaikutus turvallisuuteen.....	6
2.2.1 Hypotermia.....	8
2.2.2 Paleltumat	9
2.2.3 Immersio	9
2.2.4 Suojautuminen talviolosuhteiden tuomilta riskeiltä	10
2.3 Urheilutapahtuman tuotteistaminen.....	11
2.3.1 Tuotteistaminen.....	12
2.3.2 Tapahtuman järjestäminen.....	14
3 SAMAN TYYPPISET URHEILUTAPAHTUMAT	17
3.1 Talvella järjestettävät vastaavat kilpailut	18
3.2 Seikkailu-urheilun maailmancup ja MM-kisat.....	20
4 SUUNNITTELUVAIHE.....	21
4.1 Tausta ja lähtötilanne	21
4.2 Projektin tavoitteet.....	22
4.3 Työn ydinkohdat.....	22
4.4 Työvaiheet.....	26
4.5 Dokumentointi	27
4.6 Onnistumisen arviointi	28
5 TOTEUTUSVAIHE	30
5.1 Tapahtuman ideointi ja luonnostelu.....	30
5.2 Aloituspalaveri	31
5.3 Talous	35
5.4 Ratamestarityö	40
5.4.1 Etenemismuodot	40
5.4.2 Varusteet.....	41

5.4.3 Kilpailun kulun suunnittelu.....	43
5.4.4 Tehtävärastit eli Questit.....	46
5.4.5 Jää- ja lumitilanne	52
5.4.6 Kilpailualueen rakentaminen	54
5.5 Tapahtuman markkinointi	55
5.5.1 Jälkimarkkinointi.....	58
5.5.2 Kilpailijoiden tiedotus.....	59
5.6 Lost In Kajaani Winter Edition 2016 –tapahtuman hallinta	61
5.6.1 Henkilöstö ja resurssit	62
5.6.2 Sidosryhmäyhteistyö	68
5.6.3 Kilpailukeskus	70
5.6.4 Turvallisuus- ja viranomaisluvut	75
5.7 Raportointi.....	79
6 POHDINTA.....	80
6.1 Lopputulos.....	80
6.2 Kilpailijoilta saatu palaute	85
6.3 Eettisyys	87
6.4 Luotettavuus.....	88
6.5 Oman asiantuntijuuden kehittyminen	90
6.6 Jatkokehitysaikkeet.....	91
LÄHTEET	94
LIITTEET	
LIITE 1. Lost In Kajaani Winter Edition 2016 palautekyselyn vastaukset	

JOHDANTO

Opinnäytetyön aiheena on seikkailu-urheilukilpailun järjestäminen talvella ja se on osa Endurance Experience Kainuu (EEKA) –hanketta, jonka tavoitteena on mm. käynnistää uusia osallistujamäärältään merkittäviä vuosittain toistuvia tapahtumia, joissa korostuu kainuulaiseen luontoon ja historiaan perustuva elämyksellisyys.

Seikkailu-urheilussa osallistujat hakevat elämyksiä sekä haasteita, niin fyysisiä kuin henkisiäkin. Seikkailu-urheilu on myös liikuntamatkailua, jonka vetovoimitekijöinä ovat luonto ja maisemat, sekä tapahtuman henki ja yhteisöllisyys. Suomessa järjestetään kesäisin ja syksyisin useampia erilaisia seikkailu-urheilukilpailuja, mutta talvella on järjestetty vain yksittäisiä pienemmän mitta-kaavan tapahtumia. Osallistujakunta talven seikkailu-urheilukilpailussa on kuitenkin todennäköisesti melko samankaltainen kuin kesällä ja syksyllä, joten kiinnostusta osallistua varmasti löytyisi, jos tarjolla olisi kilpailuja.

Toimeksiantajan yksi tulonlähteistä on sen järjestämät tapahtumat. Talvella tapahtumia on kuitenkin vähemmän, joten uusi talvinen tapahtuma tasapainottaa alueen vuotuista tarjontaa. Yksi toimeksiantajan menestyksekkäimmistä tapahtumista on syksyllä järjestetty perinteinen seikkailu-urheilukilpailu Lost In Kajaani Adventure.

Opinnäytetyön tarkoituksena on suunnitella ja toteuttaa Lost In Kajaani Winter Edition seikkailu-urheilukilpailu. Kilpailu järjestetään nyt ensimmäistä kertaa ja siitä on tarkoitus tehdä valmis tuote, jota toimeksiantaja voi järjestää vuosittain uudelleen ja kehittää edelleen. Tavoitteena on 1) kehittää tekijöiden aktiviteetti- matkailupalveluiden suunnittelu-, toteutus- sekä tuotteistamisosaamista, 2) tehdä uusi vuosittain järjestettävä tapahtuma, joka myös toimii tulonlähteenä toimeksiantajalle.

1 KEHITTÄMISTEHTÄVÄT

Opinnäytetyön tarkoituksena on suunnitella ja toteuttaa Lost In Kajaani Winter Edition seikkailu-urheilukilpailu. Kilpailu järjestetään nyt ensimmäistä kertaa ja siitä on tarkoitus tehdä valmis tuote, jota toimeksiantaja voi järjestää vuosittain uudelleen ja kehittää edelleen. Tavoitteena on 1) kehittää tekijöiden aktiviteetti-matkailupalveluiden suunnittelu-, toteutus- sekä tuotteistamisosaamista, 2) tehdä uusi vuosittain järjestettävä tapahtuma, joka myös toimii tulonlähteenä toimeksiantajalle.

Opinnäytetyön kehittämistehtävät ovat:

1. Miten suunnitella, toteuttaa ja arvioida uusi vuosittainen urheilutapahtuma?
2. Miten sovelletaan seikkailu-urheilukilpailu talviolosuhteisiin?

2 KESKEISET KÄSITTEET

Työn otsikko on Seikkailu-urheilukilpailun järjestäminen talvella. Tässä luvussa on avattu käsitteitä, jotka on hallittava työn tavoitteeseen pääsemiseksi. *Seikkailu-urheilu* on laji, jonka kilpailun järjestäminen on työn tavoitteena. Kilpailun suunnittelussa, toteutuksessa ja dokumentoinnissa pyritään tekemään siitä vuosittainen urheilutapahtuma eli tavoitteena on *urheilutapahtuman tuotteistaminen*. Koska tapahtuma järjestetään talvella ja kyseessä on tunteja kestävä kilpailijoita fyysisesti ja henkisesti rasittava koitos, asettavat *talviolosuhteet* tapahtuman suunnitteluun turvallisuustekijöitä, joiden ymmärtäminen on välttämätöntä.

2.1 Seikkailu-urheilu

Seikkailu-urheilu (eng. Adventure race) on tyypillisesti maastopyöräilystä, suunnistuksesta ja melonnasta koostuva kestävyysurheilulaji (kuva 1). Seikkailu-urheilun idea on testata kilpailijoiden ja joukkueiden kykyä tulla toimeen äärimmäisen rasituksen alla. Kilpailun seikkailuelementti syntyy pitkän keston ja fyysisen sekä henkisen väsymisen lisäksi siitä, että eteneminen tapahtuu non-stopina koko kilpailun ajan suunnistaen. Väsyneiden joukkueiden yhteishenkeä koetellaan lisäksi hyvin monen tyyppisillä älyä, taitoa ja fysiikkaa koettelevilla quest- eli tehtävärasteilla. Lajin kiinnostavuutta lisääkin se, että kahta samanlaista kilpailua ei ole olemassa. (Degerman & Pohjola 2002, 166.)



Kuva 1. Seikkailu-urheilu koostuu useista lajeista (Kainuun liikunta 2017).

Laji on nuori ja tutkimuksia lajista on tehty hyvin vähän. Suomessa on tehty tutkimusta mm. seikkailu-urheilijan urheilijaidentiteetin rakentumisesta (Jama 2011) ja kyselytutkimusta hyvän seikkailu-urheilukilpailun sisällöstä (Laakkonen 2010). Laakkosen tutkimuksessa on myös tutkittu seikkailu-urheilijan profiilia.

Seikkailu-urheilulla ei ole kansainvälistä kattojärjestöä, joka määritteli lajia tarkasti. Seikkailu-urheilua kuitenkin harrastetaan ympäri maailmaa ja Adventure Race World Series (ARWS) yhdistää lajin kovimman kilpailut osakilpailusarjaksi, jossa karsitaan lajin maailmanmestaruuskilpailuja varten. (AR World Series 2016, 2.)

ARWS määrittelee seikkailu-urheilun (Adventure Racing) äärimmäiseksi kestävyyslajiksi, jossa nelihenkiiset sekajoukkueet (väh. 1 mies/nainen) kisaavat 3-10 päivää non-stoppina. Jokainen kilpailurata on ainutlaatuinen ja matkaa kilpailun aikana voi kertyä jopa 800 km. Pääasialliset lajit ovat polkujuoksu, maastopyöräily, melonta, suunnistus ja köysitehtävät. Reitit pidetään salaisuutena ennen lähtöä. Kilpailun aikana joukkueet suunnistavat karttaa ja kompassia käyttäen rastilta toiselle. Kisan aikana taistellaan muita joukkueita vastaan, mutta myös omia fyysisen ja henkisen kestävyuden rajoja vastaan. Jos yksikin joukkueen jäsen keskeyttää, joutuu koko joukkue keskeyttämään. (AR World Series 2016, 2, 5.)

ARWS:n lisäksi maailmalla on useita kansallisia seikkailu-urheilujärjestöjä, jotka kukin tahollaan määrittelee jäsenkilpailuidensa säännöt, yleensä ARWS osakilpailuiden mukaisesti. Seikkailu-urheilun määritelmää on kuitenkin hieman hölennetty.

Esimerkiksi Canadian Adventure Racing Association (CARA) määritelmän mukaan seikkailu-urheilu on kahden tai useamman kestävyysurheilulajin yhdistelmä, joka yleensä sisältää suunnistusta. CARA hyväksyy seikkailu-urheiluksi myös lyhyemmät muutaman tunnin kilpailut kutsuen niitä sprinteiksi. CARAn mukaan myös joukkuevaatimuksissa on tapahtunut muutoksia ja enää kaikki kilpailut eivät rajoita joukkuekokoa tai vaadi sekajoukkuetta. Osallistujasarjojen lisääntyessä mukaan on voinut tulla jopa ikäsarjoja. (Canadian Adventure Racing Association 2015)

Myös UK Adventure Racing seikkailu-urheilukilpailuissa tulee olla vähintään kaksi kestävyysurheilulajia, mutta heidän kilpailuihin tulee sisältyä suunnistusta, reitin valintoja sekä strategiaa. UK Adventure Racing kilpailuihin voi osallistua yksin, parin kanssa tai 3-4 hengen joukkueena. (UK Adventure Racing 2017).

Suomessa ei ole mitään seikkailu-urheilujärjestöä, joten myös lajin määritelmä ja säännöt ovat vaihtelevia. Multiadventure (2015) määrittelee seikkailu-urheilun kestoltaan 2-10 vuorokauden mittaiseksi ja kaikki samankaltaiset, mutta lyhyemmät kilpailut multisportiksi. Hevoskuurin (2011) mukaan seikkailu-urheilijoiden keskuudessa kaikkia alle 24 tunnin kilpailuja pidetään multisportkilpailuina ja sitä pidempiä seikkailu-urheilukilpailuina.

Ulkomailla multisport mielletään enemmän triathlon-tyyppiseksi useamman lajin yksilökilpailuksi, jossa kaikilla kilpailijoilla on sama rata. Lisäksi kilpailijoiden ei tarvitse suunnistaa itse, vaan eteneminen tapahtuu merkattu tai opastettua reittiä pitkin eikä matkalla ole quest-rasteja. Esimerkiksi International Triathlon Unionin ohjaamissa multisportin MM-kisoissa erillisinä lajeina ovat duathlon (juoksu ja pyöräily), aquathlon (uinti ja juoksu), maastotriahtlon, pitkän matkan triathlon sekä aquabike (uinti ja pyöräily) (Penticton2017 2016).

Erotuksena ulkomailla käytettävään multisport-termiin, tässä työssä käytetään kaikista sisällöltään (eri lajien lisäksi myös suunnistusta sekä quest-rasteja) ja hengeltään seikkailu-urheilukilpailumaisista kisoista kilpailun keston katsomatta nimitystä seikkailu-urheilukilpailu.

2.2 Talviolosuhteet ja niiden vaikutus turvallisuuteen

Talvella termisesti tarkoitetaan olosuhdetta, jonka aikana vuorokauden keskilämpötila on alle 0°C. Pohjoisilla alueilla talveen kuuluu lumi. Lumipeite pitkän vertailun keskiarvona on 15.3. ajalla 1981-2010 ollut Kainuun korkeudella keskimäärin 60-80 cm. (Ilmatieteenlaitos 2015.)

Väyrysen (2009, 13) mukaan talviolosuhteet lisäävät suorituksen kuormittavuutta ja energiankulutusta kylmyyden kautta. Lisäksi toimintakykyä rajoittaa lumi ja jää sekä jossain määrin routa.

Kehosta lämpöä poistuu 1) suoraan ihon kautta, 2) hikoilemalla sekä 3) hengityksen kautta. Normaalisti 90% lämmöstä poistuu ihon kautta (hikoilu mukaan lukien), mutta raskaassa fyysisessä ponnistuksessa kylmässä ilmassa jopa 25% lämmöstä voi poistua hengityksen kautta. (Ilmarinen ym. 2011, 19-20.) Lämmön poistumisnopeuteen vaikuttaa ilman lämpötila, kosteus ja tuulen/viiman nopeus. Tuuli lisää merkittävästi pakkasen purevuutta kuten kuvassa Kuva 2 on esitetty.

m/s	0 °C	-5 °C	-10 °C	-15 °C	-20 °C	-25 °C	-30 °C	-35 °C	-40 °C	-45 °C
2	-2	-4	-5	-6	-7	-8	-8	-9	-9	-9
4	-8	-10	-12	-13	-14	-14	-15	-16	-16	-16
6	-14	-17	-18	-19	-20	-21	-22	-22	-23	-23
8	-20	-23	-25	-26	-27	-28	-29	-29	-30	-31
10	-26	-29	-31	-32	-34	-35	-35	-36	-37	-38
12	-32	-35	-37	-39	-40	-41	-42	-43	-44	-45
14	-37	-41	-44	-45	-47	-48	-49	-50	-51	-52
16	-43	-47	-50	-52	-53	-55	-56	-57	-58	-59
18	-49	-53	-56	-58	-60	-61	-63	-64	-65	-66
20	-55	-60	-63	-65	-67	-68	-70	-71	-72	-73

Kuva 2. Tuulen hyytävyys (Hassi ym. 2011, 37)

Sen sijaan aurinko lisää lämmön tuntua talvellakin parhaimmillaan 5 astetta. (Ilmarinen ym. 2011, 19-20.) Keskitalvella auringon lämmittävää vaikutusta pohjoisilla alueilla ei suoran auringonpaisteen puuttuessa synny (Kalakoski 1997, 17). Kuitenkin tapahtuma-ajankohtana kaksi kuukautta talvipäivän seisauksesta kilpailualueella Kajaanissa aurinko nousee klo 7:51 ja laskee klo 16:57 (Moisio 2016).

Talviolosuhteet vaikuttavat turvallisuuteen monin tavoin. Suurin turvallisuustekijä on kylmyys, joka voi jäihin putoamisen tai hankeen uupumisesta seurauksena johtaa hypotermiaan (Kalakoski 1997, 22). Kylmissä olosuhteissa tapahtuva liikunta lisää energiankulutusta huomattavasti, jolloin normaalin fyysisen suorituksen lisäksi kylmältistuksesta johtuva lepoaineenvaihdunnan nousu lisää uupumisriskiä useiden tuntien suorituksessa merkittävästi. Viima tai kosketus kylmään lumeen tai esineeseen lisää kudoksen jäätymisestä johtuvien paleltumien riskiä erityisesti kasvoissa, sormissa ja varpaissa. (Hassi ym. 2011, 13.) Nämä riskit koskevat erityisesti kilpailijoita, mutta myös toimitsijoita.

2.2.1 Hypotermia

Ilmarisen ym. (2011, 10) mukaan ihmisen sisäinen kehon lämpötila on noin 37°C ja se voi vaihdella +/-2°C ilman perustoimintojen häiriintymistä. Jos kehonlämpötila jäähtyy kylmettymisen johdosta alle 35 asteen, on kyseessä hypotermia eli vajaalämpöisyys (Degerman & Pohjola 2002, 109).

Yli 3 asteen lasku kehon lämpötilassa aiheuttaa aina sairaalloisia, osin pysyviä muutoksia. Kehon lämpötilan laskiessa alle 32 asteen, keho ei enää pysty korjaamaan tilannetta ilman ulkoista apua. Jos kehon lämpötila laskee alle 25 asteen, niin vaikutukset ovat yleensä pysyviä. Pahimmillaan hypotermiasta voi seurata tajuttomuus, kammiovärinä ja sydänpysähdys (kehonlämpötila noin 25°C). Vaarallista hypotermiasta tekee myös se, että älyllinen toiminta heikkenee merkittävästi, jolloin järkevien ratkaisujen tekeminen on vaikeaa ja uhri ei välttämättä osaa pelastaa itseään. (Ilmarinen ym. 2011, 11, 49.)

Myös hypotermian kehittymisnopeudella on merkitystä sen vaikutuksiin. Äkillinen hypotermia kehittyy 30 min – 6 h kuluessa ja sen voi aiheuttaa esimerkiksi kylmään veteen joutuminen (immersio), kova pakkanen tai viima ja/tai vaatteiden kastuminen. Viivästynyt hypotermia kehittyy 6 h – useiden päivien kuluessa ja sen voi aiheuttaa esimerkiksi päiviä/viikkoja kestänyt fyysinen kuormitus sekä energiavaje. Hitaasti jäähtyessään kehon tasapaino eli homeostaasi järkkyy pahemmin kuin nopeasti kehittyneessä hypotermiassa. (Ilmarinen ym. 2011, 34.)

2.2.2 Paleltumat

Kehon pintaosat ovat vaihtolämpöisiä. Vaikka kehon lämpötila olisi normaali, voi kylmässä ihon keskimääräinen lämpötila olla alle 20°C, sillä kylmyys supistaa ääreisverenkiertoa. Pahimmassa tapauksessa jokin kehon pintaosan alue saattaa jäädä kokonaan ilman verenkiertoa ja sen lämpötila laskee voimakkaasti. Kun kudosten lämpötila laskee alle -2°C, kudokset vaurioituvat ja syntyy paleltuma. (Ilmarinen ym. 2011, 11, 72-73.)

Paleltumia voi syntyä 1) koskiessa paljaalla iholla kylmään, tavallisesti metalliseen pintaan, 2) altistuessa kylmälle ilmalle tai 3) ollessa pitkään paikallaan kosteissa oloissa. Kosteaa ja viimainen sää, kostunut iho sekä märät ja ahtaat vaatteet tai jalkineet lisäävät paleltumavaaraa ja pahentavat paleltumien vaikeusastetta. Myös nestevaje ja aikaisemmat paleltumat herkistävät uusien paleltumien synnylle. Paleltumaherkkiä ovat etenkin raajojen ääreisosat, kasvot, korvanlehdet, kyynärpäät, polvet ja sukuelimet. Vaikeat paleltumat nopeuttavat myös hypotermian kehittymistä. (Ilmarinen ym. 2011, 72-78; Degerman & Pohjola 2002, 123.)

Paleltumia voi syntyä aina kun ilman lämpötila on alle 0°C, mutta useimmiten niitä syntyy alle -15°C lämpötilassa ja alle -25°C lämpötilassa riski kasvaa jyrkästi. (Ilmarinen ym. 2011, 74.)

2.2.3 Immersio

Tässä seikkailu-urheilukilpailussa kilpailijat (ja järjestäjät) voivat liikkua järven ja joen jäällä, jolloin vaarana on tippuminen heikkoihin jäihin ja veteen uppoaminen eli immersio.

Erityisesti varottavia paikkoja ovat joet, järvien kapeikot, karikot, niemenkärjet, jokien ja purojen suistot, kaislikot, laivaväylät, sillat ja laiturit. Yhden jalkaisin liikkuvan ihmisen painon kestää 5 cm teräsäättä. Halkeamat ja railot kuitenkin heikentävät jäätä ja virtauksista johtuen jään paksuus saattaa vaihdella voimakkaasti. Erityisen vaarallista on liikkua suksilla ohuella jäällä, sillä suksilla hiihtäjän

paino jakautuu suuremmalle alueelle ja hiihtäjä voi joutua huomaamattaan hyvin heikolle jäälle. Jään pettäessä hiihtäjän on siten hyvin vaikea päästä takaisin kantavalle jäälle. Kisaa ennen onkin varmistuttava, että jää varmasti kantaa koko sallitulla liikkuma-alueella. (Ilmarinen ym. 2011, 214-215.)

Kylmään veteen upotessa ensimmäisenä tulee kylmäshokki, joka voi lamauttaa ja aiheuttaa hukkumisen. Kylmäshokki kestää noin 0-3 min ja on voimakkaimmillaan ensimmäisten sekuntien aikana. Avannossa vesi on vain hieman yli 0°C ja se jäähdyyttää 25 kertaa tehokkaammin kuin ilma. Avannossa uhri siis jäähtyy todella nopeasti ja hypotermia saattaakin johtaa tajuttomuuteen jo alle 15 minuutissa. Vielä jään päälle päästyäkin on hypotermian vaara erittäin suuri märissä vaatteissa. Kylmä vie myös äkkiä lihasvoimat, etenkin käsistä, jolloin jään päälle pääsy on vaikeaa. (Ilmarinen ym. 2011, 21, 35-39.)

2.2.4 Suojautuminen talviolosuhteiden tuomilta riskeiltä

Tärkein suoja kylmää vastaan on vaatetus, joka eristää lämpöä, suojaa tuulelta ja sateelta, mutta kuitenkin hengittää hyvin. Oleellista on myös nauttia kylliksi energiaa, jottei energiavajetta pääse syntymään sekä pysyä liikkeessä, jotta keho tuottaa kylliksi lämpöä. Jos kylmässä joutuu olemaan paikallaan, niin tulee hakeutua tuulen suojaan ja eristää itsensä kylmästä maasta. (Ilmarinen ym. 2011, 100.) Hassin ym. (2011, 6) mukaan pukeutumisen lisäksi suojautuminen edellyttää myös muun suojautumisen ja kylmässä liikkumiseen liittyvien erityispiirteiden kuten energiantarpeen kasvun hallitsemista.

Paleltumilta voi suojautua peittämällä paljaat ihoalueet, pitämällä vaatteet kuivina sekä pysymällä liikkeessä. Vaatteet eivät saa myöskään olla kiristäviä. Nestehukka lisää paleltumien riskiä, joten kylmässä tulee muistaa juoda tarpeeksi. Paleltumia hoidetaan lämmittämällä niitä ja suojaamalla ne kylmältä ja viimalta. (Ilmarinen ym. 2011, 75-76.) Vaatetuksessa herkimmin paleltuvien alueiden kuten sormien suojauksessa sormikkaita paremmin suojaa antavat rukkaset, joissa sormet ovat lähekkäin ja kasvojen suojauksessa voidaan käyttää erilaisia maskeja tai huiveja (Hassi ym., 2011, 24).

Kylmettymis- ja paleltumavaaran vähentämiseksi asetettiin kilpailun pakkasra-
jaksi -20°C. Jäällä liikkumisen turvallisuutta lisättiin määräämällä pakolliseksi va-
rusteeksi jäänaskalit, heittoköysi sekä äänipilli.

2.3 Urheilutapahtuman tuotteistaminen

Tapahtuma on yksityishenkilön tai organisaation järjestämä yleisötilaisuus. Ta-
pahtumat voivat poiketa toisistaan hyvinkin paljon, kuten konsertit tai urheilukil-
pailut. Kaikkia tapahtumia yhdistää kuitenkin tarkoitus koota ihmisiä yhteen tiet-
tyyn aikaan tiettyinä hetkenä jotain tarkoitusta varten. (Korhonen ym. 2015, 7.)

Yleisötapahtumia koskee kokoontumislaki, jossa yleisötilaisuus määritellään seu-
raavasti:

*Yleisölle avoin huvitilaisuus, kilpailu, näytös ja muu niihin rinnastettava ti-
laisuus, joita ei pidetä yleisinä kokouksina (Kokoontumislaki 530/1999,
2§).*

Lost In Kajaani Winter Edition on seikkailu-urheilukilpailu, mutta kilpailun ympäril-
lä olevat oheispalvelut tekevät siitä kokonaisuudessaan tapahtuman, tarkemmin
määriteltynä urheilutapahtuman. Goldblattin (1997, 10) mukaan urheilun ja viih-
teen raja onkin hämärtynyt, kun itse kilpailun ympärille on tuotu yhä uusia viih-
teellisiä elementtejä.

Tapahtuma ja kilpailu voidaan erotella siten, että kilpailu kuuluu tapahtuman si-
sälle. Kilpailuun kuuluu ajanjakso lähtölaukauksesta maaliin saapumisen ja tu-
loksen saamiseen. Tämän lisäksi tapahtumaan kuuluu koko asiakkaan kokema
palvelukokonaisuus siitä hetkestä, kun asiakas saapuu tapahtumaan siihen het-
keen, kun hän poistuu tapahtumasta. Esimerkiksi ennen kilpailua on ilmoittautu-
minen, joukkuekuvaus ja lähtövalmistelut sekä kilpailun jälkeen ruokailu, sauno-
minen ja palkintojenjakotilaisuus.

Mielikuva Lost In Kajaani Winter Editionista, sen onnistumisesta ja laadukkuu-
desta syntyy koko tapahtuman ajalta ja koko asiakkaan kokemasta palvelupolus-
ta. Niinpä on tärkeää kiinnittää huomiota myös kilpailun ulkopuoliseen tapahtu-

mallisuuteen ja palvelun laatuun kilpailukeskuksessa sekä palkintojenjakotilaisuudessa. Yksi tapa varmistaa hyvä laatu on tuotteistaminen.

2.3.1 Tuotteistaminen

Tuotteistamisen määritelmiä on useita. Parantaisen (2007, 11) mukaan tuotteistaminen on asiantuntemuksen ja osaamisen jalostamista myynti-, markkinointi- ja toimituskelpoiseksi palvelutuotteeksi. Ajatuksena on saada tuote tai palvelu monistettavaksi, jolloin kuka tahansa pätevä henkilö pystyy ryhtymään tuottamaan sitä. Oleellisin osa tuotteistamista on yksityiskohtainen ja kokonaisvaltainen dokumentointi.

Esimerkkinä Parantaisen (2007, 30) määritelmän mukaisesta tuotteistetusta palvelusta on Les Mills -ryhmäliikuntatunnit. Tuntien sisällöt ovat samat jokaisella salilla, eli palvelu on vakioitu. Sen sijaan, että yksi liikunnanohjaaja olisi kehittänyt oman liikuntatunnin ja vetänyt sitä omalla persoonallisella tavallaan, tuntien sisällöt onkin tuotteistettu siten, että kaikki kyseisten tuntien ohjaajat voidaan kouluttaa pitämään tunnit samalla tavalla.

Sipilän (1995, 12) mukaan tuotteistus on ”asiakkaalle tarjottavan palvelun määrittelyä, suunnittelua, kehittämistä, kuvaamista ja tuottamista siten, että palvelun asiakashyödyt maksimoituvat ja asiantuntijayrityksen tulostavoitteet saavutetaan”. Palvelutuote on kokonaan tuotteistettu, kun on päästy siihen pisteeseen, että se voidaan halutessaan myydä edelleen. Eli tuote on monistettavissa tuottajasta riippumatta.

Tuominen ym. (2015, 5) mukaan tuotteistaminen on ”palvelun ja sen tarjoaman arvon kiteyttämistä eri osia kuvaamalla ja vakioimalla.” Tuominen ym. (2015, 5) huomauttavat, että palvelujen luonteeseen kuuluu aina tietynasteinen räätälöiminen ja tuotteistamisen tavoitteena onkin oikean ja fiksun tasapainon löytäminen vakioinnin ja räätälöinnin välille”.

Holma (1998, 12) määrittelee teoksessaan tuotteistamisen palvelujen määrittämiseksi, täsmentämiseksi, spesifioimiseksi ja profiloimiseksi. Palvelun lisäksi tuote

voi olla tavara, tietotuote tai näiden yhdistelmä. Holman (1998, 12) mukaan tuotteistus voidaan tehdä eriasteisesti, jolloin täysin tuotteistettu tuote on tuote, joka voidaan tuottaa samanlaisena asiakkaille. Tällaisia ovat esimerkiksi tavaratuotteet tai atk-ohjelmat. Sen sijaan esimerkiksi kuntoutussuunnitelma tai hoito-ohjelma on asiakkaan yksilöllisten tarpeiden mukaan räätälöity tuote.

Tuotteistaminen ei ole pelkästään tuotteen määrittelemistä, vaan koko palvelutuotannon täsmentämistä ja jäsentämistä. Tavarantoimintasuunnitelmien lisäksi tulee siis määritellä koko asiakkaan kokema palvelupolku. Tuominen ym. (2015, 5) jakaakin tuotteistamisen kahteen eri tasoon: ulkoiseen ja sisäiseen tuotteistamiseen, jossa ulkoinen osio on asiakkaalle näkyvä taso ja sisäinen osio palvelun yksityiskohtainen toimintamalli yrityksen sisällä.

Edellä esiteltyjen määritelmien mukaan urheilutapahtuman tuotteistamisen voidaan ajatella tarkoittavan sitä, että tapahtumaa ensi kertaa suunniteltaessa määritellään kohderyhmä vaikkapa markkinatutkimuksen tai aikaisemman kokemuksen avulla ja määritellään kohderyhmän tarve tai ongelma, johon tapahtuma toimii ratkaisuna. Tuotteistamiseen kuuluu tapahtuman hahmotelman jalostaminen asiantuntemuksen ja osaamisen avulla valmiiksi kilpailukykyiseksi tuotteeksi ja sen tuominen markkinoille. Tapahtuman tuottamisen lisäksi tärkeä osa kokonaisuutta on sen myyminen, seuranta ja kehittäminen.

Vaikka tuotteistamisen ydinajatus on vakiointi, oleellista on myös kehittää tapahtumaa joka kerta vastaamaan yhä paremmin kohderyhmän tarpeita ja odotuksia saadun palautteen ja kokemuksen pohjalta. Myöskään seikkailu-urheilukilpailussa suoritettava rata ja tehtävärastit eivät luonnollisesti voi olla joka kerta samat, vaan ne tulee kehittää aina uudelleen. Työskentelytavat ja käytettävät menetelmät voivat kuitenkin olla vakioituja ja kokonaisuudessaan tapahtuman tuottaminen tarkasti jäsenneltyä.

Tuotteistamisen mahdollistajana on yksityiskohtainen ja kattava dokumentointi. Dokumentointi mahdollistaa tapahtuman tuotteistamisen monistettavaksi, jolloin tapahtuma voidaan järjestää joka kerta samanlaiseksi järjestäjästä riippumatta. Monesti edellisten tapahtumien järjestämisestä saatu kokemus ja osaaminen jäävät yhden tai kahden päävastuuhenkilön päähän sisään eikä sitä dokumentoida

kirjallisesti. Tällöin tuotteistaminen jää vajavaiseksi, ja mikäli avainhenkilö vaihtuu, joudutaan kehitystyö taas aloittamaan alusta.

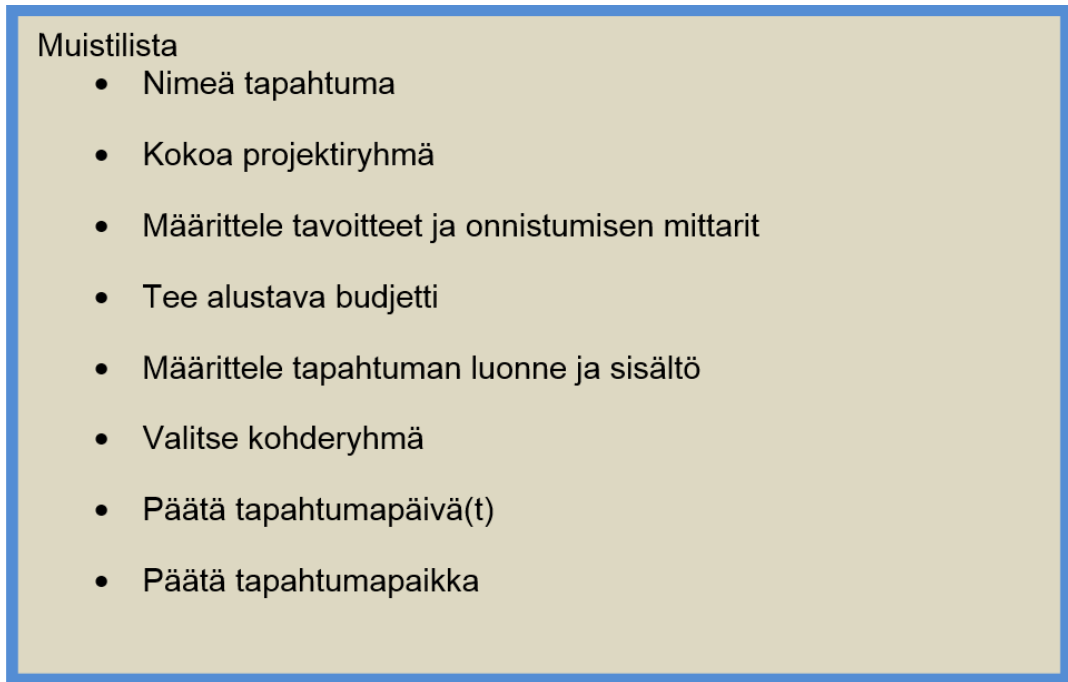
Tuotteistaminen vähentää tapahtuman tuottamisen työmäärää ja resursseja, koska kaikkea ei tarvitse joka kerta suunnitella ja kehittää uudelleen, vaan edellisen tapahtuman osa-alueita voidaan kopioida. Huolellinen dokumentointi ja dokumentoitujen tapahtuman tuotteistamisohjeiden noudattaminen takaavat myös tapahtuman ja asiakkaan kokeman palvelun laadun.

Tässä opinnäytetyössä idea talvisesta seikkailu-urheilukilpailusta tuotteistetaan Lost In Kajaani Winter Edition -tapahtumaksi ja tämä opinnäytetyön raportti toimii dokumentaationa tapahtuman suunnitelmista, järjestelyistä sekä opitusta kokemuksesta.

2.3.2 Tapahtuman järjestäminen

Urheilutapahtumaa koskevat samat tapahtumajärjestämisen käytännöt kuin muitakin tapahtumia. Goldblatt (1997, 31) määrittelee teoksessaan viisi kriittistä vaihetta: taustatutkimuksen, luonnostelun, suunnittelun, toteutuksen sekä arvioinnin. Vallo (2003, 177 - 179) puolestaan listaa tapahtumaprosessiin kuuluvaksi suunnittelu- ja toteutusvaiheen sekä jälkimarkkinoinnin. Pisin ja aikaavievin vaihe on ehdottomasti tapahtuman suunnittelu.

Korhosen ym. (2015, 8) mukaan tapahtuma on projekti, josta vastaa tapahtumaa varten koottu projektiryhmä. Kun tapahtuman avainhenkilöt on saatu pöydän ääreen, alkaa ideointi ja niiden dokumentointi. Tapahtumasta riippumatta samat perusasiat tulee päättää heti alkuun, mielellään jo aloituspalaverissa. Tähän apuna toimii alla oleva muistilista.



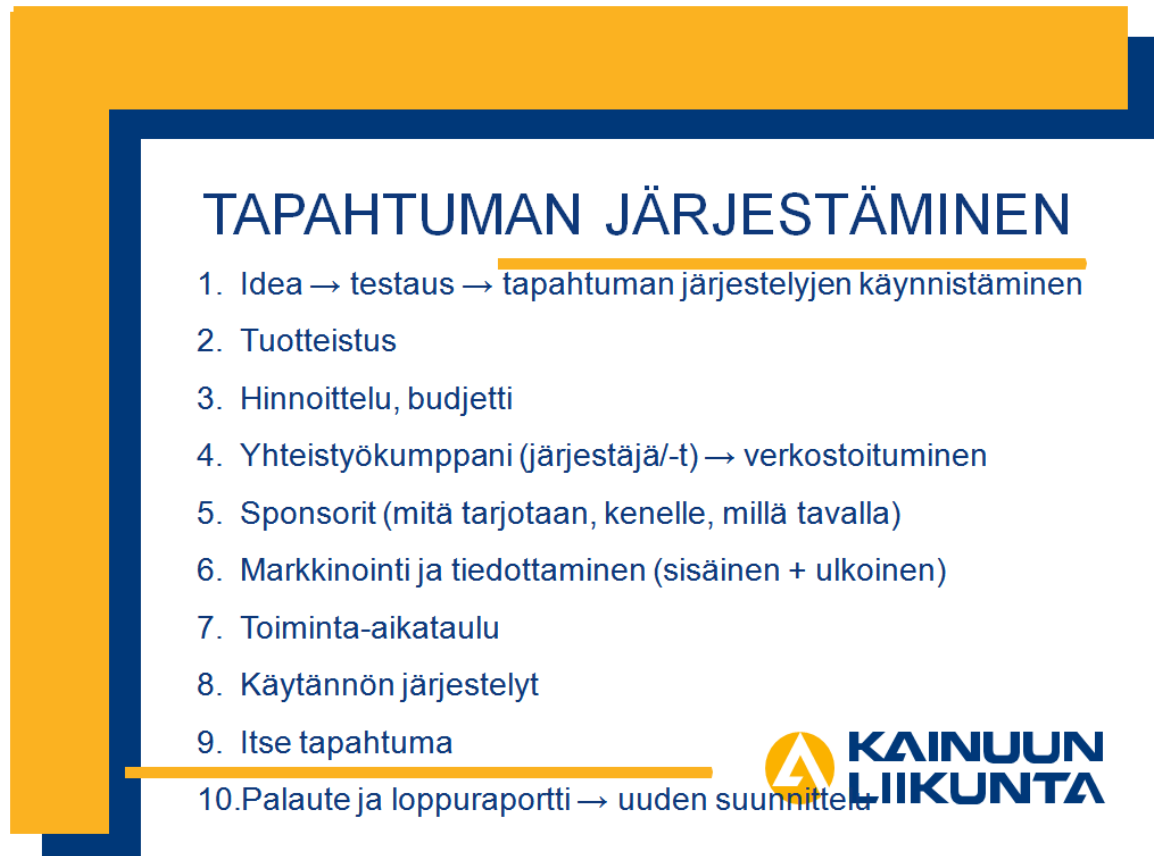
Kuva 3. Tapahtumajärjestäjän muistilista (Korhonen ym. 2015, 10)

Kun heti alkuun määritellään tapahtuman tavoite, ohjaa se tapahtuman suunnittelua ja toteutusta oikeaan suuntaan. Myös tapahtuman onnistumisen arviointi on silloin helpompaa. Tavoitteen lisäksi tulee määritellä ensiksi haettu kohderyhmä. Tapahtuma voi toimia myös vahvana viestinä, joten olisi hyvä miettiä millaisen viestin haluaa välittää osallistujille sekä yleisölle. (Vallo 2003, 129, 132, 135.)

Takalo (2016, 6) lisää vielä, että tapahtumalla on dramaturgia ja asiakkaan elämyspolku, jotka ovat hyviä suunnittelulähtökohtia. Suunnittelun edetessä tulee kullekin osa-alueelle määritellä vastuuhenkilö, joka huolehtii tehtävien toteuttamisesta aikataulussa (Vallo 2003, 179).

Urheilutapahtumaan liittyy muun sisällön lisäksi kilpailu lajisääntöineen. Kilpailulaji asettaa vaatimuksia järjestämispaikalle. Kuten luvussa 1 todetaan, on seikkailu-urheilun säännöstö kirjoittamaton ja se tuo vapauksia järjestelyyn monia muita urheilutapahtumia enemmän. Vaikka seikkailu-urheiluun ei vaadita säännöissä määritettyjä kentän mittoja tai reitin profiilia, valitaan tapahtuman järjestämispaikka niin, että sen ympäristöön on luonnollista järjestää tapahtuma lajiin vakiintuneella sisällöllä.

Aloituspalaverissa päätettävien asioiden lisäksi tapahtuman järjestämiseen liittyy paljon muitakin elementtejä. Alla olevassa kuvassa Takalo (2016, 4) on esittänyt muistilistan tapahtuman järjestämisestä koko prosessin alusta loppuun saakka.



Kuva 4. Tapahtumajärjestämisen eteneminen (Takalo 2016, 4).

3 SAMAN TYYPPISET URHEILUTAPAHTUMAT

Valtaosa Suomessa järjestettävistä seikkailu-urheilukilpailuista on 3-8 tunnin mittaisia. Näitä on vuosittain noin 10-15 kpl, joista suurin osa järjestetään kesällä. Kestoltaan 24 tuntia tai pidempiä kilpailuja järjestetään vuosittain Suomessa vain yksittäisiä. Kunnollista kisakalenteria ei ole tällä hetkellä olemassa. Suuri osa kilpailuista on seikkailu-urheilujoukkueiden järjestämiä ja he tiedottavat niistä omilla kotisivuillaan, blogeissaan tai facebookissa. Lajille tyypillistä on osallistuvien kilpailijoiden kirjoittaa reissuraportteja ja kisa-analyysejä blogisivustoille, joissa voi myös seurata joukkueen valmistautumista kisoihin. Näistä blogeista saa usein parhaiten tietoa eri kisojen sisällöstä ja luonteesta. Joistakin blogeista löytyy myös kootusti tietoa eri kisoista ja epävirallisia kisakalentereita, esimerkiksi Napapiirin seikkailija (2016).

Alla on kuvattu tärkeimmät ja Lost In Kajaani Winter Editionia lähimmin muistuttavat Suomessa järjestettävät kilpailut, sekä muutamia esimerkkejä ulkomailta. Talvella järjestettäviä kisoja on ulkomaillakin vähän.

Viimeksi vuonna 2014 järjestetty Endurance Quest oli ainoa Suomessa järjestetty useampipäiväinen seikkailu-urheilukilpailu. Endurance Quest oli myös yksi seikkailu-urheilun maailman cupin (ARWS) osakilpailu. Matkaa kokonaisuudessaan kisalla oli noin 600 km, tavoiteaika oli asetettu noin 100 tunnin tietämille ja joukkueet saivat itse päättää esimerkiksi nukkumiseen käytettävistä tauoistaan. Tähän kisaan osallistuttiin nelihenkisillä joukkueilla, joiden tuli edetä noin neljän vuorokauden aikana juosten, maastopyöräillen, meloen sekä rullaluistellen ja suorittaa taitoa ja nokkeluutta vaativia quest-tehtäviä matkan aikana. Joukkueen kestävyden ja tauotuksen lisäksi lajitaidoilla ja ennen kaikkea reittivalinnoilla on ratkaiseva merkitys tällaisen kilpailun voittokamppailussa. Endurance Quest – kilpailua myös televisioitiin (Yle 2014). (Hevoskuuri 2012a; Hevoskuuri 2012b; Avanti Adventure 2014.)

Tavoiteajaltaan 24 tunnin mittaisia seikkailu-urheilukilpailuja järjestettiin vuonna 2016 vain kaksi kappaletta: Ursak:n Extreme-sarja (Hevoskuuri 2016; Karelian Seikkailu-urheilijat ry 2016a) sekä Lost In Kajaani Adventuren Extremely Lost –

sarja (Haastaitesikunnolla 2016). Aiemmin myös Rokualla järjestettiin 24 tunnin mittainen Geopark Challenge. Tämä kisa järjestettiin viimeksi vuonna 2014, ja siitä näytettiin kooste TV-kanava Kutosella (Geoparkchallenge 2014).

3.1 Talvella järjestettävät vastaavat kilpailut

Talvitriathlon on triathlonin talveen sovellettu kilpailumuoto, joka poikkeaa lajeiltaan triathlonista. International Triathlon Union (2016) mukaan talvitriathlonin sisältää juoksua, maastopyöräilyä ja maastohiihtoa. Reittien pituudet vaihtelevat kilpailuittain, mutta tavoitteena on saada noin 80-90 minuutin voittoaika. Talvitriathlonista on kokeiltu myös versiota, jossa lajeina ovat lumikenkäily, luistelu ja hiihto (Hevoskuuri 2015). Talvitriathlonista järjestetään Suomen mestaruuskilpailuja (Suomen triathlonliitto 2015) sekä maailmanmestaruuskilpailuja (International Triathlon Union 2016).

Wiima on Karelian Seikkailu-urheilijat ry:n vuodesta 2014 lähtien Pohjois-Karjalassa helmi-maaliskuussa järjestämä talvinen seikkailu-urheilukilpailu. Wiimassa kilpaillaan kahden hengen joukkueilla ja kilpailun kesto on pidemmässä kilpasarjassa 5-6 tuntia sekä lyhyemmässä kuntosarjassa 2-4 tuntia. Lajeina ovat maastopyöräily, lumikenkäily, hiihto sekä potkukelkkailu. Välissä on myös yllätysrasteja eli questeja. Kilpailussa kartat ja reittikirjat jaetaan tuntia ennen lähtöä, jolloin on aikaa suunnitella oma reitti. Kartalla on siis rastipisteet, mutta rastivälin reitti tulee suunnitella itse. Osallistumismaksut vuonna 2017 ovat 70-100€/joukkue. Voittaja ratkaistaan maalintuloajalla eli nopeimmin kaikki rastit oikeassa järjestyksessä kiertänyt joukkue voittaa. (Karelian Seikkailu-urheilijat ry 2016b.)

Helmikuussa 2013 Team Snowflakes järjesti talvisen seikkailu-urheilukilpailun Espoossa Oittaaan ulkoilualueella. Kilpailu kesti noin 6-8 tuntia ja se sisälsi suunnistusta, hiihtoa, juoksua, maastopyöräilyä sekä lumikenkäilyä. Hiihto kulki pääosin latuverkostoa pitkin, mutta rastien hakemiseen saattoi joutua hieman rämpimään umpihangessakin. Kisan kulku oli vastaava kuin muissakin tapahtumis-

sa. Kilpailuun osallistuttiin kahden hengen joukkuein ja osallistumismaksu oli hin-
taportaasta riippuen 70-90€/joukkue. (Siivola 2013; Team Snowflakes 2013.)

Umpihankiihdon MM-kisat järjestetään vuosittain Syötteellä Pudasjärvellä. Kil-
pailu on kaksipäiväinen erähenkinen talviseikkailu, jossa hiihdetään eräsitein va-
rustetuilla metsäsuksilla ja vähintään 8 kg reppu selässä. Kilpailun aikana yövy-
tään ulkona. Kilpailu on järjestetty jo vuodesta 1998 ja osallistujamäärä on va-
kiintunut noin 300 henkeen (Kaleva 2013).

Kilpailuun voi osallistua yksilönä tai 3-5 hengen joukkueena. Yksilö- ja jouk-
kuekilpailussa molemmissa on vain yksi sarja, johon kaikki osallistuva ikään ja
sukupuoleen katsomatta. Ajatuksena on hiihtää lauantaina umpihankea, kelkalla
ajettua perusreittiä tai muiden jo tekemää latua pitkin hajontarastien ja tehtävä-
rastien kautta yöpaikalle. Matkan aikana tulee itse suunnistaa ja tehdä reitinva-
linnat. Kokonaismatka lauantaille on reitistä riippuen 25-50km. (Pudasjärven
kaupunki 2016.)

Lauantain aikana hiihtäjät saavat pisteitä, jotka ratkaisevat sunnuntain lähtöajan.
Sunnuntaina hiihdetään noin 8 km pitkä takaa-ajokilpailu, jossa ensimmäisenä
maaliin tullut joukkue ja yksilö voittaa. Tämä matka tulee hiihtää umpihankeen ja
muiden jälkiä pitkin ei saa hiihtää. (Pudasjärven kaupunki 2016.)

Torpedo 7 Peak to Peak on esimerkki ulkomailla järjestetystä vastaan tyypises-
tä tapahtumasta. Ulkomailla järjestetään paljon multisport- ja seikkailu-
urheilukilpailuja, joista valtaosa on kesäkisoja, mutta myös joitakin talvikisoja löy-
tyy, esimerkiksi Uudessa-Seelannissa järjestettävä perinteikäs *Torpedo 7 Peak
to Peak* –multisportkilpailu.

Kilpailu käydään yksilölajina ja se lähtee lumihuippuisen vuoren päältä. Ensिम-
mäisenä osuutena on laskettelu suksilla tai lumilaudalla noin 2 km rinnettä alas.
Toisena osuutena maastopyöräillään vuoren juurelta vuoristotietä alas meren
rantaa, matkaa noin 17 km. Kolmas osuus on 7 km:n merimelonta, jonka jälkeen
juostaan 9 km. Viimeisenä osuutena pyöräillään maantiepyörällä noin 9 km as-
falttietä ylös toisen vuoren päälle, jonka lumihuipulla on maali. Seikkailu-
urheilukilpailuista poiketen, *Torpedo 7 Peak to Peak* –kisassa ei ole suunnistusta
eikä tehtävärasteja. (Torpedo7 2016).

3.2 Seikkailu-urheilun maailmancup ja MM-kisat

Seikkailu-urheilussa kilpaillaan maailmancup-sarjaa Adventure Racing World Series (ARWS) sekä maailmanmestaruuskisoja Adventure Racing World Championship. Maailmancup-sarja muodostuu eri puolilla maailmaa järjestettävistä seikkailu-urheilukisoista, jotka toimivat samalla MM-kisojen karsintakilpailuina. Jokaisesta ARWS osakilpailusta kaksi parasta joukkuetta pääsee suoraan MM-kisoihin. ARWS osakilpailut käydään nelihenkinen joukkuein ja niissä kilpaillaan 3-10 päivää non-stoppina. Matkaa kisan aikana voi kertyä jopa 800 km. Pääasialliset lajit ovat polkujuoksu, maastopyöräily, melonta, suunnistus ja köysitehtävät. Reitit pidetään salaisuutena ennen lähtöä. Vuonna 2016 ARWS osakilpailuja on 12 ja ne käydään 11 eri maassa. Kuten aiemmin jo mainittiin, myös Suomessa on käyty ARWS osakilpailuja nimeltä Endurance Quest. (AR World Series 2016, 2, 3, 5, 20.)

MM-kilpailun järjestää joka vuosi yksi ARWS osakilpailujen järjestäjistä. Kisoihin pääsee osakilpailuiden voittaja- ja kakkosjoukkueiden lisäksi jokaisen osakilpailumaan paras joukkue, edeltävien vuosien maailmanmestarijoukkueet, edellisen vuoden MM 2. joukkue sekä mahdollisesti villillä kortilla. MM-kisoja on järjestetty vuodesta 2001 lähtien, jolloin sen voitti suomalainen Nokia-joukkue. (AR World Championship 2016.)

4 SUUNNITTELUVAIHE

4.1 Tausta ja lähtötilanne

Toimeksiantaja on järjestänyt vuosittain Lost In Kajaani Adventure -seikkailu-urheilukilpailun. Kilpailu järjestetään syksyllä ja sen on kasvanut suureksi ja hyvämaineiseksi tapahtumaksi. Osallistuneita kahden tai kolmen hengen joukkueita oli vuoden 2016 tapahtumassa toista sataa. Matkat Lost In Kajaani Adventuressa ovat joko yksi- tai kaksipäiväisiä. (Kainuun liikunta 2016b.)

Tässä työssä sovelletaan Lost In Kajaani Adventure –tapahtuma talveen, jolloin kyseessä on talven tuomien haasteiden ja mahdollisuuksien johdosta kokonaan uusi tapahtuma ja voidaan puhua kehittämishankkeesta. Työn aikana kehittämishanke etenee noudattaen konstruktivistista mallia, jossa prosessi etenee vaiheittain ideasta toteutuksen kautta valmiiksi esitettäväksi tuotokseksi (Salonen 2013, 16 - 18).

Kuten luvussa 3 kerrottiin, Suomessa on useampia muitakin kesäolosuhteissa järjestettäviä seikkailu-urheilukilpailuja, mutta talvella on järjestetty vain yksittäisiä pienemmän mittakaavan tapahtumia.

Lost In Kajaani Adventure –kilpailusta voidaan hyödyntää tapahtuman henki ja ottaa oppia sen tapahtumallisuudesta. Lisäksi käytössä on paljon vuosittain kerättyä palautetta Lost In Kajaani Adventure -kilpailusta, valmiit markkinointikanavat, internet-sivustopohja sekä ilmoittautumisjärjestelmä. Muuten tässä opinnäytetyössä järjestettävän Lost In Kajaani Winter Edition –kilpailun suunnittelussa on lähdetty puhtaalta pöydältä. Aloituspalaverissa käytiin asiat Korhosen ym. (2015, 10) muistilistan mukaan. Palaverissa jaettiin kokemuksia muista urheilutapahtumista, kuten seikkailu-urheilu-, maastopyöräily-, suunnistus- ja erähihtokilpailuista ja summattiin yhteen niiden hyviä ja huonoja puolia. Lisäksi suunnittelulähtökohtana oli talviolosuhteiden huomioiminen ja niiden aiheuttamat rajoitukset kuin myös mahdollisuudet kilpailulle.

4.2 Projektin tavoitteet

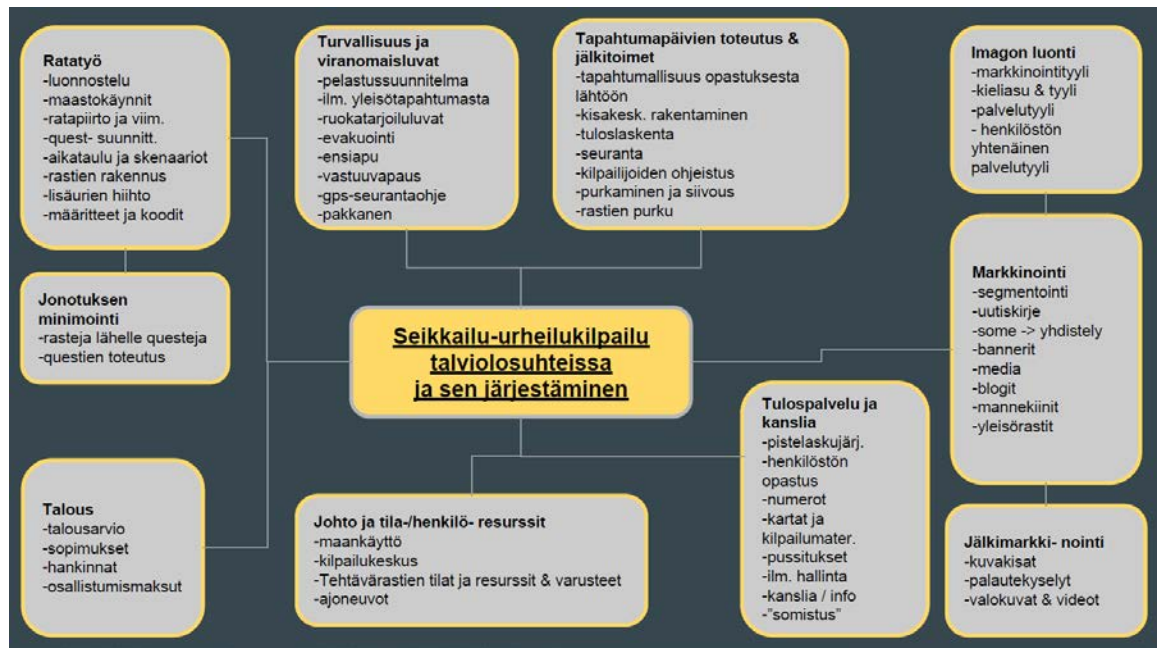
Projektin tarkoituksena on tehdä Lost In Kajaani Winter Editionista valmis tuote, jonka pohjalta toimeksiantaja voi järjestää tapahtuman uudelleen vuosittain ja kehittää sitä tarpeensa mukaan (Parantainen 2007, 11). Tapahtuma toimii jatkossa myös toimeksiantajan tulonlähteenä.

Koska lähtökohtana on tehdä tapahtumasta vuosittain järjestettävä, markkinoidaan tapahtuma heti suurella mittakaavalla, jolloin tämän vuoden rahalliset panostukset kantavat hedelmää myös tulevina vuosina. Tämän mahdollistaa EE-KA-hankkeen tapahtumalle varatut taloudelliset resurssit. Tavoitteena olisi saada noin 20-30 joukkuetta osallistumaan ja kulujen minimoimiseksi pärjätä noin 10-15 työntekijällä. Suurin osa työntekijöistä tulee olemaan talkoolaisia ja töissä vain tapahtumapäivän ajan.

Koska tapahtuma järjestetään nyt ensimmäistä kertaa, on tavoitteena tapahtuman imagon luominen ja markkinointi viemällä viestiä eteenpäin osallistujien kautta heidän verkostoilleen. Lisäksi tulevien vuosien tapahtumia varten olisi hyvä nyt oppia, minkälainen talviolosuhteisiin sovellettu seikkailu-urheilukilpailu on osallistujien mieleinen, miten se markkinoidaan tehokkaasti ja miten se kannattaa järjestää?

4.3 Työn ydinkohdat

Talvella järjestettävä seikkailu-urheilukilpailu tai mikä tahansa uusi tapahtuma vaatii laajan asiajoukon hallintaa. On paljon asioita ja monia näkökulmia, jotka tulee ottaa huomioon työtä tehdessä ja sitä suunnitellessa. Tapahtumasta tehtiin suunnittelun avuksi miellekartta. Alla olevassa miellekartassa on jäsennelty ja listattu asioita, jotka tulee tehdä tai ottaa huomioon.



Kuva 5. Miellekartta talvisen seikkailu-urheilukilpailun järjestämisestä.

Kuvassa Kuva 5 on huomioitavat seikat jaettu karkeasti seitsemään pääryhmään: Ratatyö, talous, turvallisuus, toteutus, resurssit, tulospalvelu ja kanslia sekä markkinointi. Jaettujen pääryhmien suhteet on kohdistettu toisiinsa ja niiden alle listattu mahdollisimman tarkasti kaikki huomioitavat asiat.

Ratatyö tarkoittaa kaikkea kilpailuradan suunnittelemiseen ja luomiseen liittyviä seikkoja. Tässä kohtaa tulee ottaa huomioon kilpailullisuuden ja haasteellisuuden lisäksi myös radan miellekkyys, kuten jonojen minimointi, sekä maisemallisuus ja viehättävyys. Rataa suunniteltaessa on huomioitava myös joukkueiden huolto, kuten vesipisteet. Koska tapahtuma sijoittuu talveen, ohjaa ratatyötä ennen kaikkea sään tuomat turvallisuustekijät (Hassi ym. 2011, 13).

Talouden suunnittelu on toimeksiantajan vastuulla, mutta esimerkiksi osallistumismaksujen suuruus mietitään yhdessä ja lisäksi tietysti tapahtumaa järjestettäessä opinnäytetyön tekijät tekevät hankintoja ja neuvottelevat pienempiä sopimuksia itsenäisesti (kuten ruokailu) talousarviota seuraten. Talousarviosta ja tapahtuman kannattavuudesta vastaa toimeksiantaja.

Turvallisuuden huomiointia ohjaa oman arvioinnin lisäksi tarvittavat viranomaisluvut ja turvallisuusasiakirjat (Pelastuslaitosten kumppanuusverkosto 2017). Tavanomaisiin urheilukilpailuihin verrattuna seikkailu-urheilussa on lisäriskinä kil-

pailijoiden eksyminen sekä paleltuminen matkan aikana. Näin ollen tulee käyttää gps-seurantaa ja suunnitella kilpailijoiden evakuoiminen maastosta kesken kilpailun.

Tapahtumapäivän toteutukseen liittyy paljon asioita. Pilottitapahtumassa hyvän asiakaskokemuksen syntyminen ydintuote vaatii ympärilleen lisäetuja ja mielikuvakerroksen (Rope 2005, 71). Erityisen tärkeää on tapahtumallisuuden luominen. Kilpailijan on saatava hyvä tunne ja mielikuva tapahtumasta jo ensi hetkestä lähtien ja kilpailun henkeä on pidettävä jatkuvasti yllä. Lisäksi tapahtuman toteutukseen liittyy oleellisesti kilpailukeskuksen rakentaminen ja purkaminen, ohjeistaminen sekä kilpailun seuranta ja reaaliaikainen tulospalvelu.

Resursseja ovat mm. tilat, varusteet, henkilökunta sekä ajoneuvot. Kaikille resursseille tulee laskea niiden tarvittava määrä ja ne tulee hankkia ja varmistaa ennen kilpailua. Henkilöstöresursseista tulee tehdä tarkka taulukko, josta nähdään missä kukin on mihin aikaan ja että onhan esimerkiksi joka rastilla tarvittava miehitys rastin aikana. Lisäksi tulee miettiä henkilökunnan jaksaminen sopivilla työajajoilla ja tauotuksilla.

Tulospalvelua varten tarvitsee luoda pistelaskujärjestelmä ja saada ilmoittautumisjärjestelmästä osallistujien tiedot tietokantaan. Kilpailua varten luodaan säännöt, jotka tiedotetaan etukäteen joukkueille. Henkilökunta tulee perehdyttää työtehtäviinsä, ohjeistaa tapahtuman kulussa ja saada heidän mielentilansa tapahtuman hengen mukaiseksi, jotta he osaisivat neuvoa kilpailijoita tarvittaessa ja pitää yllä tapahtumallisuutta sekä kilpailun henkeä. Kisakanslian toimiin kuuluu karttojen tulostus, numerolappujen teko sekä kilpailumateriaalin pussittaminen joukkueille valmiiksi. Numerolappujen ja karttojen tulostukset on alustavasti sovittu toimeksiantajan tehtäväksi.

Markkinointia voi tehdä ennen kilpailua, sen aikana ja sen jälkeen. Markkinoinnin tärkeimpiä asioita ovat näkyvyyden lisääminen ja imagon luominen. Näkyvyyttä saadaan mainostamalla tapahtumaa erilaisilla viestintävälineillä, joista ei vähäisimpänä ole sosiaalinen media (Korpi 2010, 98). Erittäin tärkeää nykyaikana on myös tapahtuman kuvaaminen ja videointi. Kilpailun dokumentoinnin kautta osallistujat saavat enemmän rahoilleen vastinetta, kun heillä on kotiinviemisinä myös

video- tai kuvamateriaalia omasta suorituksesta. Näyttävä tapahtumavideo on myös erinomaista jälkimarkkinointia ensi vuoden tapahtumaa ja vuoden muitakin tapahtumia ajatellen. Markkinoinnista valtaosan hoitaa toimeksiantaja, mutta opinnäytetyön tekijät osallistuvat mm. toimeksiantajan facebook-sivujen päivittämiseen.

Kuvassa Kuva 5 esitettyjen näkökulmien lisäksi kilpailun järjestämiseen kuuluu myös paljon yleisiä asioita. Esimerkiksi minä päivänä tapahtuma järjestetään, mihin kellonaikaan, kuinka pitkät ovat kilpailumatkat/-ajat, mitkä ovat sarjat, missä sijaitsee kilpailukeskus ja minkä kokoiset ovat joukkueet? Nämä asiat tulee päättää heti ensimmäisenä ja ne toimivat lähtökohtana yksityiskohtaisempaa suunnittelua varten.

2. Sopimukset: kaikkinaisista asioista etukäteen sopiminen, esimerkiksi ruokailun järjestäminen, tilavaraukset, evakuointimoottorikelkan lainaaminen, latu- ja kelkkaurien käyttämisistä sopiminen sekä talkoolaisten hankinta
3. Reitin suunnittelu: kilpailureitin ja rastien sijaintien suunnittelu sekä kartan piirtäminen
4. Maastotyö: rastien vieminen maastoon, latu-urien hiihtäminen, maastokatselmukset
5. Tulostusjärjestelmä: järjestelmän suunnitteleminen, luominen ja testaaminen
6. Kilpailutoimisto: numerolappujen, karttojen ja ohjeiden tulostaminen
7. Rakentaminen: kisakeskuksen puitteiden rakentaminen sekä tapahtumallisuuden luominen somisteluilla
8. Kisan aikana suoritettavat tehtävät
9. Tulokset ja palkintojenjako
10. Purku: tilojen palauttaminen alkuperäiseen kuntoon, rastien nouto maastosta
11. Jälkimarkkinointi: kuva- ja videomateriaali, kiitokset, palautekyselyt yms.
12. Raportointi

4.5 Dokumentointi

Dokumentointi on kriittinen osa projektin jalostamisessa tuotteeksi (Parantainen 2007, 11). Projekti dokumentoidaan tapahtuman jälkeen kirjoittamalla siitä opinnäytetyö, joka toimii raporttina toimeksiantajalle palaverimuistioiden, miellekartan, aikataulujen sekä aiheanalyysin pohjalta. Tapahtuman muu dokumentointi toteutetaan ottamalla valokuvaajat kuvaamaan ja videoimaan tapahtumaa. Valokuvat jaetaan osallistujille ja videomateriaalista koostetaan pari videoleikettä.

Myös osallistujien itse kuvaamaa materiaalia voidaan hyödyntää videoleikkeissä ja internet-sivuille linkitetään osallistujien omia gallerioita.

4.6 Onnistumisen arviointi

Työn onnistumisen arviointiin on kaksi eri näkökulmaa, tapahtuman osallistujien ja toimeksiantajan näkökulma. Jaakkolan ym. (2009, 33) mukaan tuotteistamisprojektin onnistumisen arvioinnin apuna käytettävien mittarien tulee olla selkeästi mitattavia kuten osallistujan näkökulman ymmärtämisessä asiakastyytyväisyys, asiakkaan kokema arvo ja hyöty sekä yrityksen näkökulmasta taloudellinen kannattavuus ja tehokkuus.

Osallistujilta saadaan palautetta tapahtuman onnistumisesta jo heti kilpailun aikana. Kilpailukeskuksessa ja rastipisteillä tapahtuman järjestäjät voivat havainnoida millaisella tuulella kilpailijat ovat ja kuinka herkässä hymy on. Tämä kertoo jo paljon välittömästi. Kilpailun jälkeen ruokailun ja peseytymisen aikana on tyyppillistä jakaa kokemuksiaan toisten kilpailijoiden kanssa, jolloin tarkkaavainen järjestäjä kuulee arvokasta palautetta tapahtuman onnistumisesta. Tapahtumaa seuraavina päivinä kisaraportteja ja palautetta on luettavissa sosiaalisissa medioissa, kuten toimeksiantajan facebook-seinällä sekä osallistujien erinäisissä blogeissa. Tapahtuman jälkeen osana jälkimarkkinointia lähetämme kaikille osallistujille sekä vapaaehtoistyöntekijöille kyselyn, jossa voi arvioida tapahtuman onnistumista sekä antaa palautetta ja kehittämisideoita.

Taloudellisen kannattavuuden kannalta yksi oleellisimmista asioista on osallistujamäärä. Ja osallistujamäärään puolestaan vaikuttaa kuinka hyvin markkinointi on onnistunut ja kuinka vetovoimainen on tapahtumasta onnistuttu luomaan. Toki vielä enemmän tapahtuman onnistuminen näkyy seuraavana vuonna järjestettävässä samassa tapahtumassa, kun puskaradio on laulanut ja tapahtuman maine on levinnyt seikkailijoiden piirissä. Tapahtuman jälkeen saamme tarkemmat luvut taloudellisesta kannattavuudesta toimeksiantajalta ja voimme laskeskella esimerkiksi kuinka paljon osallistujia tarvittaisiin jatkossa kannattavuuden takaamiseksi.

Saadun palautteen lisäksi omaa osaamista voimme tarkastella ja arvioida tapahtuman aikana ilmenneillä seikoilla. Eli joudummeko tapahtuman aikana vielä tekemään muutoksia tai korjauksia vai meneekö kaikki suunnitelmien mukaan.

Valtaosa saadusta palautteesta tulee olemaan sanallista, joka summataan yhteen ja raportoidaan toimeksiantajalle sekä tähän opinäytetyöhön. Onnistumisen mittaamiseksi lukuarvolliset palautteet ovat kuitenkin välttämättömiä. Tällaisia mittareita ovat osallistujamäärä, taloudellinen kannattavuus sekä osallistujien palautekyselyssä antama arvosana tapahtumasta.

Tapahtuman jälkeen pidämme toimeksiantajan kanssa arviointi- ja palautepalaverin.

5 TOTEUTUSVAIHE

Tässä luvussa käydään vaihe vaiheelta läpi Lost In Kajaani Winter Edition 2016 talviseikkailu-urheilukilpailun toteuttaminen niin kuin se käytännössä tapahtui. Tämän kehittämishankkeen toteutusprosessi eteni noudattaen konstruktivistista mallia, jossa prosessi etenee vaiheittain ideasta toteutuksen kautta valmiiksi esitettäväksi tuotokseksi (Salonen 2013, 16 - 18). Tässä opinnäytetyössä toteutusraportti on tämä kyseinen opinnäytetyö. Toteutusvaiheita ei välttämättä ole esitetty aikajärjestyksessä ja usein monet työvaiheet kulkivatkin päällekkäin.

5.1 Tapahtuman ideointi ja luonnostelu

Toimeksiantaja oli edeltävänä kesänä päättänyt toteuttaa Lost In Kajaani Adventuresta talviversio kevättalvella 2016 ja tätä tulevaa talvista tapahtumaa oli jo mainostettu syksyn Lost In Kajaani Adventuren ohessa. Korhosen ym. (2015, 8) mukaan hanke käynnistyy muodostamalla projektiryhmä, joka Lost In Kajaani Adventuren johdosta toimeksiantajalla oli jo olemassa. Tämä projektiryhmä täydennettiin luonnollisesti opinnäytetyön tekijöillä. Oli myös luonnollista, että tulevan seikkailu-urheilukilpailun talviversio nimen liittyisi vahvasti kesäolosuhteissa käytävään suuren menestyksen saavuttaneeseen isoveljeensä. Niinpä nimeksi muodostui Lost In Kajaani Winter Edition.

Koska Lost In Kajaani Winter Edition tulisi poikkeamaan merkittävästi kesäisestä versiosta talviolosuhteiden vaikutuksesta mm. etenemismuotoihin, aloitettiin tapahtuman suunnittelu puhtaalta pöydältä. Tapahtuman tuottamisessa hyödynnettiin kuitenkin saatua kokemusta ja palautetta aiempien vuosien Lost In Kajaani Adventure –tapahtumista.

Koska kyseessä on urheilutapahtuma, jossa ei ole mainittavaa yleisöä, suunniteltiin tapahtuma kilpailijan näkökulmasta. Lähes jokainen suunnitteluryhmästä oli osallistunut kilpailijana vastaaviin tapahtumiin, joten suunnittelu numerolapun takaa oli luonnollista. Ikään kuin olisi suunniteltu kilpailua, johon haluaisi itse osallistua.

Takalon (2016, 6) mukaan tapahtumalla on dramaturgia ja asiakkaan elämyspolku. Ettei olisi lähdetty suunnittelemaan vain kilpailua, lähdettiin ympärille tuottamaan tuotetta, jossa yhdistyisi laadukas kilpailutapahtuma sekä tapahtumallisuus unohtamatta matkailun näkökulmaa. Asiaa havainnollistettu allaolevassa kuvassa.

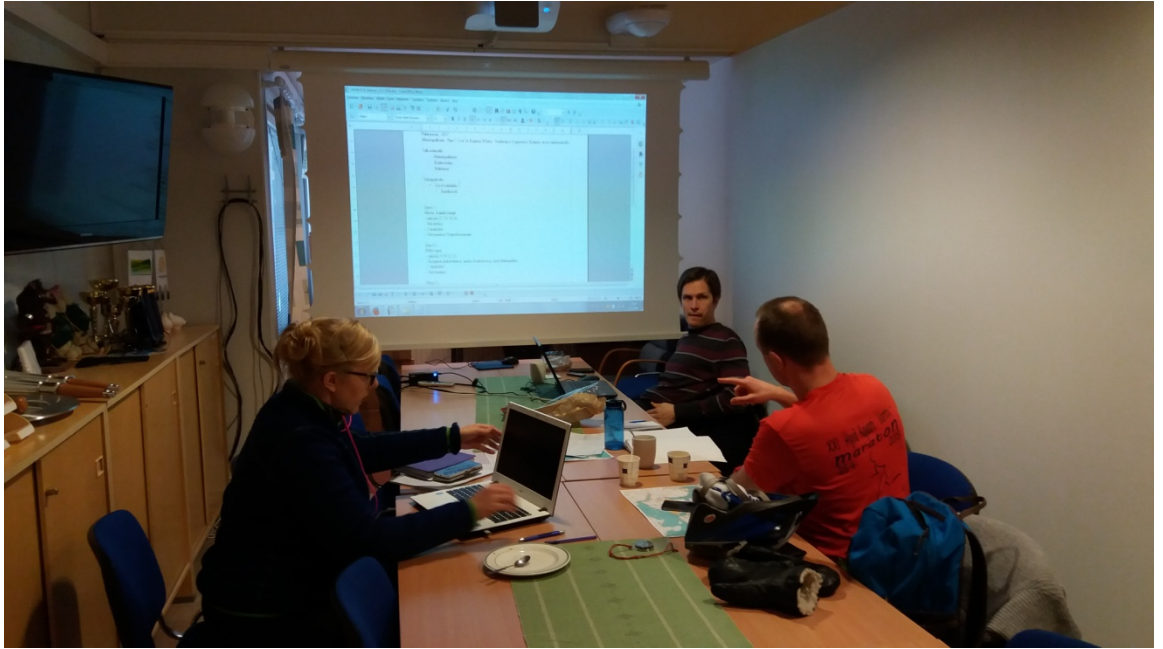


Kuva 7. Hyvän kilpailijakokemuksen suunnitteluelementit tapahtumassa Lost In Kajaani Winter Edition 2016

5.2 Aloituspalaveri

Tapahtuman ideointi käynnistettiin 2.10.2015 aloituspalaverissa, jossa ajatustasolla ollut tapahtuman ja sen järjestämisen kaava kirjattiin ylös.

Suunnittelu aloitettiin tapahtumapäivän valinnasta ja tapahtuman luonteen sekä sisällön luonnostelusta. Aloituspalaveri oli aivoriihi-tyyppinen vapaamuotoinen palaveri, jossa ei ollut varsinaista esityslistaa, mutta palaverissa tehtiin ja päätettiin kuvanKuva 3 mukaiset asiat (Korhonen ym. 2015, 10). Vapaamuotoinen aivoriihi toimii luovuutta vaativan seikkailu-urheilutapahtuman suunnittelupalaverissa hyvin, koska ideoinnille ja keskustelulle oli tilaa. Kun tapahtuman runko oli selvillä, voitiin keskittyä näistä raameista sisällön suunnitteluun.



Kuva 8. Suunnittelupalaveri toimeksiantajan kanssa.

Aloituspalaverissa päätettiin, että kilpailu toteutetaan yksipäiväisenä pitkästä pimeästä ajasta johtuen. Pitkä yö ilta viidestä aamu kahdeksaan (Moisio 2016) olisi epämiellyttävää ja vaarallista aikaa seikkailla väsyneenä. Tuumittiin myös, että näin alkuun ei kannata yrittää haukata liian isoa palaa kerralla, vaan järjestetään ensimmäinen tapahtuma näyttävästi, mutta pienemmillä resursseilla kuin mihin on totuttu syksyisessä Lost In Kajaani Adventuressa. Todennäköisesti osanottajakin tulee olemaan huomattavasti vähemmän ja budjetti siten melko vaatimaton, joten yksipäiväinen kisa on kaikin puolin järkevä ratkaisu tällaiseen pilottitapahtumaan.

Kilpailupäiväksi valittiin lauantai 20.2.2016, koska tuolloin on mahdollisimman vähän muita tapahtumia, joihin kohderyhmämme haluaisi osallistua. Lisäksi tuo ajankohta on talvisten olosuhteiden kannalta hyvä. Tapahtumapäivä kannattaa olla viikonloppuna, jotta työssäkäyvät ihmiset pääsevät osallistumaan ja mieluummin lauantaina, jotta sunnuntaina voi palautua kisasta ja ehtii palata kotipaikkakunnalleen.

Turvallisuuden takia seikkailu-urheilukilpailussa on hyvä edetä joukkueittain, jolloin joukkueetoveri voi heti auttaa loukkaantunutta ja hälyttää apua. Myös tehtävärasteista saa mielenkiintoisempia, kun niitä on suorittamassa useampi samasta

joukkueesta. Kesätapahtumaa pienemmän osallistujamäärän tavoiteen pohjalta päätimme aloituspalaverissa, että joukkueessa on oltava kaksi jäsentä eli yksi vähemmän kuin kesällä pääsarjassa. Näin ollen saataisiin enemmän joukkueita ja ilmoittautumiskynnys olisi matalampi, kun ei tarvitse löytää useampaa jäsentä joukkueeseen.

Arvioitu osallistujamäärä on hyvä tietää tapahtuman järjestelyjä varten, jotta osataan esimerkiksi varata riittävän suuri tila kisakeskusta varten. Toki järjestelyissä on aina hieman pelivaraa. Osallistujamäärää arvioidessa tarkastelimme Lost In Kajaani Adventuren osallistujamäärää sen ensimmäisenä järjestämisenä vuonna sekä Karelian Seikkailu-urheilijoiden järjestämän Wiima-tapahtuman vuotuista osallistujamäärää. Näiltä pohjilta arvioimme, että kahden hengen joukkueita saattaisi tulla noin 20-30 kpl eli 40-60 osallistujaa. Tämä määrä asetettiin myös tavoitteeksi ja tilaresurssien mitoituksen pohjaksi.

Ilmoittautuminen kannattaa järjestää siten, että on pari eri hintaporrasta. Eli mitä aikaisemmin joukkue ilmoittautuu, sitä halvempi on osallistumismaksu. Suurin osa ilmoittautuukin juuri hintaportaan sulkeutumista edeltävänä päivänä. Hintaportaiden avulla ilmoittautuneiden joukkueiden määrää voidaan seurata kesken ilmoittautumisajan ja siten arvioida lopullista osallistujamäärää. Mikäli osallistujamäärä näyttäisi kasvavan merkittävästi arvioitua suuremmaksi, ehditään järjestelyjä vielä hyvissä ajoin muuttaa. Ensimmäinen hintaporras asetettiin 14.12.2015, jolloin osallistumismaksu oli Almost Frozen sarjaan 100€/joukkue ja Frozen sarjaan 130€/joukkue. Toinen hintaporras ja ilmoittautumisajan päättymisen asetettiin 14.2.2016, jolloin jäisi viikko aikaa valmistella joukkuemateriaalit. Osallistumismaksut toisessa hintaportaassa olivat 130€ ja 160€ vastaavasti. Osallistumismaksujen suuruudet päätettiin aikaisemman kokemuksen pohjalta.

Sarjoja haluttiin tehdä kaksi erilaista, helpompi ja vaikeampi, jotta ne palvelisivat mahdollisimman montaa osallistujaa. Sarjojen suunnittelussa oli lähtökohtana valoisan ajan pituus. Tapahtumapäivänä aurinko nousi klo 7:51 ja laski klo 16:57. Ennen auringonnousua ja -laskun jälkeen hämärää aikaa oli vielä 50 min. (Moisio 2016). Talvella lumi heijastaa hyvin valoa, joten hämärän aikaankin näkee vielä liikkua maastossa kohtalaisesti ilman lamppua.

Päätettiin, että lyhyempi sarja kisattaisiin vain valoisan aikaan, jolloin osallistumiskynnys olisi kenties matalampi. Pidempi sarja taas olisi osittain pimeään aikaan haasteellisuuden lisäämiseksi. Lopulta tultiin siihen tulokseen, että pidemmän sarjan kestoksi valittiin 10 tuntia ja lyhyemmän sarjan 6 tuntia. Lähtöajat olisivat klo 6:00 pidemmässä sarjassa ja klo 8:00 lyhyemmässä. Tällöin maaliintuloajat olisivat 16:00 ja 14:00 vastaavasti. Kumpikin sarja siis tulisi maaliin valoisan aikaan, mutta pidemmässä sarjassa lähtö olisi pimeään aikaan ja lähdön jälkeen 1-2 tuntia olisi pimeää tai hämärää. Myöhemmin sarjoja alettiin kutsua nimillä Frozen (10h) ja Almost Frozen (6h).

Työnjako pyrittiin tekemään siten, että pystytään mahdollisimman hyvin hyödyntämään kunkin vahvuuksia ja käyttämään jo olemassaolevia rakenteita, kuten nettisivut, markkinointikanavat ja verkostot. Lopulta päädyttiin siihen, että toimeksiantajan tehtäväksi jää 1) tapahtuman markkinointi, pl. markkinointi sosiaalisessa mediassa, johon myös opinnäytetyön tekijät osallistuvat, 2) talousarvio, budjetointi sekä tilinpäätös tapahtuman jälkeen sekä 3) tietotekninen toteutus, kuten internet-sivut, ilmoittautumisjärjestelmä ja tulospalvelu. Toimeksiantaja jakaa myös aikaisemmin järjestämistään tapahtumista kerätyn palautteen opinnäytetyön tekijöiden käytettäväksi.



Kuva 9. Tapahtuman organisaatiokaavio.

Kilpailukeskukseksi valittiin Kajaanin ammattikorkeakoulun liikuntasaliksi, sillä liikuntasali on tilava. Siihen saa kaikki palvelut yhteen paikkaan ja se mahdollistaa siistin ja tapahtumallisen ilmeen luomisen.

Tapahtuman suunnittelua ja markkinointia varten tuli miettiä, mikä on kisan kohderyhmä. Lost In Kajaani Adventuresta ja sen kohderyhmästä on tehty aiemmin tutkimuksia mm. Laakkosen (2010) opinnäytetyössä sekä useampina vuosina Lost in Kajaani Adventure -kilpailun jälkeisissä palautekyselyissä. Näiden pohjalta saatiin tietää, mitä tällainen kohderyhmä odottaa seikkailu-urheilukilpailulta. Tehtiin siis oletus, että osallistujaryhmä Winter Editionissa on melko lailla vastaava kuin syksyn Lost In Kajaani Adventuressa ja valittiin se kohderyhmäksi.

5.3 Talous

Seikkailu-urheilukilpailun järjestämiseen liittyvät tulot ja menot on eritelty alla olevassa taulukossa.

Taulukko 1. Tulot ja menot seikkailu-urheilukilpailussa.

Tulot

- + Osallistumismaksut
- + Avustukset
- + Yhteistyösopimukset
- + Kahvio tms. myynti

Menot

- Palkkakustannukset
- Palkinnot
- Tilavuokrat ja saunat
- Osallistujapalkinto
- Kilpailijoiden ruokailu
- Tulospalvelu/ajanotto (jos ulkoistettu)
- Ilmoittautumisjärjestelmä (jos ulkoistettu)
- Autot ja polttoaineet (tai kilometrikorvaukset)
- Gps-laitteet (+postituskulut)
- Talkoolaisten kulut
- Numerolappujen ja karttojen tulostus
- Muut toimistotarvikekulut
- Emit-leimasinten ja rastilippujen vuokra
- Markkinointi ja mainonta
- Kahvit ja pullat
- Valokuvaus/videointi
- Varusteiden vuokraus
- Osallistujamaksujen palautus
- Viranomaisluvut

Palkkakustannukset tulisi pitää mahdollisimman pienenä, jotta tapahtuma olisi mahdollisimman kannattava. Käytännössä yhdellä tai kahdella päätoimisella järjestäjällä pärjää hyvin tämän kokoisessa tapahtumassa. Enemmän työvoimaa tarvitsee avuksi mm. kisakansliaan, tulospalveluun sekä quest-rasteille. Tapahtumapäiväksi kannattaakin pyytää mukaan vapaaehtoisia työntekijöitä tai kysyä paikallisista seuroista työvoimaa pientä seuran kassaan maksettavaa talkookorvausta vastaan. Vapaaehtoiset työntekijät ja talkoolaiset eivät kuitenkaan ole järjestäjälle täysin ilmaisia, sillä heille on hyvä kustantaa ruokailu ja kahvit sekä kenties muistopalkinto. Tapahtuman jälkeen voidaan pitää myös kiitostilaisuus, jossa koko henkilöstöä mukaan lukien vapaaehtoiset ja talkoolaiset kiitetään tarjoamalla esimerkiksi sauna ja makkarat.

Seikkailu-urheilukilpailuissa tarvitaan paljon erinäisiä varusteita. Lähtökohta on yleensä, että osallistujalla tulee itsellä olla kaikki tarvittavat välineet. Poikkeuksena lähes kaikissa kisoissa on kuitenkin melontakalusto, joka tulee järjestäjän puolesta ja aiheuttaa siten kustannuksia. Talvella melontaosuutta ei luonnollisesti ole, mutta muita vastaavia kuluja voisi aiheuttaa questeillä käytettävät välineet, kuten lumikengät tai eräsukset. Lost In Kajaani Winter Editionissa tarjottiin lisäksi

lumikenkiä vuokrattavaksi osallistujille, jos he olisivat halunneet käyttää niitä etenemiseen. Lunta oli kuitenkin maassa niin vähän, että lumikenkien käytöstä ei ollut käytännössä mitään etua.

On mahdollista, että joukkue joutuu peruuttamaan osallistumisensa esimerkiksi sairastumisen vuoksi. Myös koko kisa saatetaan joutua perumaan jonkin suuren esteen (force majeure) takia. Talvella siihen tilanteeseen joudutaan helpommin kuin kesäolosuhteissa, sillä kovalla pakkasella riskit kasvavat liian suureksi. Näiden tapausten takia on hyvä miettiä valmiiksi käytäntö osallistumismaksujen palautusten suhteen. Työn toimeksiantajalla Kainuun Liikunnalla on määrätty kaikkia sen järjestämiä tapahtumia koskevat peruutusehdot. Näiden ehtojen mukaan viimeistään 14 vrk ennen kilpailua joukkueen peruuttaessa osallistumisensa, osallistumismaksusta palautetaan 50%. Sairaustapauksissa lääkärintodistusta vastaan palautetaan 50% osallistumismaksusta tapahtumapäivään saakka. Joukkueen sisällä osallistujia voi kuitenkin vaihtaa maksutta tapahtumaa edeltävään päivään saakka, johon asti myös matka- ja sarjamuutokset ovat mahdollisia. Koko kisan peruuntuessa force majeure –tilanteissa, osallistumismaksuista palautetaan 50%. (Kainuun Liikunta 2016.)

Kulujen minimoimiseksi kannattaa hyödyntää mahdollisimman paljon yhteistyösopimuksia. Tapahtumaa voidaan esimerkiksi mainostaa paikallisessa lehdessä tms. ja vastavuoroisesti lehden mainoslakana voidaan sijoittaa kilpailun lähtöaitaukseen. Yhteistyökumppaneita voidaan hyödyntää myös kyselemällä palkintoja sekä tapahtuman aikana tarvittavia tiloja heiltä vähintäänkin tavanomaista huokeampaan hintaan. Paikallisilta seuroilta kannattaa myös kysyä tarvittavia välineitä lainaan/vuokralle (kuten emit-leimasimet) ja vaikkapa apua valokuvaamiseen. Rahallisten avustusten ja yhteistyösopimusten lisäksi on mahdollista pyytää tukea myös EU-hankkeilta.

Kuten taulukosta Taulukko 1 voidaan nähdä, on seikkailu-urheilukilpailun järjestämisessä paljon enemmän meno- kuin tuloeriä. Ilman ulkopuolisia avustuksia, kuten sponsori- tai mainostuloja, joudutaan kaikki menot kattamaan lähes yksinomaan osallistumismaksuista. Osallistujalla valtaosa kilpailun järjestämisen kuluista ei kuitenkaan näy suoraan, mikä tekee kilpailun hinnoittelemisesta hankalaa. Osallistumismaksu ei voi olla kohtuuttoman suuri. Ongelmana seikkailu-

urheilukilpailujen järjestämisessä onkin niiden suuret järjestämiskustannukset osallistujaa kohden. Vertailua voi tehdä vaikka maratonjuoksukilpailuun, jossa osallistujamäärät ovat paljon suurempia, mutta esimerkiksi gps-laitteista, kartoista tai quest-henkilöstöistä ei tule kuluja lainkaan.

Myös seikkailu-urheilukilpailun ratamestarin työhön kuluu huomattavan paljon työtunteja. Näin ollen suuret ja yksinkertaisemmin järjestettävät massatapahtumat ovat huomattavasti kannattavampia järjestää kuin seikkailu-urheilukilpailut. Laadukkaan seikkailu-urheilukilpailun järjestämisessä kannattavasti onkin kaksi vaihtoehtoa. Joko osallistujamäärä on saatava kasvatettua kyllin suureksi, kuten syksyn Lost In Kajaani Adventuressa (noin 300 osallistujaa) tai sitten järjestelytyö on tehtävä talkoovoimin. Valtaosa Suomen seikkailu-urheilukilpailuista onkin jonkin seuran järjestämiä, jolloin seuran jäsenet järjestävät kilpailun talkoovoimin ja keräävät siten tuloja seuran kassaan.

Lost In Kajaani Winter Edition 2016 seikkailu-urheilukilpailun karkea tilinpäätös on esitetty seuraavassa taulukossa.

Taulukko 2. Lost In Kajaani Winter Edition 2016 karkea tilinpäätös.

Tulot

Osallistumismaksut	2625 €
Avustukset ja yhteistyösopimukset	2500 €
Kahvio	51 €
<hr/>	
Yhteensä	5176 €

Menot

Palkkakulut	1560 €
Palkinnot	658 €
Gps-laitteiden vuokra	300 €
Tilavuokrat	260 €
Kilometrikorvaukset	100 €
Kilpailijoiden ruokailu	258 €
Tulostukset	63 €
Talkoolaisten kulut	48 €
Muut pienkulut	150 €
<hr/>	
Yhteensä	3397 €

Tulos **+1779 €**

Taulukon Taulukko 2 osallistumismaksut muodostuvat 22 joukkueen ilmoittautumisista. Osallistumismaksut olivat kahdessa hintaportaassa 100/130€ Almost Frozen –sarjassa ja 130/160€ Frozen –sarjassa.

Taulukon Taulukko 2 palkkakulut eivät sisällä kaikkea tapahtuman toteutukseen liittyvää työpanosta. Kuluihin on laskettu vain toimeksiantajan puolelta yhden työntekijän käyttämän tuntityömäärän mukainen palkka. Mikäli tätä työtä ei olisi tehty opinnäytetyönä, tulisi palkkakustannuksia lisää kahden työntekijän verran, eli yhteensä arviolta 3000 €. Tällöin tilinpäätös jäisi noin 1300 € alijäämäiseksi.

Tilinpäätöstä tutkiessa on hyvä muistaa, että osa tämän tapahtuman järjestämiseen sekä erityisesti markkinointiin käytettävistä kuluista on sijoituksia myös tulevien vuosien tapahtumiin esimerkiksi nostamalla tapahtuman tunnettavuutta.

Koska tapahtuman järjestäjänä on aluejärjestö, jonka tavoitteena on lisätä maakunnan liikunta-aktiivisuutta sekä kasvattaa maakuntaan kohdistuvaa liikunta-matkailua, niin arvoa pitää laskea myös alueen matkailun edistämiseksi sekä matkailun kautta alueella jätetylle rahalle (mm. majoitus, ostokset, ravintolapalvelut); Kajaanin kaupungin, paikallisten seurojen ja toimijoiden näkyvyydelle; sekä luonnollisesti ihmisten liikuttamiselle.

Tappiolla tapahtumaa ei kuitenkaan vastaisuudessa kannata järjestää vain yleisen hyvän edistämiseksi, mutta jos jatkossa tapahtuman järjestämisen vaatimat palkkakustannukset muiden kulujen ohella saadaan katetuksi tapahtuman tuotoilla, niin tapahtuman järjestämistä vuosittain voidaan jatkaa.

5.4 Ratamestarityö

Ratamestarityön tavoite on seikkailu-urheilukilpailussa suunnistuksellisten reitinvalintojen löytämisen ohella tehdä kilpailusta tasapuolinen ja loppuun saakka tasalaatuinen, mutta myös järjestämisen kannalta sujuva. Ratamestarityöhön vaikutti moni asia kuten kilpailumuoto, kilpailualue ja talven tuoma erityisolosuhte. Seuraavassa kerrotaan ratasuunnitteluun etenemisestä.

5.4.1 Etenemismuodot

Sovellettaessa pienen harrastajamäärän lajia talveen oli selvää, että pitäydytään kohderyhmälle tutuissa lajeissa niin pitkälle kuin se talvella on mahdollista. Kesälajeista korvattiinkin vain melonta. Laakkosen (2010, 31) mukaan useat seikkailu-urheilijat harrastavat talvella hiihtoa kilpailu- tai harjoittelutarkoituksessa, joten päätimme ottaa hiihdon päälajiksi maastopyöräilyn rinnalle. Halusimme myös antaa joukkueille mahdollisuuden valita etenemismuotonsa itse. Tämä toteutustapa oli ollut myös toimeksiantajan mielessä.

Hiihdon ja pyöräilyn lisäksi suunnittelimme, että lumikenkäilyä voisi hyödyntää rastien hakemiseen maastosta, osittain korvaten juoksua. Toki rasteja voisi hakea myös juosten käyttäen polkuja, joista osa on auki talvisinkin. Koska suoma-

laisissa seikkailu-urheilijoissa on hyvin monen tasoisia hiihtäjiä, halusimme kehittää kilpailun, jossa hiihto ja pyöräily olisivat mahdollisimman tasavertaisia etenemismuotoja ja valinta osana kilpailijoiden taktiikkaa.



Kuva 10. Lost In Kajaani Winterin Editionin pääliikkumismuodot: maastopyöräily, maastohiihto ja juoksu.

5.4.2 Varusteet

AR World Series (2014, 1-7) on määritellyt heidän järjestämässään kilpailuissa käytettävät pakolliset ja suositeltavat varusteet. Tämän listauksen pohjalta päätettiin, että jokaisella osallistujalla tuli kisan aikana olla koko ajan mukana seuraavat pakolliset varusteet:

- reppu
- energiapitoista syötävää
- juomista
- vaihtokerrasto
- vaihtosukat
- vaihtohanskat ja -pipo
- taukovaatetus
- 10h sarjassa otsalamppu ja varaparistot
- jäällä liikuttaessa jäänaskalit ja heittoköysi

Vaihtovaatteet merkittiin pakollisiksi varusteiksi sen takia, että jos kilpailija kastuu hiestä tai esimerkiksi jäihin pudotessa, niin kuivaa vaatetta vaihtamalla vältetään kylmettymistä. Matkaa keskushuoltopisteelle saattoi olla enimmillään jopa 15 ki-

lometriä ja ajallisesti esimerkiksi välimerkin sattuessa useita tunteja. Taukovaatetus oli pakollinen, jotta jos tehtäväraastilla syntyy jonoja, niin kilpailijat eivät kylmety odotusaikana. Taukovaatetus on tärkeää lämmön ylläpitämiseksi ja siten selviytymiseksi myös, jos kilpailija loukkaantuu liikuntakyvyttömäksi.

Maastokatselmusten aikana havaitsimme jäällä suuria railoja sekä suurikokoisen sulan salmialueen. Lisäksi Kajaaninjoki on ympäri vuoden sulana. Sulat alueet merkkasimme kielletyksi alueeksi, mutta oli olemassa mahdollisuus, että joukkueet voisivat kisan aikana eksyä sulille alueilla tai kohdata esimerkiksi uvenavantoja tai vanhoja verkkoavantoja, joten kilpailijoiden turvallisuuden lisäämiseksi määräsimme pakolliseksi varusteeksi jäällä liikuttaessa jäänaskalit sekä jonkinlaisen heittoköyden.

Henkilökohtaisen varustuksen lisäksi joukkueella tuli olla mukana myös seuraavat pakolliset varusteet:

- gps-seurantalaite
- emit-leimasin
- ea-pakkaus
- puhelin ja varavirtalähde
- termospullo, jossa lämmintä juomaa
- tulentekovälineet
- avaruushuopa
- kompassi
- äänipilli
- muistiinpanovälineet

Gps-seurantalaitteet jaettiin joukkueille turvallisuuden sekä tulospalvelun vuoksi. Kisakeskuksessa voitiin reaaliajassa seurata joukkueiden etenemistä, joten onnettomuustilanteessa joukkue olisi voitu nopeasti löytää maastosta. Lisäksi joukkueen etenemistä voitiin seurata ja mikäli olisi näyttänyt siltä, että joukkue pysähtyy odottamattoman pitkäksi aikaa, niin joukkueelle olisi voitu soittaa ja tarkastaa onko sattunut jotain. Reaaliaikainen seuranta julkaistiin myös nettisivuilla, jolloin joukkueiden etenemistä voi seurata kisakeskuksessa tai kotisohvalla. Termospullo, tulentekovälineet ja avaruushuopa olivat mukana hätätapauksia varten ja auttavat pysymään lämpimänä apua odotellessa, pillillä voidaan ohjata pelastajat paikalle.

Pakollisten varusteiden lisäksi suositeltiin ottamaan mukaan seuraavat välineet:

- pyörän lukko
- lumikengät
- pyörän korjaustarpeet
- vaihtokengät
- isommat sommat
- varasommat
- monosuojat/säärystimet
- urheilusukka monon päälle
- käteistä

Pyörällä poljettaessa monella kilpailijalla on jalassa pyöräilykengät, hiihdettäessä puolestaan monot. Pyöräilykengät ovat matalavartiset ja yleensä varsin liukaspohjaiset, joten niillä maastossa kulkeminen ei ole helppoa ja ne kastuvat helposti. Monot puolestaan voivat olla melko jäykät ja myös liukaspohjaiset. Lisäksi sekä monojen että pyöräilykenkien pohjat tukkeutuvat helposti lumesta eivätkä enää ilman puhdistusta lukitu siteeseen tai polkimeen. Näin ollen kilpailijat joutuivat miettimään millä kengillä kulkea, millä kengillä hakea maastosta rastit, kuinka suojata kenkiä ja suojella niitä kastumiselta. Etenkin pyöräilyosuuksilla märät kengät ovat erittäin kylmät ja varpaat saattavat paaleltua.

Siksipä suositeltiin kuivien vaihtokenkien pitämistä mukana sekä säärystimä tms. joilla estää lumen menemistä kenkään ja siten kengän kastelemista. Reittejä testatessa mietimme myös, että pitkävärtinen urheilusukka monon päälle laitettuna suojaisi sekä monon pohjaa paakkuuntumiselta että estäisi lunta menemästä monon varresta sisään. Lisäsimme suositeltaviin varusteisiin myös tämän vaihtoehdon. Käteistä ehdotimme mukaan siksi, että kisakeskuksessa pidimme kahviota, josta kilpailijat saattoivat ostaa kahvia ja pullaa kesken kisan. Kisaajien oli myös mahdollista poiketa kaupassa kilpailun aikana täydentämässä juomasekä energiavarastojaan.

5.4.3 Kilpailun kulun suunnittelu

Kilpailun kulkua suunniteltaessa oli tavoitteena, että ratasuunnittelu, tehtäväras-tien järjestelytyö sekä joukkueiden paremmuuden ratkaiseminen olisivat yksin-kertaista, nopeaa ja toteutettavissa pienellä henkilöstömäärällä. Myös kilpailijoi-den suoritusaikojen arviointia ja venymistä haluttiin välttää.

Päätimme tehdä kilpailun siten, että rastit ovat pisteytettyjä ja kilpailijoilla on tietty aika käytettävissä valitsemiensa rastien käymiseen vapaassa järjestyksessä itsesuunniteltua reittiä pitkin. Näin paras joukkue olisi se, joka Almost frozen -sarjassa kuuden tai Frozen-sarjassa kymmenen tunnin aikana on kerännyt eniten pisteitä. Ilman seikkailu-urheiluun kuuluvia tehtävärasteja kilpailumuoto tunnetaan pistesuunnistuksena (kansainvälisesti Rogaining), jonka suosio on Suomessa kasvanut viime vuosina.

Näillä valinnoilla onnistuttiin luomaan kiinnostava kilpailumuoto, joka voitaisiin perinteiseen samaa reittiä kulkevaan seikkailu-urheilukilpailuun verrattuna järjestää selvästi sujuvammin. Jokaisessa ratasuunnittelun vaiheessa johtoajatuksena oli tuloslaskennan yksinkertaisena pitäminen ja kilpailun läpivieminen kuudella toimitsijalla.

Ratasuunnittelua ohjaa kilpailumuoto. Kilpailumuodoksi valitussa pistesuunnistuksessa (rogaining) periaate on, että joukkue suunnittelee reitin, jonka kiertämällä ehtii määräajassa kiertää pisteiltään eri suuruisia rasteja mahdollisimman paljon pisteitä keräten, jolloin eniten pisteitä kerännyt joukkue voittaa (Rogaining Finland, 2017). kiertänyt joukkue voittaa. Joukkue joutuu reittiä suunnitellessaan laskemaan, millä rasteilla he ehtisivät käytettävissä olevassa ajassa käymään samalla etenemistapojensa nopeutta arvioiden. Joukkueiden reittien suunnitteluun piti löytää myös suunnistuksellisia haasteita ja reitinvalintavaihtoehtoja. Tämän kilpailun erikoispiirteenä joukkueille piti suunnitella rastiväleille lisäksi mahdollisuus etenemismuodon valintaan. Ratasuunnittelu ja luonnostelu aloitettiin ennen lumien tuloa. Lumien tultua alettiin kiertää reittejä maastossa ja tässä vaiheessa rajattiin talvella käyttämättömien polkujen ja auraamattomien teiden päissä olevat rastit pois suunnitelmista. Tasapuolisuuden takaamiseksi rastien sijoittelussa oli pyrittävä siihen, että ensimmäisenä rastille tuleva joukkue ei viitoittaisi reittiä muille. Ratasuunnittelussa noudatettiin suunnistuksen hyvän rastimestarityön periaatteita (Suunnistusliitto 2017).

Kun rastien paikat oli pääosin saatu selville, tehtiin erilaisille reitinvalinnoille ja etenemismuodoille testiajot, joiden pohjalta laskettiin erilaisia optimireitinvalintoja ja niihin kuluva aika eri etenemismuotovalinnoilla. Jos jokin rastiväli oli selvästi

hitaampi hiihtäen, saatettiin rastia siirtää kauemmas tiestä tai vastaavasti liian selkeitä hiihtorasteja teiden tuntumaan.



Kuva 11. Reittisuunnittelua tarkentavia etenemismuotojen vertailulaskelmia

Pitkässä ja raskaassa kilpailussa myönteisen kilpailijakokemuksen muodostamiseen tarvitaan elämyksiä. Ratasuunnittelussa tämä huomioitiin niin, että rasteja sijoitettiin paikkoihin, joissa kilpailijat väsymyksestä ja kilpailun kiireestä huolimatta voisivat kokea elämyksiä. Kajaanista näitä paikkoja löytyy aivan kaupungin tuntumasta useita. Lisäksi valittiin kontrastia tuomaan muutama erityisen upea paikka kauempaa, kuten Toukansaari Oulujärvellä. Rastille tuli kilpailukeskuksesta pitkä siirtymä, mutta pisteitä rastilta tuli paljon ja samalla kilpailijat saattoivat ihmetellä vastarannatonta Ärjänselkää.

Lopulta jokaiselle rastille oli määritetty paikka. Jokaisella rastilla oli myös tarkoitus. Rastit jakautuivat neljään ryhmään. Runkorastit olivat kilpailijoiden reittiä suuntaavia keskimääräisen välimatkan ja pistemäärän (alle 10p.) rasteja. Tehtävärastit olivat runkorastien muodostamien reittien keskusrasteja, joilla oli selvästi korkeampi (20p.) pistemäärä. Korkeilla pisteillä saatiin joukkueet käymään niillä. Kolmantena rastiryhmänä olivat ns. "Isot kalat", joilta sai pisteitä 20 tai 30 ja jotka saisivat joukkueet suuntaamaan viimeiselle järvenselälle tai pitkälle siirtymävälille. Neljäs rastiryhmä olivat täyterastit, joita voitaisiin hakea tehtävärastien läheisyydestä mahdollisissa jonotustilanteissa tai maaliin tultaessa, kun jäljellä oleva kilpailuaika sen sallii. Tiivistettynä rastien sijoittelulla pyrittiin ohjaamaan joukkueiden liikkeitä ja jokaisella rastilla oli oletettu tulo- ja lähtösuunta jonkin toisen rastin suuntaan reitinvalintavaihtoehtoineen.

Kilpailussa oli kaksi sarjaa. Frozen-sarjassa kilpailuaika oli 10 tuntia ja Almost Frozen –sarjassa 6 tuntia. Paremmuus ratkaistiin sillä, mikä joukkue kerää tuossa annetussa ajassa eniten pisteitä. Kilpailuajan ylittämistä oli päätettävä sakkokäytäntö. Sakoiksi asetettiin 1 pisteen vähennys jokaiselta alkavalta minuutilta maalin sulkeutumisen jälkeen. Tämä olisi tuloslaskennalle helppo seurata ja tekisi taktisen myöhästymisen kannattamattomaksi.

5.4.4 Tehtävärastit eli Questit

Tehtävärastit erottavat seikkailu-urheilukilpailun suunnistuksesta ja niiden käymättä jättäminen aiheuttaa aina tuntuvia aikasakkoja (Degerman & Pohjola 2002, 166). Kilpailussa oli neljä tehtävärastia, jotka eivät olleet pakollisia, mutta 20 pisteen rasteina niillä käyminen olisi taktisesti välttämätöntä. Näin välttyttiin tehtävärastilla käymättä jättämisestä aiheutuvien sakkojen laskennalta. Jokaiselle tehtävärastille määrättiin oma aukioloaika, jonka aikana tehtävärastille oli saavuttava. Tämä rytmitti kilpailun kulkua, lisäsi haastetta joukkueiden reitin suunnitteluun sekä kasasi joukkueita yhteen kilpailullisen tunnelman luomiseksi. Ennen kaikkea suunnittelun lähtökohtana porrastetuille tehtävärasteille oli kuitenkin tarvittavan henkilöstömäärän minimointi. Käytännössä tehtävärastit toteutettiin kahdella rastiryhmällä, jotka siirtyivät kilpailun aikana rastilta toiselle.

Joukkueet eivät seikkailu-urheilukilpailun luonteen mukaisesti tienneet tehtävärastien sisältöjä etukäteen, vaan ohjeistus annettiin vasta paikan päällä. Tehtävärastien luonteeseen kuuluu myös sakot, joiden saanti riippuu tehtävän onnistumisesta. Kilpailu suunniteltiin siten, että sakot toteutetaan fyysisinä suorituksina, jotka vievät kilpailijoiden aikaa sekä energiaa. Jos joukkue saa sakkoja, niin sillä on vähemmän aikaa käydä hakemassa muita rasteja. Näin välttyttiin sakkojen pisteiden laskulta maalissa. Joukkueista pidettiin tehtävärastilla kirjanpitoa siltä varalta, että joukkue olisi tehtävärastille saavuttuaan päättänyt jättää tehtävän suorittamatta.

Kilpailijoiden reittisuunnittelun kannalta on välttämätöntä ilmoittaa arvioidut tehtävärastien kestoajat sekä mahdollisten sakkojen aiheuttama lisäaika enimmil-

lään. Tätä varten tehtiin tehtävärastien koesuorituksia, joista saatiin ajat reittikirjaan.

Ensimmäisenä tehtävärastina 21Q oli tandemampumahiihto. Tehtävänä oli ampua puhallustikalla maalitauluun ja kierrettävä tandemsuksilla sakkokierroslatua ohiamuttujen laukausten lukumäärän verran. Jokainen joukkue hiihti kuitenkin vähintään yhden kierroksen.

Toisena tehtävärastina 22Q oli viivasuunnistus hiihtäen. Joukkueille annettiin kartta, johon oli piirretty reitti hiihtosuunnistusurastoa pitkin. Reitti oli merkattu myös maastoon. Tehtävänä oli hiihtää reittiä pitkin ja kun kohdalle tuli rastilippu, niin merkata rastin sijainti karttaan mahdollisimman tarkasti. Rastihenkilöstö tarkasti merkatut rastien sijainnit ja joukkueen tuli hiihtää jokaista virheellisesti merkittyä rastia vastaavan lukumäärän verran erillistä sakkokierroslatua.

Kolmas tehtävärasti 23Q toteutettiin yhteistyössä Lumimiilun kanssa. Lumimiilussa oli rakennettu suuri lumilinna sekä muita lumirakennelmia kaupungin keskustaan. Joukkueiden tehtävänä oli etsiä lumilinnasta ja sen ympäristöstä koodeja aarrekartan perusteella ja muodostaa koodeista lause. Kun lauseen sai oikein, sai jatkaa matkaa. Sakkoja tässä tehtävärastissa ei ollut.

Neljäntenä tehtävärastina 24Q oli tehtävä, jossa tuli juosta mäen päälle, lukea siellä oleva teksti ja palata takaisin. Rastihenkilöstö tenttasi kolmella kysymyksellä lapun tekstiä. Jos kysymykseen ei muistanut vastausta, tuli juosta mäen päälle uudelleen tarkastamaan vastaus. Kun kaikkiin kysymyksiin sai vastattua oikein, matka jatkui. Näin sakot toteutuivat jälleen luonnollisesti ylimääräisenä ajankäytönä. Neljäs tehtävärasti kuului vain pidempään Frozen-sarjaan.

Tehtävärastit suunnittelussa otettiin huomioon, että ne eivät saa kestää liian kauan, että joukkueille jää enemmän aikaa kiertää muita rasteja. Tehtävärastien oletetusta kestosta sekä mahdollisten sakkosten maksimikestosta on etukäteen kerrottava joukkueille, jotta he voivat suunnitella reittinsä ja taktiikkansa mahdollisimman hyvin.

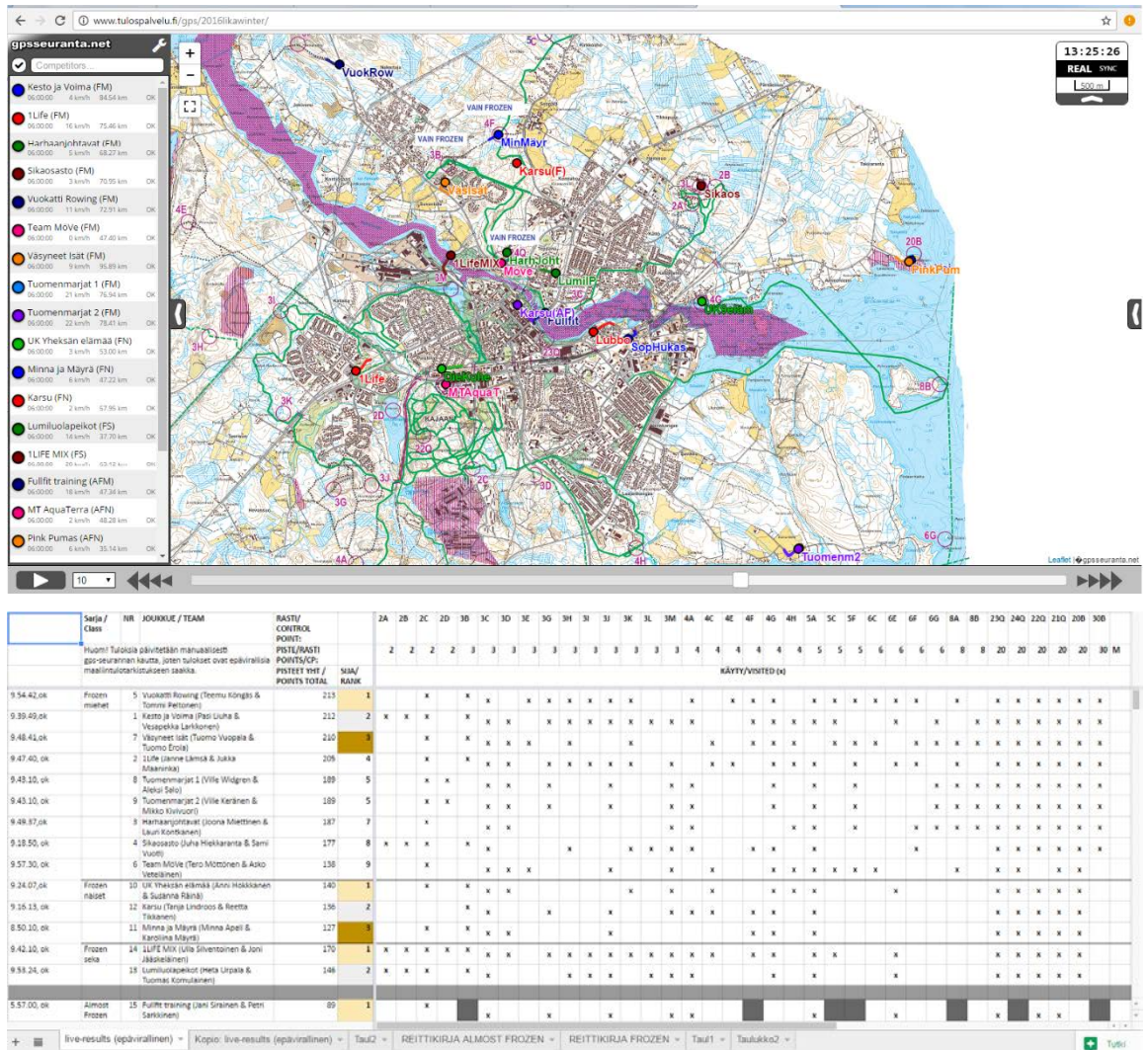
Tarvittaessa suorituspaikkoja on hyvä olla useita rinnakkain, jotta ruuhkaa ei pääse syntymään, vaan useampi joukkue voi suorittaa tehtävän yhtä aikaa. Mitä

enemmän osallistuvia joukkueita on, sitä enemmän on oltava myös suorituspaikkoja tai sitä lyhyempiä on tehtävärastien keston oltava jonotuksen välttämiseksi. Tehtävärastit voi myös suunnitella siten, että kaikki joukkueet voivat yhtä aikaa suorittaa tehtävää, esimerkiksi suunnistustehtävät.

Aikaisemmista Lost In Kajaani Adventure –kilpailuista ja niistä saaduista palautteista oltiin opittu, että tehtävärastien ohjeistus kannattaa antaa kirjallisena ja joukkue saa sen itse lukea. Näin ollen ohjeistus on kaikille joukkueille sama eikä se ole riippuvainen tehtävärastin henkilöstöstä. Ohjeet oli myös laadittu niin, että epäselvyyttä niistä ei voinut olla eli ne oli ”väännetty rautalangasta”. Lauseet olivat myös lyhyitä, sillä väsyneinä kilpailijoiden järki ei ole enää terävimmillään. Toki ohjelman lukemisen jälkeen tarkentavia kysymyksiä pystyi kysymään henkilöstöltäkin, joka tiesi myös tarkalleen tehtävärastin sisällön ja toteutuksen. Henkilöstö ei kuitenkaan antanut vinkkejä esimerkiksi parhaaseen suoritustekniikkaan tasavertaisuuden ja kilpailullisuuden vuoksi.

Heti tehtävärastien aukioloajan umpeuduttua tehtävärastit purettiin ja alue siivottiin. Kilpailun jälkeen haettiin maastosta kaikki muutkin rastit. Maastosta on tärkeää siivota myös kaikki muu sinne viety materiaali, kuten kyltit, kuitunauhat, lippusiimat yms. jottei luontoa roskattaisi. Mikäli maastoon jää roskaa ja luonnossa liikkujat tietävät sen olevan peräisin tästä tapahtumasta on se erittäin huono asia tapahtuman maineen ja imagon kannalta. Tapahtuman mainosjulisteet kannattaa kuitenkin jättää muutamaksi viikoksi vielä ilmoitustauluille, sillä niiden kautta saadaan näkyvyyttä ja tehdään tapahtumaa tunnetuksi vielä kisan jälkeenkin.

Tulospalvelussa päätettiin käyttää manuaalisesti tehtävää reaaliaikaista pistelaskentaa Google sheets-työkalun ja gps-seurannan avulla, jolloin sähköinen Emit-leimausjärjestelmä olisi vain varajärjestelmä. Tulospalveluun rekrytoitiin koko kilpailun ajaksi kaksi tulosten päivittäjää ja heidän varahenkilönsä. Tarkkaavaisuuden säilymiseksi he vuorottelisivat tehtävässä tasaisin väliajoin. Käytännössä tulospalvelu suunniteltiin toimimaan niin, että toiselta näytöltä seurataan GPS-seurannasta joukkueiden etenemistä ja aina joukkueen käydessä rastilla päivittäjä merkitsee rastin laskentataulukkoon, joka on rakennettu laskemaan pisteitä.



Kuva 12. Gps-seurannasta saadut käydyt rastit merkittiin tuloslaskentatauluk-
koon

Laskentatulokko rakennettiin siten, että vasempaan sarakkeeseen oli listattu ilmoittautuneet joukkueet ja yläriveille kaikkien kilpailun rastien koodit sekä pistemäärät. Kun joukkueen riville merkittiin x rastilla käymisen merkiksi, lasi taulukko kerätyt pisteet. Koska tehtävärastien suoritustaso suunniteltiin pisteytyksen tai sakkominuuttien sijaan sakkokierroksilla, ei taulukko ja tuloslaskentaan tarvittu muuta tietoa tehtävärasteilta kuin gps-jälki rastilla käymisestä. Taulukko päätettiin tehdä antamaan informaatiota niin paljon, että se voitiin julkaista tapahtuman WWW-sivuilla, josta GPS-seurannan lisäksi pystyi joukkueiden pistetilannetta seuraamaan kilpailun aikana missä tahansa.



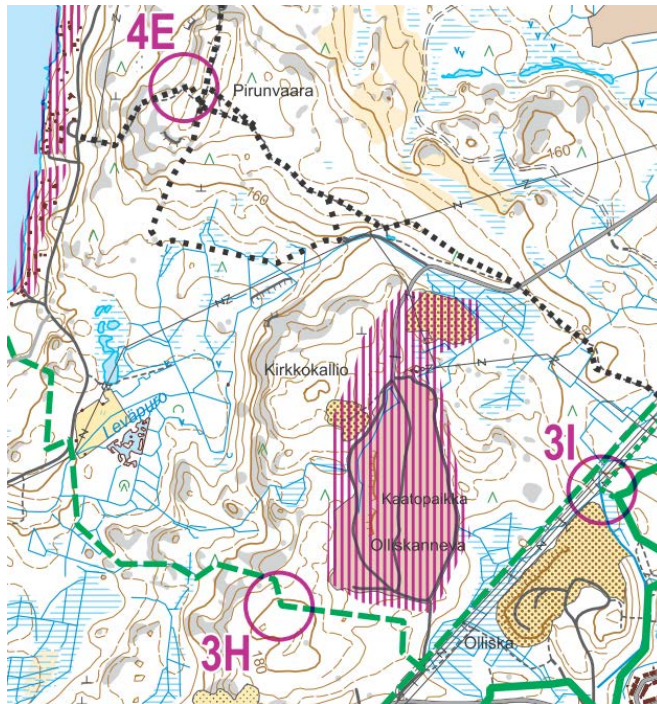
Kuva 13. Tulospalvelu hetki ennen kilpailun alkua.

Kilpailukarttana maastokartta oli itsestään selvä valinta sen tarkkuudesta johtuen. Kuitenkin maastokartta kuvaa vain kesällä olemassa olevia teitä ja polkuja. Suomessa maastokartan hankkiminen on yksinkertaista, koska Maanmittauslaitoksen kartta-aineisto on vapaassa käytössä ja karttoja voi ladata maksuttomasti heidän www-sivuiltaan. (Maanmittauslaitos 2015.)

Lisäksi tapahtumassa käytettiin Kajaanin Vimpelinvaaran suunnistuskarttaa, joka on vapaasti ladattavissa ja käytettävissä Kaupungin avoimena liikuntapaikkana (Kajaanin Suunnistajat 2015). Kuitenkaan tiestön talvikunnossapito ei kata koko tieverkostoa ja tätä ei mikään kartta tuo esiin. Talvella myös vaihtelee paljon, mitä polkuja ihmiset kulkevat. Oma lukunsa on tietysti latu- ja moottorikelkkaurat sekä lumikenkäilyreitit, jotka kaikki oli piirrettävä karttaan toisistaan erottuvalla merkintätavalla. Hyvänä ratkaisuna hiihdettävien urien merkintään pidettiin hiihtosuunnistuksessa käytettävää piirrotapaa. Hiihtosuunnistuskartalla vihreiden urien leveys ja viivan yhtenäisyys kuvaavat urien hiihdettävyyttä. Myös muissa kartan rasteroinneissa ja merkinnöissä käytettiin piirto-ohjelmassa jo valmiina ol-

lutta suunnistuksen merkintätapaa. Tuli myös pohtia, miten tehdään kartalla joka tapauksessa näkyville teille ja poluille, jotka eivät ole talvella auki. Päädyimme polkujen osalta ratkaisuun, jossa piirsimme vahvemalla polkuviivalla auki olleet polut, jotka osuisivat reitille. Tiestön talvikunnossapitoerojen takia sijoitimme rasteit siten, ettei kukaan suunnittelisi reittiä talvikunnossapidon piiriin kuulumattomia teitä käyttäen. Karttaan tutustumiseen jouduttiin käyttämään paljon aikaa. Tätä tehtiin kiertämällä polkuja ja reittejä tallentaen samalla puhelimella ja sykemittarilla GPS-jälkeä, joka siirrettiin maastokartalle radanpiirto-ohjelmalla. Kiersimme myös autolla ja pyörällä kaikki reiteillä mahdollisesti käytettäväksi tulevat tiet nähdäksemme niiden talvikunnon.

Kartan muokkaus ja ratojen piirto tehtiin suunnistusratojen piirtoon tarkoitetulla Purple Pen -ratamestariohjelmalla. Kartan mittakaavana käytettiin 1:40000, jossa 1 cm kartalla on 40000 cm = 400m luonnossa. Lisäksi kaupunkialueelta annettiin kilpailijoille katujen ja Vimpelinvaaran latuverkoston lukemisen helpottamiseksi 1:20000 kokoinen kartta. Kilpailualue oli suuri, joten 1:40000 kokoisia karttoja oli kaksi. Kartan lukemisen selkeys tulee huomioida myös karttaan tulevassa muussa informaatiossa. Rastiympyröiden ja -numeroiden reunoilla käytettiin valkoista ohutta reunusta numeroiden erottumisen helpottamiseksi.



Kuva 14. Ote Lost in Kajaani Winter Edition –kilpailukartasta ja sen erilaisista uramerkinnoista (Kartta maanmittauslaitoksen aineistoa)

Koska seikkailu-urheilussa karttaan ei voida mahduttaa kaikkea tarvittavaa informaatiota, tulee kilpailijoilla olla lisänä reittikirjat, joissa annetaan tarkempaa tietoa rastien määritteistä kuten ”rakennuksen lounaiskulma”. Lisäksi reittikirjasta tulee käydä ilmi tehtävärasteilla mahdollisesti tarvittava välineistö, arvioitu kesto sakkoineen ja aikaikkuna, jona sinne on saavutettava.

LOST IN KAJAANI WINTER EDITION I REITTIKIRJA				
RASTIT KIERRETÄÄN VAPAASSA JÄRJESTYKSESSÄ PL. VIIMEINEN RASTI, JOKA ON KARTASSA MERKITY MAALI, KS. MAALINTULOKARTTA 1:15000-KARTASTA). QUEST-RASTIT 21Q-24Q OVAT AUKI VAIN ALLA MERKITYN AJAN.				
RASTI	PIST.	MÄÄRITE	HUOM!	ARVIOITU KESTO
L		TAITO 2 EDUSTA		
20B	20	PIENI LAHTI		
21Q	20	LAAVU (AVOINNA 7:30 - 10:00)	TARVITAAN 4 JALCAA	10-30 MIN
22Q	20	NUOTIOPAIKKA (AVOINNA 9:00 - 11:30)	SUORITETAAN OMILLA SUKSILLA	30-50 MIN
23Q	20	LUMIMIILU (AVOINNA 11:00-13:30)	SUORITETAAN JALAN	5-15 MIN
24Q	20	LOUHOS (AVOINNA 12:30 - 15:30)	SUORITETAAN JALAN	10-30 MIN
2A	2	POLKUJEN RISTEYS		
2B	2	POLKUJEN RISTEYS		
2C	2	POLKUJEN RISTEYS		
2D	2	NIEMEN LÄNSIKÄRKI		
30B	30	LAAVU		

Kuva 15. Ote reittikirjasta

5.4.5 Jää- ja lumitilanne

Lumi- ja jäättilanne voi vaihdella eri talvina paljon (Ilmatieteenlaitos 2015). Etenemisen sujuvuus pyörällä tai hiihtäen, saati jalkaisin riippuu hyvin paljon lumen syvyydestä ja lumen laadusta. Jään paksuus taas vaihtelee suuresti erilaisissa vesistön kohdissa. Säätilan vaihteluiden myötä myös vettä voi olla jäällä ja railoja sekä sulia alueita voi syntyä yllättäen myös sinne, missä aiemmin talvella on ollut kantava jää. Yhtään riskiä ei jään kestävyuden takia voitu ottaa, ja suunnittelua olisi helpottanut, jos järjestäjällä olisi ollut käytettävissä tietoa pitkältä ajalta varmoista ja epävarmoista jääalueista. Tästä ei ollut olemassa mitään julkista tietoa, vaikka sitä eri lähteistä yritettiin selvittää.

Tammikuussa vesisadejakso sulatti järvien jäiltä lumet ja nosti vettä jäälle. Myös raitoja oli potentiaalisten reittien varrelle syntynyt. Lumi- ja jäätilanne alkoi lopulta parantua, mutta osaa jäällä olleista rasteista piti siirtää vielä kilpailua edeltävällä viikolla. Joissain paikoin kairattiin jäätä muutaman metrin välein sen paksuuden selvittämiseksi. Tämä kuvaa hyvin kilpailun suunnittelun haastavuutta.

Lumiset ja vähälumiset talvet talven suurimman lumensyvyyydet mukaan

Vähälumisimmat talvet				Lumisimmat talvet vuodesta 1911 alkaen			
	Talvi	Suurin lumen- syvyys cm	Pvm		Talvi	Suurin lumen- syvyys cm	Pvm
Helsinki Kaisaniemi	1963-64	15	29.2.-7.3.	Helsinki	1940-41	109	23.3.
	1924-25, 1982-83 1990-1991,2007-08	18		Kaisaniemi	1915-16	96	13.3.
Jyväskylä	1996-97	23	24.-25.1.	Jyväskylä	1930-31	94	14.3.
	1929-30	26	6.2.		1952-53	105	24.-25.2.
	1974-75	32	13.1.		1955-56	98	1.-3.3.
Sodankylä	1931-32	54	23.4.	Sodankylä	1980-81	95	25.3.
	1938-39	57	27.4.		1999-00	119	6.4.
	1953-54	60	16.3.		1992-93	116	19.-20.4.
					1976-77	113	9.4.

tarkatettu 22.2.2012

Taulukko 1. Lumensyvyyyden erot talvien välillä (Ilmatieteenlaitos 2015)



Kuva 16. Jäätilanteen tarkastus maastokatselmusten yhteydessä.

Hiihto oli kilpailun toinen pääetenemismuoto. Tästä syystä saatiinkin lumitilannetta jännittää aivan kilpailua edeltäville viikolle saakka. Taas voitiin todeta yksi syy sille miksi kilpailumuotona pistesuunnistus etenemismuodon valinnan mahdollisilla reitinvalinnoilla oli oikea ratkaisu.

Seikkailu-urheilussa on vallalla sanonta ”kuuluu lajin luonteeseen”. Toisin sanoen kilpailijoiden täytyy olla valmiita kohtaamaan yllättäviä asioita, ja niistä aiheutuvia hidasteita ei ajassa hyvitetä. Talvella kilpailijoihin vaikuttaa lisäksi olosuhteiden tuomat haasteet (Väyrynen 2009, 13). Kilpailuviikolla lumisateet näyttivät jatkuvan kilpailupäivään saakka. Sovimme kuitenkin kaupungin latujen kunnossapidosta vastaavien kanssa, että kaikki Kajaanin ladut ajetaan kilpailua edeltävänä päivänä. Näin yöllä mahdollisesti satanut lumi saisi olla ensimmäisten tuntien ajan etenemistä hidastamassa. Olisi ollut liian kallista alkaa yötyönä ajamaan latuja kilpailijoita varten.

5.4.6 Kilpailualueen rakentaminen

Kun ratasuunnittelu oli valmis ja rastien paikat maasto- ja koeajokäyntien pohjalta varmistettu, alkoi kilpailualueen rakentaminen. Tähän kuului tarvittavien lisäpolkujen ja -latujen teko sekä rastikaluston vienti maastoon. Ratasuunnittelussa oli jo kirjoituspöydän ääressä päätetty kahdesta yhteensä noin neljän kilometrin lisäladusta. Nämä poljettiin metsäsuksilla talven mittaan yhteensä kuuteen kertaan, joista viimeinen aukaisuhiihto tehtiin muutamaa päivää ennen tapahtumaa. Lisäksi poljettiin joitain talvella ummessa olleita polkuja auki rastien viennin yhteydessä. Nämä veivät tunteja aikaa useana päivänä, mutta olivat reitinvalintoja ajatellen välttämättömiä tehdä.

Yksi tärkeä osa ratamestarityötä on rastien rakentamisen suunnittelu (Suunnistusliitto 2017). Rastien vienti organisoitiin niin, että alue jaettiin kolmeen osaan ja rastit vietiin paikoilleen viimeisen viikon aikana, taajama-alueen rastit vasta edellisenä päivänä. Rasteille tulevien Emit-leimasinten koodit merkittiin kilpailun reitikirjaan, jotta ne voitaisiin leimojen tarkistuksen yhteydessä kohdistaa oikeille

rasteille. Rastien viennin yhteydessä oli myös asennettava varoitustaulut kilpailijoista tapahtumassa käytettävien kelkkaurien tienylityspaikoille.

Tehtävärasteilla tarvittava kalusto vietiin paikoilleen vasta tehtävärastin henkilöstön mukana. Tehtävärastien kalusto koottiin rasteittain. Mukaan jokaiselle tehtävärastille annettiin sanalliset tehtäväohjeet. Henkilöstö oli koulutettu rastia varten paikalla jo ennen tapahtumaa.

Yleisesti kilpailualueen rakentamisen suunnittelussa noudatettiin koko projektissa ollutta johtoajatusta: ”Tehdään vain se, mikä on välttämätöntä laadukkaan kilpailun synnyttämiseksi, mutta hyvin”.



Kuva 17. Rastien sijoittelussa pyrittiin löytämisen ilon lisäksi elämyksellisyyteen.

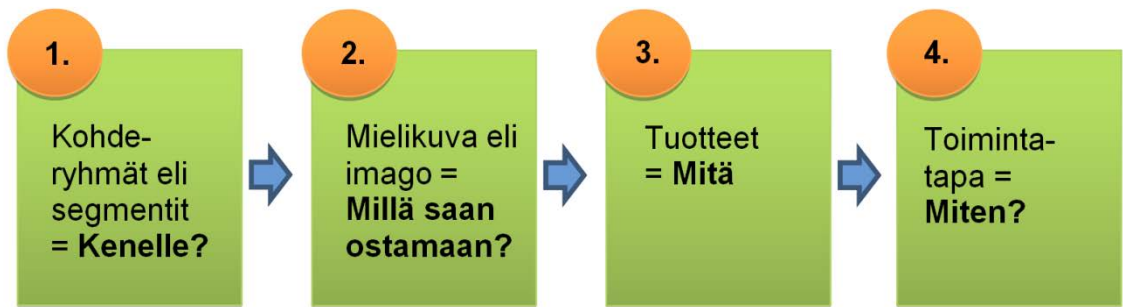
5.5 Tapahtuman markkinointi

Markkinointi on ajatustapa, jota tekemällä ja toteuttamalla saadaan rakennettua kilpailu- ja tapahtumaperusteinen tarjonta. Markkinoinnilla saadaan tuote kohderyhmän

hankkimaksi varmistuen samalla tällä toiminnalla asiakassuhteen jatkuvuus. (Rope 1995, 40.)

Tapahtuma tarvitsee markkinointia (Vallo 2003, 177, 179). Markkinointi ei vain ole osallistujamäärän maksimoimista. Jo pelkästään uuden tapahtuman saamiseksi kohderyhmän tietoon tarvitaan markkinointia. Markkinoinnin näkökulmasta tapahtuma on kuin liikeidea.

Tarkasti suunniteltu liikeidea on yrityksen toiminnan perusta, joka ohjaa koko yrityksen ja sen jokaisen työntekijän toimintaa. Tämä on markkinoinnin pohja. (Bergström & Leppänen 2013, 20.) Liikeidean suunnittelussa on järkevää noudattaa tiettyä kaavaa alla olevan kuvion mukaisesti.



Kuva 18. Liikeidean osat (Bergström & Leppänen 2013, 21)

Sekä liikeidean että markkinoinnin lähtökohtana pidetään usein segmentointia. Segmentoinnilla kartoitetaan ja rajataan se asiakasryhmä, jolle tuote ja markkinointi kohdennetaan.

Segmentti on asiakasryhmä, joka halutaan saada asiakkaaksi. Valitun segmentin tulisi olla tiedossa jo tuotteen sisältötyössä. Segmentin tulisi myös olla hyvin kapea, koska ”kaikkea kaikille” -ajatus johtaa usein ”ei mitään kenellekään” -malliin. (Rope 2005, 46.)

Segmentointi ja tuotekehitys ovatkin molempiin suuntiin riippuvaisia toisistaan. Lost In Kajaani Winter Edition -tapahtuman suunnitteluvaiheessa segmentti on ollut käytännössä olemassa vastaavan kesätapahtuman pohjalta. Suuri osa asiakasryhmästä liikkuu myös talvella. Näin ollen tehtävänä oli rakentaa tuote, joka vastaisi mahdollisimman hyvin heidän tarpeisiinsa. Suunnittelun valmistu-

misvaiheessa palattiin pohtimaan sitä, kenelle ja miten markkinointia toteutetaan eli segmentointia tarkasteltiin uudelleen.

Kun on olemassa asiakasryhmä, jolle tuotetta markkinoidaan, tarvitaan markkinoinnin avuksi imago. Imago on tavoiteltu mielikuva, joka asiakasryhmälle halutaan tulevan yrityksestä tai tuotteesta mieleen (Bergström & Leppänen 2013, 21). Tapahtuman järjestäjällä on tasokkaiden kestävyysurheilutapahtumien järjestäjän imago. Kaikilla heidän tapahtumillaan on yhtenäinen ilme, jonka alla tapahtumia markkinoidaan. Imago liittyy saumattomasti tuotteen markkinoinnin rakentumisen seuraavaan vaiheeseen eli tuotteen tarjontasisältöön.

Erottuakseen kilpailijoista tarjonta suunnitellaan haluttavaksi tuote-elementtien avulla, jotka jakautuvat ydintuotteeseen, lisäetuihin ja mielikuvatuotteeseen. Ydintuote on se osa, jonka asiakas ostaa tarpeensa tyydyttämiseen, lisäedut ovat osa, joilla saadaan tuotteeseen houkuttelevuutta, jota ei pelkällä ydintuotteella saavuteta ja mielikuvatuote on pintakerros eli nimen ja visuaalisen ilmeen kokonaisuus. (Rope 2005, 71.)

Mitä tämä kaikki tarkoittaa tiivistetysti tapahtuman markkinoinnissa? Markkinointia lähdettiin rakentamaan kohderyhmälle, joka osallistuu kesäisin Lost In Kajaani Adventure -tapahtumaan, mutta huomioiden myös kohderyhmä, joka erityisesti on kiinnostunut talvisista kestävyysurheilutapahtumista. Olemassa olevalla imagolla ja sen alla menestyvien tapahtumien avulla ratsastaen rakennettiin tapahtuman ulkoinen olemus. Yhdistettiin mielikuvaltaan tasokkaasti ja isosti järjestetty tapahtuma sekä Kajaanin parhaat nähtävyydet kiinnostavaan kilpailumuotoon yhdistettynä. Myös tietty rento ilmapiiri on osa tätä imagoa. Hinnaltaan tapahtuma oli vastaaviin tapahtumiin nähden korkea, mutta linjassa imagon kanssa. Markkinointi-ilmeessä tuotiin nämä elementit esille ja panostettiin visuaalisuuteen.

Markkinointi käynnistettiin jo edellisen syksyn Lost In Kajaani Adventure -tapahtuman viimeisellä tehtävärastilla, jossa koodisuunnistuksen ratkaisuna syntyi teksti "Lost in Kajaani winter tulee 2016". Kesäkilpailun palautekyselyyn oltiin tapahtuman markkinointi-ilme ja sisältö saatu valmiiksi. Tapahtumakyselyssä voi-

tiin mainostaa tapahtuman www-sivuja, joilla oli jo informaatiota ja ilmoittautumisen avattuna.

Sosiaalisen median hyöty uudelle yritykselle ja tässä tapauksessa tapahtumalle on tunnettuuden kasvamisessa ja kohderyhmän tietoisuuteen pääseminen on nopeaa (Korpi 2010, 98). Järjestelyjen edetessä tehtiin niistä säännöllisesti päivityksiä sosiaalisen median kanavilla kuten facebookissa ja instagramissa. Youtube-kanavalla ja edellä mainituissa julkaistiin myös teaser-video. Videosta tehtiin tunnelmallinen maisemineen ja musiikkeineen, mutta myös informatiivinen ja olosuhteita pelkäävien osallistumiskynnystä laskeva. Näillä tavoin saatiin nopeasti näkyvyyttä tapahtumalle. Sosiaalisessa mediassa myös nähtiin numeraalisesti, kuinka paljon jakoja tai tykkäämisiä eri päivitykset olivat saaneet. Samoin saatiin tietoa siitä, kuinka monta ihmistä julkaisu tavoitti. Myös helppous ja sosiaaliseen mediaan liittyvä epävirallisuus tekivät kynnyksen mainontaan matalaksi.

Perinteisempää näkyvyyttä haettiin jakamalla tapahtumajulisteita erityisesti ulkoilureittien lähtöpaikoille, joissa tavoiteltua asiakasryhmää tiedettiin liikkuvan. Lehtimainontaa ei käytetty, mutta tapahtumasta tehtiin lehtijuttu, joka julkaistiin kainuulaisissa sanomalehdissä sekä kestavyysurheilu.fi-verkkosivustossa ja Yle Kainuun verkkosivulla. Tämän lisäksi toimeksiantaja markkinoi tapahtumaa bannererein erilaisissa verkkosivustoissa ja näkyi tapahtumissa kuten umpihankihiihdossa.

5.5.1 Jälkimarkkinointi

Tapahtuman jälkeisellä viikolla saatiin valokuvat Vaarojen valokuvaajilta ja ne ladattiin nettiin. Linkki kuvakansioon laitettiin tapahtuman nettisivuille sekä julkaistiin facebookissa. Pari viikkoa tapahtuman jälkeen valmistui myös kisavideo, joka julkaistiin Youtubessa toimeksiantajan kanavalla ja linkattiin facebookiin. Tapahtuman mainosjulisteet pidettiin ulkoilmoitustauluilla vielä muutamia viikkoja tapahtuman jälkeen.

Kaikille osallistujille lähetettiin palautekysely tapahtuman onnistumisen arvioimiseksi sekä seuraavan vuoden tapahtuman kehittämiseksi. Samalla palauteky-

sely toimi myös jälkimarkkinointina, kun kilpailijat pääsivät palaamaan kisapäivän muistoihin. Palautekyselyssä kysyttiin myös tulevan syksyn Lost In Kajaani Adventureen liittyviä mielipiteitä, eli siinä samalla mainostettiin syksyn tulevaa tapahtumaa.

Kainuun Sanomat tekivät jutun kisasta ja haastattelivat voittajajoukkuetta heti maaliintulon jälkeen. Tämä juttu ilmestyi seuraavan päivän Kainuun Sanomien etusivulla ja verkkolehdessä, josta se linkattiin myös toimeksiantajan facebook-sivuille. Tulosten julkistamisen yhteydessä sekä nettisivuille että facebook-sivuille kirjoitettiin kiitokset osallistujille ja palattiin vielä hetkeksi kisan tunnelmiin kuvien kera. Muutamat joukkueet olivat kirjoittaneet blogeihinsa kisaraportteja, kertoneet tunnelmistaan ja antaneet kiitosta järjestäjille. Näitä blogitekstejä linkattiin myös facebook-sivuille.

Talkoolaisille ja koko tapahtuman henkilöstölle järjestettiin pari viikkoa tapahtuman jälkeen kiitostilaisuus, jossa saunottiin ja syötiin. Samalla kerrattiin vielä kisan tunnelmia ja mieltelmiä kuvien ja videoiden kera. Tärkeintä tässä kuitenkin oli pitää yllä yhteishenkeä, yhteenkuuluvuutta ja muistuttaa etenkin talkoolaisia kuinka tärkeä heidän työpanoksensa oli tapahtuman onnistumisen kannalta.

5.5.2 Kilpailijoiden tiedotus

Kilpailun yksityiskohdat tarkentuvat työn edetessä vasta lähempänä kilpailua ja lopulliset kilpailuohjeet voidaan julkaista vasta, kun kaikki yksityiskohdat ovat varmistuneet. Kilpailijoiden valmistautumisen vuoksi on kisaohjeita kuitenkin alustavasti julkaistava mahdollisimman pian. Alustavissa ohjeissa tulee tulla ilmi esimerkiksi mitä välineitä kilpailija tarvitsee, jotta hän ehtii vielä hankkia tarpeelliset varusteet. Kaikkea tietoa kilpailusta ja sen yksityiskohdista ei kuitenkaan seikkailu-urheilukilpailussa haluta julkaista, vaan esimerkiksi tehtävärastien sisällöt halutaan pitää yllätyksinä, puhumattakaan tietysti kilpailureitistä ja rastien sijainneista (AR World Series 2016, 2, 5). Onkin tarkkaan mietittävä, että mitä tietoa kilpailija tarvitsee kilpailuun valmistautuessaan ja mitä voidaan pitää salassa.

Tähän auttaa kilpailijan näkökulmaan asettuminen eli ajattelemisen, että mitä jos itse osallistuttaisiin tähän kilpailuun.

Julkaistavilla ohjeilla ja tiedotteilla pyritään myös siihen, että kilpailu olisi mahdollisimman tasapuolinen kaikille. Esimerkiksi kertomalla ratamestarin lausunnossa paikallisesta lumi- ja jäätilanteesta mahdollisimman tarkasti, vältetään paikallisten kilpailijoiden nk. kotikenttäetu. Lisäksi kilpailijoita informoitiin, että tässä kilpailussa tulee liikkumista erilaisilla välineillä ja välineiden vaihtoa myös maastossa. Näin ollen kilpailijat voivat harjoitella välineiden vaihtoa sekä useampien välineiden mukana kuljettamista yhtä aikaa. Markkinointitarkoituksiin tehdyssä teaser-videossa annettiin myös mallisuoritus välineiden kantamisesta ja vaihtamisesta ja sitä kautta yritettiin kilpailijat saada miettimään omaa tekniikkaansa ja taktiikkaansa.

Ilmoittautuminen kilpailua varten on avattava hyvissä ajoin. Lost In Kajaani Winter Edition 2016 kisa käytiin 20.2.2016 ja ilmoittautuminen avattiin marraskuussa 2015. Aloituspalaveri pidettiin 2.10.2015. Ilmoittautumisen alkaessa kisan suunnittelu oli siis vasta alkutekijöissä. On kuitenkin joitakin asioita, jotka tulee olla tiedossa ennen ilmoittautumisen käynnistämistä, kuten kisapäivä, kellonajat, sarjat, osallistumismaksut, osallistumissäännöt, hintaportaat sekä yleiskuvaus kilpailusta, etenemismuodoista ja kilpailun hengestä. Nämä asiat päätettiin tai niistä keskusteltiin heti aloituspalaverissa.

Noin viikko ennen kilpailua, ilmoittautumisajan umpeuduttua, kaikille osallistuneille joukkueille lähetettiin sähköpostilla kapteenien kirje. Tässä kirjeessä annetaan tarkempia ohjeita kilpailijoille, kuten kisan säännöt, aikataulut sekä pakolliset ja suositeltavat varusteet. Lisänä jo julkaistuihin lopullisiin kilpailuohjeisiin kapteenien kirjeessä voidaan kertoa vielä joitakin uusia ohjeita ja kertoa tarkemmin valitsevista sää- ja maasto-olosuhteista.

Kilpailupäivän aamuna ennen lähtöä pidetään kapteenien kokous, jossa on mahdollista kertoa vielä uusimmista muutoksista, päivän säästä ja teroittaa mieleen kilpailijoille tärkeimpiä sääntöjä. Kapteenien kokous on tärkeä myös hengen nostattamiseksi ja hyvän fiiliksen luomiseksi. Mikäli kilpailijoilla on kysyttävää ki-

san aikana, on koko henkilöstölle jaettu kilpailuohjeet ja keskushuoltopisteellä kisakanslia päivystää koko kisan ajan.

5.6 Lost In Kajaani Winter Edition 2016 –tapahtuman hallinta

Valtaosa tapahtumajärjestämisen työstä tehdään ennen tapahtumaa (Vallo 2003, 184). Tapahtuman aikana työtä on verraten vähän, mikäli tapahtuma on suunniteltu hyvin ja kaikki asiat on osattu ottaa huomioon suunnitteluvaiheessa. Tässä auttaa ajattelemisen ja kilpailun läpikäyminen osallistujan näkökulmasta.



Kuva 19. Frozen-sarjan lähtö.

Lost In Kajaani Winter Edition 2016:ssa kilpailun aikana pidettiin huolta että tehtävärastit toimivat suunnitellusti, pidettiin yllä huoltopistettä kilpailukeskuksessa sekä pidettiin yllä online-tulosseurantaa. Kilpailukeskus pidettiin myös siistinä koko tapahtuman ajan ja muutenkin tapahtumallisuutta ylläpidettiin jatkuvasti soittamalla musiikkia, pyörittämällä kisavideoita ja olemalla itse kisan hengessä mukana. Kilpailun aikana valmisteltiin myös ruokailu ja lämmitettiin sauna, siten että kilpailijat pääsevät suoraan oman suorituksensa jälkeen saunomaan ja syö-

mään. Tulokset tarkastettiin ja julkaistiin mahdollisimman pian viimeisen joukkueen saavuttua maaliin ja lopuksi pidettiin palkintojenjakotilaisuus. Palkintojenjako järjestettiin kajaanilaisen ruokaravintolan kabinetissa kaksi tuntia maalin sulkeutumisen jälkeen. Tilaisuudessa elettiin palkintojenjaon lisäksi kilpailu uudelleen valkokankaalle heijastetun GPS-seurannan kautta.



Kuva 20. Maaliintulo.

Tapahtumapäivän aikana video- ja valokuvattiin ja kuvattu materiaali julkaistiin ja jaettiin osallistujille tapahtuman jälkeen. Koko tapahtumapäivän ajan, niin kuin koko projektin ajan, päivitettiin sosiaaliseen mediaan (facebook ja instagram) kuvia ja tunnelmia tapahtumasta. Myös talkoolaisia ohjeistettiin tallentamaan kuvia ja tunnelmia, ja rohkaistiin ottamaan selfietä yms. kisan aikana sekä sosiaalista mediaa päivittäessään käyttämään tapahtuman hashtagia.

5.6.1 Henkilöstö ja resurssit

Bowdin ym. (2006, 106) mukaan hyvän tapahtuman järjestämiseksi koko järjestelytiimiin tulee jakaa tapahtuman visio ja henki. Tapahtuman järjestävä henkilös-

tö on tapahtuman kasvot ja sillä on suuri merkitys tapahtuman onnistumiseen osallistujan näkökulmasta.

Tapahtuman johtamisen kannalta on oleellista, että tapahtumassa on riittävä määrä motivoituneita ja asianmukaisesti koulutettuja henkilöitä töissä. Varsinkin vapaaehtoisia työntekijöitä etsiessä ja työtehtäviä heille jakaessa, tulee ottaa huomioon mitä taitoja ja aiempaa kokemusta heillä on sekä mitä tehtäviä he olisivat kiinnostuneita tekemään. (Bowdin ym. 2006, 144, 156.)

Tapahtuman aikana nousee varmasti esille yllättäviäkin asioita, joihin pitää voida reagoida nopeasti. Yksi hyvä tapa on järjestää henkilöstö siten, että tietty tiimi huolehtii kokonaisuudessaan vastuualueestaan ja tiimin sisällä roolit vaihtuvat ja elävät tarpeen mukaan. (Bowdin ym. 2006, 106.)

Henkilöstö aiheuttaa kuluja palkkojen, ruokailun ja muistopalkintojen kautta. Niinpä suunnittelulähtökohtana oli järjestää tapahtuma mahdollisimman pienellä henkilöstömäärällä. Yksi parhaimmista ajatuksista oli suunnitella kilpailurata vain yhden huoltopisteen ympärille. Tavanomaisesti pitkän matkan kestävyysurheilu-kilpailuissa huoltopisteitä on useampia matkan varrella ja osa niistä voi olla ns. kylmäpisteitä eli vailla henkilökuntaa. Talvella kuitenkin juomaveden pitäminen sulana huoltopisteellä (ulkona) on haasteellista ja vaatii huolenpitoa.

Kisakeskuksessa huoltopiste oli sisällä ja sitä pystyi ylläpitämään kisakanslian henkilökunta, joten pitämällä vain tämän yhden keskushuoltopisteen ratkaisimme veden jäätyksen ja tarjoilun ongelmat sekä poistimme huoltopisteillä tarvittavan henkilömäärän. Rastit sijoitettiin maastoon tasaisesti jokaiseen ilmansuuntaan keskushuoltopisteen ympärille ja siten, että optimaalisella reittisuunnittelulla rasteista voitaisiin rakentaa perhoslenkkejä ja jokaisen lenkin jälkeen palata takaisin keskipisteeseen. Myös tehtävärastit sijoitettiin lähelle keskipistettä ja aikataulutettiin siten, että ne tukivat perhoslenkkien ideaa. Tällöin joukkueet pystyivät luonnollisesti ja aikaa uhraamatta kulkemaan keskushuoltopisteen kautta. Lopujen lopuksi kärkijoukkueet kävivät huoltopisteellä vain kerran ja valtaosa joukkueista vain pari kertaa, joten enempi määrä huoltopisteitä olisi ollutkin tarpeeton. Kisakanslian ja huoltopisteen toimintoihin käytettiin kaksi henkilöä.

Myös tehtävärastien lukumäärä vaikuttaa tarvittavan henkilöstön määrään. Koska kyseessä oli pistesuunnistus, tuli joukkueille antaa kylliksi aikaa tehtävärastien välissä hakea itse suunniteltua reittiä pitkin rasteja maastosta. Lopulta laskeskelimme, että neljä tehtävärastia on sopiva määrä tämän mittaiseen kilpailuun ja sopivasti aikataulutettuna joukkueilla jää siten neljäkin tuntia aikaa tehtävärastien välissä käydä muilla rasteilla, jolloin ehtii käydä hakemassa kauimmaisinkin rastit. Tehtävärastien aukioloajan porrastuksen myötä pystyimme hoitamaan tehtävärastien miehityksen kahdella porukalla, siten että kumpikin porukka hoitaa yhden aamupäivän tehtävärastin ja yhden iltapäivän tehtävärastin. Vähimmäismäärä yhtä tehtävärastia hoitamaan on kaksi henkilöä, mutta ongelmatilanteita, suurta ruuhkaa ja tauotusta varten parempi määrä on 3 henkilöä/tehtävärasti. Näin ollen tarvitsimme yhteensä 6 henkilöä tehtävärasteja varten. Jos osallistujia olisi enemmän, niin tarvittaisiin enemmän suorituspaikkoja ruuhkien välttämiseksi ja siten myös enemmän henkilöstöä, tämä toki riippuu tehtävärastin luonteesta.

Tehtävärastien henkilöstön lisäksi tarvittiin yksi henkilö johtamaan tehtävärasteja. Tämä henkilö kuljetti autolla porukat oikeille tehtävärasteille oikeaan aikaan, huolehti että rastipaikoille tulee kaikki tarvittavat välineet ja varusteet, huolehti rastiporukoiden huoltamisesta, oli mukana rakentamassa ja purkamassa tehtävärasteja sekä ennen kaikkea valvoi, että tehtävärasteista tulee suunnitelman mukaisia ja että ne käynnistyvät ajallaan. Samalla tämä tehtävärastien johtaja toimi myös kilpailun johtajana ja oli tavoitettavissa puhelimitse mahdollisten ongelmien ilmentyessä.

Tulospalvelu on Lost In Kajaani Adventuressa ollut aikaisemmin sikäli ongelmallinen, että maaliintulon jälkeen emit-korttien lukemisessa ja pisteiden ja sakkojen laskussa on mennyt kohtuuttoman kauan aikaa ennen kuin lopulliset tulokset on voitu julistaa. Nyt pisteenlaskujärjestelmä suunniteltiin siten, että sakkopisteitä ei tehtävärasteilla jaettaisi, vaan mahdolliset sakot olisivat aikasakkoja, eli joukkueelta vain menisi kauemmin aikaa tehtävärastin suorittamiseen ja jäisi siten vähemmän aikaa hakea muita rasteja. Tämä nopeuttaa ja helpottaa lopullisten tulosten laskemista. Lisäksi suunnitelimme gps-seurannan pohjalta reaaliaikaisen tulosseurannan, joten heti joukkueen saapuessa maaliin, voitiin sanoa sen pis-

temäärä ja heti viimeisenkin joukkueen saavuttua maaliin voitiin julistaa tulokset. Toki emit-korttien lukemisen jälkeen tulokset vielä tarkistettiin, mutta tämä live-seuranta mahdollisti joukkueiden sijoituksen seuraamisen kisan aikana nettisivujen kautta ja nopeutti huomattavasti maaliin saapumisen jälkeistä tuloslaskentaa. Tietenkin myös vähäisempi osallistujamäärä helpotti tässä kisassa tuloslaskentaa. Reaaliaikainen tuloslaskenta vaati kuitenkin enemmän henkilökuntaa kuin tavanomainen menetelmä. Nyt tulospalvelussa tarvittiin kerralla 3 henkeä, jolloin yksi pystyi käymään myös tauolla välillä, mutta vanhalla menetelmällä olisi pärjätty yhdellä hengellä. Tulospalvelun ihmiset hoitivat muun työnsä ohessa myös sääntöjen noudattamisen valvonnan, lähettämisen, sekä lähtöön ja maaliintuloon liittyvät kuulutukset ja tapahtumallisuutta luovan musiikin soittamisen

Tällaista seikkailu-urheilukilpailua varten on viisasta pitää ”reservissä” vähintään yksi henkilö, joka odottamattomien tilanteiden sattuessa kykenee reagoimaan ja ratkaisemaan ilmenneet ongelmat. Jo suunnitteluvaiheessa päätettiin, ettei kilpailun johtohenkilöillä ole itse kisapäivänä mitään nimettyä tehtävää, vaan he huolehtivat, että kaikki sujuu niin kuin pitää. Kilpailun johto toimii siis tapahtuman sekatyömiehistönä. Nyt tässä kilpailussa kilpailun johtaja oli tehtävärastien johtajana, kuten aikaisemmin kerrottiin. Kilpailun varajohtajalle sen sijaan annettiin tehtäväksi ea-päivystys ja kilpailijoiden evakuointi maastosta tarpeen mukaan, juoksevien asioiden hoito, kuten ruuan haku, sekä videokuvaaminen. Tällöin kilpailun varajohtajaa ei itse asiassa sidottu mihinkään kriittiseen tehtävään ja hän oli valmis reagoimaan ongelmatilanteissa sekä auttamaan muita tarpeen tullen heidän tehtävissään.

Tapahtuman valokuvaaminen sovittiin ulkopuolisen tahon kanssa, siten että he tulevat täysin omatoimisesti huolehtimaan kuvauksesta. Joten heitä ei laskettu henkilöstömäärään.

Kokonaishenkilöstömäärä oli kaikki yhteenlaskettuna 13. Toimeksiantajan puolelta tuli töihin kolme henkilöä, opinnäytetyön tekijöitä oli kaksi henkeä ja loput kahdeksan olivat vapaaehtoisia talkoolaisia. Talkoolaiset rekrytoitiin Kajaanin ammattikorkeakoululta sähköpostin välityksellä. Talkoolaiset ovat siinä mielessä hyvä voimavara, että niistä ei tule palkkakustannuksia, mutta haasteena on heidän sitouttaminen tapahtumapäiville, siten että viime hetken perumisia ei tulisi. Tal-

koolaisten motivointi, tapahtumaan kiinnittäminen ja tapahtuman hengen sisällistyttäminen onkin huomattavasti haasteellisempaa kuin itse työtehtävien opastaminen.



Kuva 21. Tapahtuman talkoolaisia.

Talkoolaisten sitouttamiseksi pidettiin heidän kanssaan palaveri hyvissä ajoin ennen tapahtumaa. Palaveri käytiin rennolla asenteella ja siinä korostettiin tapahtuman henkeä, yhdessä tekemistä ja talkoolaisten tärkeyttä. Talkoolaisille kerrottiin kilpailun yleiskuvauksen ja tehtävärastien toimintaohjeiden lisäksi millaisia tuntemuksia kilpailijoilla tulee olemaan kisan aikana ja miten kilpailijoita kannattaa kohdata. Talkoolaisille luvattiin palkkioksi ruokailu, muistopalkinto (sama mikä jaettiin kaikille kilpailijoille) sekä kisan jälkeen pidettävä muistojuhla eli karonkka. Palaverin jälkeen talkoolaisia pidettiin ajan tasalla tapahtuman järjestelystä tiedottamalla heitä sähköpostilla sekä whatsapp-keskusteluilla. Kaksi talkoolaisista oli ulkomaalaisia eivätkä he puhuneet suomea, joten heidät informoitiin erikseen sähköpostin välityksellä. Kielimuurin ja mahdollisten henkilökehioiden takia voi joutua miettimään ryhmäjakoja hyvinkin tarkasti, mutta nyt haasteilta vältyttiin, sillä talkoolaiset olivat tosi hyviä tyyppejä. Motivointi ja ryhmähengen luominen onnistuivat hyvin. Yhtäkään viime hetken peruutusta ei tul-

lut. Talkoolaisten kanssa oli helppoa, rentoa ja mukavaa työskennellä. Talkoolaiset myös kertoivat, että oli mukavaa osallistua tapahtuman tekemiseen.

Talkoolaisten lisäksi muuta henkilökuntaa ei tehtäviään varten tarvinnut erikseen kouluttaa, sillä heillä oli jo vahva osaaminen aikaisempien kokemusten perusteella. Toki yksityiskohdat tämän tapahtuman suunnitelmista kerrottiin ja kaikkien käyttöön jaettiin tapahtuman läpivientisuunnitelma.

Henkilöstöstä tehtiin läpivientitaulukkoon selkeä lista, jossa näkyi, kuka tekee tapahtuman aikana mitäkin ja missä heidän tulee olla minäkin hetkenä. Listaan kirjoitettiin myös henkilöiden yhteystiedot.

Henkilöstön lisäksi muita merkittäviä resursseja tapahtumassa olivat:

- kisakeskuksen tila
- autot
- tietokoneet, videotykit, näytöt, musiikintoisto- ja kuulutuslaitteet
- emit-leimasimet ja –kortit
- vuokralumikengät
- pöydät ja tuolit
- lähtö- ja maalitolpat
- mainokset ja somisteet
- kamerat
- yms.

Näiden resurssien varaamisen lisäksi tulee suurimpien resurssien, kuten autojen, käyttö mitoittaa optimaalisesti ja jakaa niiden käyttö niitä tarvitsevien henkilöiden kesken. Tapahtumaa varten tehtiinkin autojen käytöstä lista läpivientitaulukkoon, jossa näkyi, mikä auto on kenenkin käytössä minäkin hetkenä.

Suurempien tavaroiden lisäksi tapahtumaa varten tuli hankkia loputon lista pieniä tarvikkeita, kuten makkarat, polttopuut, kahvit ja pullat, kyltit, nitojat, kylttipuut, maalitaulut, viitoitusnauhat jne. Vaikkakin nämä pienet tarvikkeet ja niiden hankkiminen tuntuvat toissijaiselta ja yksinkertaiselta asialta, niin täytyy muistaa, että nämä tarvikkeet kuitenkin tarvitaan ja ne saattavat olla tärkeitä esimerkiksi tehtävärastin pystyttämiseksi. Näin ollen täytyy tarvittavista tarvikkeista tehdä huolella lista, että mitä toimitetaan minnekin ja kuka hankkii mitäkin ja mistä ne kannattaa hankkia. Eli loppujen lopuksi nämä pienet tarvikkeet aiheuttavat verraten paljon suunnittelua ja siinäkin työssä on oltava huolellinen ja perusteellinen.

5.6.2 Sidosryhmäyhteistyö

Tapahtumaa järjestettäessä joutuu tekemään paljon yhteistyötä eri sidosryhmien kanssa. Esimerkiksi rataa suunniteltaessa sovittiin Kajaanin kaupungin kanssa latuverkoston ylläpidosta ja käytöstä sekä Kajaanin moottorikelkkayhdistyksen kanssa tiettyjen moottorikelkkareittien tilapäisestä käytöstä kilpailun aikana. Lisäksi rasteja maastoon sijoitettaessa joutuu kysymään maanomistajilta luvan kilpailun järjestämiseksi heidän maillaan (Kokoontumislaki § 13).

Kilpailukeskusta varten vuokrasimme Kajaanin ammattikorkeakoululta käyttöömmme liikuntasalin sekä pukuhuoneet ja saunat. Lisäksi sovimme KAMK:n vahtimestarien kanssa ulko-ovien aukioloajoista yms. Kilpailua varten jouduttiin sopimaan myös paljon pienempiä asioita, kuten ruuan osto ja toimittaminen, gps-laitteiden vuokraaminen sekä rastileimasinten ja –lippujen vuokraaminen.

Yhteistyösopimuksia tehdessä pyritään luonnollisesti pitämään kustannukset minimissään. Täytyykin miettiä, että mitä kaikkea voidaan tehdä itse, mitä tulee hankkia ostopalveluna sekä mihin tarvitaan apulaisia ja kuinka paljon. Vaikka käytettäisiin vapaaehtoisia työn teossa, niin ruokailun ja muistopalkintojen kautta heistäkin tulee kustannuksia. Tapahtuma tuleekin suunnitella siten, että henkilöstömäärä voidaan pitää mahdollisimman pienenä.

Tässä kisassa kaikki tehtävärastit pyöritettiin pelkästään talkoolaisten voimin. Sen lisäksi talkoolaisia käytettiin apuna tulospalvelun live-seurannassa ja pisteiden laskussa. Yhteensä talkoolaisia oli 8 ja muuta henkilöstöä 5. Kilpailun kuvaamisen hoitivat Vaarojen Valokuvaajat, jotka tulivat mukaan harrastuksensa pohjalta vapaaehtoisesti ns. ruokapalkalla.



Kuva 22. Tapahtuman kuvaamisesta huolehtivat Vaarojen Valokuvaajat.

Yhteistyösopimuksia tehdessä pyritään lähtökohtaisesti tekemään mahdollisimman edullisia sopimuksia ja usein ne ovat sellaisia, joissa kumpikin osapuoli voittaa, mutta rahaa ei liiku yhteistyökumppaneiden välillä. Esimerkiksi tässä kilpailussa palkintojenjakotilaisuus ja Banketti järjestettiin Original Sokos Hotel Valjukessa, joka antoi kabinettitilansa käyttöömme ilmaiseksi. Vastapalveluksena hotellin mainos laitettiin tapahtuman nettisivuille. Lisäksi palkintojenjakotilaisuuden myötä hotellin ravintola saa kilpailijoista useita asiakkaita heidän syödessään ja juodessaan siellä palkintojenjaon yhteydessä ja sen jälkeen. Toinen esimerkki tällaisista win-win –sopimuksista on toimeksiantajan yhteistyökumppani High5, joka tarjoaa urheilujuomaa ja energiageelejä jaettavaksi kilpailijoille ja saa vastavasti mainosta itselleen tapahtuman nettisivuilla sekä tuotteidensa kautta.

Etenkin Kajaanin kokoisessa kaupungissa on edullista jollakin tavalla yhdistää samaan aikaan järjestettävät eri tapahtumat. Tällä kertaa Lost In Kajaani Winter Editionin kanssa samana päivänä pidettiin Lumimiilun avajaiset. Sovimmekin siten, että yksi tehtävärasteistamme on Lumimiilussa, jolloin Lumimiilu saa näky-

vyyttä kilpailijoiden keskuudessa ja Lost In Kajaani Winter Edition näkyvyyttä Lumimiilun yleisön keskuudessa. Jälkeenpäin kuultiinkin, että Lumimiilun järjestäjiltä oli paljon kysely seikkailu-urheilukilpailusta.

5.6.3 Kilpailukeskus

Heti tapahtuman suunnittelun alkuvaiheessa päätettiin, että kilpailukeskus sijoitetaan Kajaanin ammattikorkeakoulun Taito2 –rakennuksen tiloihin. Päätökseen myötävaikutti se, että Taito2:ssa on riittävästi tilaa ja tarvittavat puitteet joukkueille sekä järjestäjille. Rakennus sijaitsee myös keskeisellä paikalla, joten sen ympärille oli helppo suunnitella kilpailurata. Taito2-rakennukseen ja sen ympärille oli myös helppo tehdä tapahtumallista ilmettä. EEKA-hankkeen johdosta saatiin sovittua, siten että tilan kustannukset jaetaan puoliksi Kajaanin ammattikorkeakoulun kanssa. Jatkossa EEKA-hankkeen päätyttyä tätä mahdollisuutta ei ole, joten tilakustannukset tulevat olemaan toimeksiantajalle kalliimmat.



Kuva 23. Kilpailukeskus KAMK:n Taito2-rakennuksessa.

Kilpailukeskukseen tulee olla hyvät opasteet, jotta kilpailuun saapuvat joukkueet löytävät perille. Hyvästä opastuksesta tulee myös heti hyvä ja luottavainen mieli joukkueille, että nyt saavuttiin oikeaan ja isoon tapahtumaan eikä mihinkään peräkylän limudiskoon. Myös rakennuksen sisällä tulee olla kylttejä ohjaamassa kilpailijoita ja yleisöä esimerkiksi pukuhuoneisiin, kisakansliaan, tulospalveluun ja lähtöön. Tapahtumallisuuden luomiseksi kaikki opasteet ja kyltit oli tehty samalla designillä (esimerkiksi fontti ja värit), lisäksi ajo-opasteissa oli myös tapahtuman logo.

Tapahtuman konkreettisessa toteutuksessa on kolme vaihetta: rakennusvaihe, itse tapahtuma ja purkuvaihe. Rakennusvaihe vie luonnollisesti enemmän aikaa kuin purkaminen, joka puolestaan on nopeammin ja tehokkaammin toteutettavissa. (Korhonen ym. 2015, 17.)

Rakennusvaiheessa Taito2-rakennuksen liikuntasali päällystettiin messumatoilla, jotta parketti ei naarmuuntuisi. Liikuntasalin lattiasta erotettiin teipillä joka joukkueelle noin 1,5m x 2,5m karsina, jossa joukkueet voivat säilyttää omia tavaroitaan ja huoltaa itseään. Liikuntasaliin rakennettiin myös huoltopiste ja ruokailu.



Kuva 24. Huoltokarsinat sekä ruokailu- ja huoltopiste.

Rakennuksen aulaan sijoitettiin kisakanslia ja tulospalvelu. Hyvän tunnelman luomiseksi soitettiin musiikkia sekä aulassa että liikuntasalissa. Lisäksi liikuntasalissa näytettiin videotykillä online gps-seurantaa, josta kisaa pystyi seuraamaan livenä. Aulassa puolestaan näytettiin videoita aikaisemmista seikkailu-urheilukilpailuista sekä tämän tapahtuman promovideoita.



Kuva 25. Kisakanslia.

Rakennuksen ulkopuolelle rakennettiin lähtö ja maali sekä maaliin tuleva loppuviitoitus. Näkyvin tekijä tapahtumallisuuden luomisessa oli mainokset. Sisälle ripustettiin yhteistyökumppaneiden sekä toimeksiantajan julisteita ja banderolleja. Joukkuekuvauspistettä varten pystytettiin taustaseinä. Ulos pystytettiin lähtö- ja maalikehikkojen lisäksi beach flagejä.



Kuva 26. Lähtöalue.

Kisan jälkeen purettiin kaikki rakennelmat ja palautettiin tilat alkuperäiseen järjestykseen. Lattiat myös lakaistiin ja roskat vietiin ulos jäteastioihin. Nämä jälkityöt käynnistettiin heti, kun kaikki joukkueet olivat tulleet maaliin ja tulokset alkoivat olla selvillä. Tilan purkaminen ja takaisin järjesteleminen aloitettiin siis jo ennen kuin viimeiset joukkueet olivat poistuneet rakennuksesta, jotta jälkityöt saataisiin hyvissä ajoin päätökseen. Jälkityöt on kuitenkin aloitettava vaivihkaa, ettei osallistujille tule kiire lähteä alta pois ja jää siten paha mieli.

Ennen lähtöä joukkueiden tulee noutaa osallistujamateriaali, kuten kartat ja numeroliivit. Lähtöä edeltää myös joukkuekuvaukset ja viime hetken ohjeistukset. Näin ollen kisakeskuksen tulee aueta pari tuntia ennen ensimmäistä lähtöä, tässä tapauksessa klo 04:00. Jotta joukkueet saisivat miettiä rauhassa omaa reittiään ja kilpailutaktiikkaansa, päätettiin, että karttojen nouto on mahdollista jo edel-

lisenä iltana. Aikaisesta lähdöstä ja karttojen noutomahdollisuudesta jo perjantai-iltana on se etu, että näin saadaan ulkopaikkakuntalaiset joukkueet majoittumaan edes yhdeksi yöksi Kajaanin alueelle ja siten tuomaan matkailutuloja kunnan yrityksille.

5.6.4 Turvallisuus- ja viranomaisluvut

Kilpailijoille ja henkilöstölle tarjottavan ruokailun johdosta tuli tehdä ilmoitus tilapäisestä elintarvikkeiden tarjoilusta. Ilmoitus tehtiin Kainuun soten ympäristöterveydenhuoltoon. Sääntöjen mukaan ilmoitus tulee tehdä vähintään 4 viikkoa ennen toiminnan aloittamista. Ilmoitusta ei tarvitsisi tehdä, mikäli tarjoiluun liittyvät riskit olisivat elintarviketurvallisuuden kannalta vähäiset eli tarjoihtaisiin vain kahvia ja pullaa tai paistettaisiin vain makkaraa. Kainuun soten julkaisemassa tilapäis- ja ulkomyyntin ohjeissa annetaan ohjeita ja määräyksiä tarjoilupaikasta ja -pisteestä, tarjoiluolosuhteista, elintarvikkeiden varastoinnista, ruuan valmistuksesta, pakkausmerkinnöistä sekä hygieniosaamisesta hygienian ja elintarviketurvallisuuden varmistamiseksi. Ilmoituslomakkeella tuli kertoa tarjoihtavista elintarvikkeista, tarjoilutilasta ja -pisteestä, henkilöstöstä, käytössä olevista laitteista, jätehuollosta sekä wc-tiloista. Ilmoitus lähetettiin vastuualueen päällikön kautta terveystarkastajalle. (Kainuun sote 2014 & Kainuun maakunta –kuntayhtymä 2007.)

Tapahtumaa järjestettäessä tulee poliisilaitokselle tehdä ilmoitus yleisötilaisuuden järjestämisestä. Mikäli tilaisuus ei edellytä toimia järjestyksen ja turvallisuuden ylläpitämiseksi tai sivullisille ja ympäristölle aiheutuvan haitan estämiseksi tai erityisiä liikennejärjestelyjä esimerkiksi vähäisen osanottajamäärän johdosta, ei ilmoitusta tarvita. Ilmoitus tulee tehdä vähintään 5 vuorokautta ennen tilaisuuden alkamista. Ilmoituksen tekeminen maksaa 25€. Ilmoituslomakkeella kysytään mm. tilaisuuden ohjelmasta, pääsymaksusta, anniskelusta, musiikin esittämisestä, arvio järjestys- ja turvallisuusvaikutuksista, järjestyksenvalvonnasta sekä liikenteenohjauksesta. Lisäksi järjestäjällä on oltava vastuuvakuutus, joka korvaa järjestäjän virheestä aiheutuneet henkilö- ja esinevahingot. Ilmoituksen liitteenä tulee lähettää myös pelastus- tai turvallisuussuunnitelma. (Poliisi 2017.)

Yleisötilaisuuden pelastussuunnitelma tulee tehdä, mikäli samanaikaisesti on paikalla vähintään 200 henkilöä, käytetään avotulta, ilotulitteita tai muita pyroteknisiä tuotteita, tapahtumapaikan poistumisjärjestelyt poikkeavat tavanomaisesta tai tapahtuman luonne aiheuttaa erityistä vaaraa ihmisille. Lost In Kajaani Winter Editionissa kokonaishenkilömäärä (osallistujat, talkoolaiset, henkilökunta, kuvaajat, media, mahdollinen yleisö) jää alle 200 henkilön parhaassakin tapauksessa, siinä ei käytetä tulta eikä se vaadi erityisiä poistumisjärjestelyjä. Näin ollen pelastussuunnitelmaa ei tarvinnut tehdä. Varmemmaksi vakuudeksi kysyttiin Kainuun pelastuslaitokselta, luetaanko seikkailu-urheilukilpailu erityisen vaaralliseksi lajiksi. Vastaus oli kielteinen ja heidän päätös oli, että tässä tapahtumassa ei tarvita pelastussuunnitelmaa, mutta he suosittelivat kuitenkin samojen asioiden pohtimista (mm. riskianalyysi) ja turvallisuussuunnitelman tekemistä. Turvallisuussuunnitelma tuli joka tapauksessa poliisilaitokselle lähetettävän ilmoituksen liitteeksi, kuten ylempänä on kerrottu. (Pelastuslaitosten kumppanuusverkosto 2017.)

Turvallisuussuunnitelman eli turvallisuusasiakirjan tehtävänä on ennaltaehkäistä vaaratilanteita ja varmistaa, että tapahtuma on asiakkaille ja yleisölle turvallinen. Turvallisuusasiakirja käytiin läpi kaikkien talkoolaisten ja koko henkilökunnan kanssa. Lisäksi sitä tulostettiin kisakansliaan sekä kaikille tehtävärasteille, jolloin kaikilla työntekijöillä on tapahtumaorganisaation puhelinluettelo sekä toimintaohjeet onnettomuuden sattuessa. Turvallisuusasiakirjassa nimetään turvallisuudesta vastaavat henkilöt, annetaan kokonaiskuva ja aikataulu tapahtumasta sekä kerrotaan vakuutuksista. Tärkeimpänä asiana on kuitenkin riskianalyysi, jossa mietitään tapahtumaan liittyviä vaaratekijöitä ja niiden todennäköisyyttä. Myös esitetään toimintaohjeita ja valmisteluja, joilla näitä vaaratekijöitä voidaan ennaltaehkäistä ja kuinka onnettomuustilanteisiin on valmistauduttu.

Riskianalyysissä todettiin, että merkittävä riskitekijä talvisessa seikkailu-urheilukilpailussa on kylmyys ja sen mahdollisesti aiheuttamat paleltumavammat tai kylmettyminen. Säällä (kova pakkanen tai tuuli) on tapahtumassa onnettomusriskiä lisäävä vaikutus. Kilpailun pakkasrajaksi asetettiinkin -20°C . Lisäksi jokaiselle joukkueella määrättiin pakolliseksi varusteeksi avaruuslakana. Jäihin

putoamista ehkäistiin rajaamalla karttaan kielletyksi alueeksi kaikki sulat vesialueet ja virtaavat paikat.

Turvallisuussuunnitelmassa sovitaan myös tapahtumassa käytettävästä yhteydenpitotavasta, kerrotaan tapahtuman opasteista, järjestyksen valvonnasta, paikoituksesta ja ensiavusta. Lopuksi esitetään kuinka toimia onnettomuus- ja hätätilanteissa sekä esitetään organisaation vastuuhenkilöt ja puhelinluettelo. Liitteeksi lisättiin kilpailukartta tehtävärastien koordinaattien kera mahdollisen avun opastamiseksi perille.

Ensiapu tapahtumassa järjestettiin siten, että kisakeskuksessa ja tehtävärasteilla niiden aukioloaikoina oli henkilökuntapäivystys sekä EA-laukku. Kisakeskuksessa oli myös koko ajan yksi auto käytettävissä kilpailijoiden evakuoimiseen ja autossa oli mukana ahkio sekä lumikenkiä. Lisäksi ahkion mukana oli huopia ja makuupussi kylmältä suojaamiseksi. Vakavammissa onnettomuustilanteissa kilpailijoita neuvottiin ottamaan yhteyttä ensin yleiseen hätänumeroon ja sen jälkeen kilpailun johtoon.

Moottorikelkan vuokraamista kilpailijoiden evakuoimiseen maastosta pohdittiin. Riskianalyysissä nimittäin tuli esille mahdollinen onnettomuustilanne, jossa kilpailija menettää liikuntakykynsä ja hänet on evakuoitava maastosta. Tällöin varsinaisen tapaturman lisäksi suuri uhka on myös kylmettyminen, sillä avun saaminen maastoon saattaa kestää melko kauankin. Kilpailijan joukkueoveri on lähin auttaja onnettomuustilanteessa, mutta yhden hengen on erittäin hankala kuljettaa maastosta pois esimerkiksi tajutonta potilasta ilman tarvittavia apuvälineitä. Myös muilla kilpailijoilla on toistensa auttamisvelvollisuus, mutta kilpailun aikana joukkueet ovat hajaantuneet maastoon ja toisen joukkueen apuun ei siten voi luottaa. Koska moottorikelkalla saa lain mukaan ajaa maastossa vain merkatuilla kelkkareiteillä ja sielläkin vain 60km/h tai maaston mukaisesti sitä alhaisemmalla nopeudella, päätimme että on nopeinta ja helpointa kuljettaa moottorikelkka ensin autolla ja peräkärryllä lähemmäksi onnettomuuspaikkaa. Tällöin kelkan lastausta ja purkamista varten olisi hyvä olla mukana ainakin kaksi henkilöä. Kelkan kuljettamisessa ja kärrystä purkamisessa kestää kuitenkin aikansa. Lisäksi meitimme, että pienestä tapaturmasta, kuten nilkan nyrjähdys tms. joukkueet eivät tarvitse evakuointiapua maastosta, vaan pääsevät lähimmän tien viereen omin

avuun. Yleensä tie on myös melko lähellä kisareittiä (alle 1 km). Jos kyseessä on suurempi onnettomuus kuten tajunnan menetys tai jalan murtuminen, niin ensi tilassa tulee joka tapauksessa soittaa yleiseen hätänumeroon ja hankkia sitä kautta apua. Näin ollen ajateltiin, että evakuointimoottorikelkan tarve on mitätön ja luovuinme ajatuksesta.

Kilpailijoille jaettiin turvallisuussyistä gps-seurantalaitteet, joilla voidaan seurata kilpailijoiden etenemistä. Mikäli näyttäisi siltä, että joukkue on pysähtynyt odottamattoman pitkäksi aikaa tai eksynyt aivan väärään suuntaan, voitaisiin joukkueelle soittaa ja tarkastaa tilanne. Tätä varten joukkueen vaadittiin pitävän mukana myös ainakin yhtä matkapuhelinta, jonka puhelinnumeron on ilmoitettu järjestäjille. Toisaalta tämän tyyppisessä kilpailussa suunnistus on oleellinen osa kilpailua ja isotkin pummit kuuluvat asiaan ja voivat ratkaista kilpailun. Näin ollen joukkueen huomauttaminen eksymisestä ja ohjaamisesta oikeaan suuntaan on epäreilua ja voidaan tehdä vain äärimmäisestä turvallisuussyistä, esimerkiksi joukkueen eksyminen sulalle vesialueelle. Gps-seurannasta on myös erittäin hankala erotella, milloin joukkue on pysähtynyt vain huoltamaan itseään, vaihtamaan kulkuvälineitä tai korjaamaan varusteitaan ja milloin on todella sattunut tapaturma. Puolikin tuntia on nimittäin lyhyt hetki varusteiden korjauksessa, mutta onnettomuustilanteessa jo pitkä aika. Joka tapauksessa gps-seuranta mahdollistaa joukkueiden etenemisen seurannan ja heille voi aina soittaa tilanteen tarkastamiseksi. Ja tapaturman sattuessa joukkueet olisi GPS:n avulla helppo paikallistaa maastosta.

Ennen kilpailun lähtöä jokaiselta kilpailijalta vaadittiin vastuuvapautuslomakkeen allekirjoittamista, jossa kerrottiin järjestäjän vastuuvakuutuksesta ja sen kattavuudesta sekä tiedotettiin, että osallistujat kilpailevat omalla vastuulla ja heillä tulee itsellä olla voimassa oleva vakuutus mahdollisten tapaturmien korvaamiseksi.

5.7 Raportointi

Tapahtuman luonnostelu- ja suunnitteluvaiheessa tärkein dokumentti oli aiheesta tehty miellekartta. Miellekartan avulla pystyttiin hahmottamaan tätä valtavan isoa kokonaisuutta, luomaan tarkka projektiaikatulu ja pitämään mielessä mitä kaikkea on vielä tehtävä. Miellekarttaa tutkittiinkin työtä tehdessä useaan otteeseen, että onko kaikki nyt varmasti muistettu ottaa huomioon ja riittäähän aika varmasti kaiken tekemiseen.

Määräajan lähestyessä alettiin suunnitella tarkemmin itse kilpailupäivää ja sen läpiviemistä. Tapahtuman aikataulu ja resurssien jako suunniteltiin läpivientitulukkoon. Lopulta tästä taulukosta tuli tapahtuman tärkein dokumentti ja siihen kirjattiin henkilöstön yhteystiedot, työnjako, tehtävärasteilla tarvittavat välineet ym. Tarkoituksena oli, että tässä läpivientitulukossa olisi kaikki informaatio, mikä tarvittiin kilpailupäivän aikana.

Kilpailijoille tärkein dokumentti oli osallistujaohjeet, johon pyrittiin kirjoittamaan kaikki kilpailijan tarvitsema informaatio. Osallistujaohjeita päiviteltiin sitä mukaa, kun lisää tietoa saatiin. Ensimmäinen versio osallistujaohjeista julkaistiin jo pari kuukautta ennen kisaa. Viikkoa ennen kilpailua osallistujaohjeita täydennettiin vielä kaikille joukkueille lähetetyllä kapteenien kirjeellä, jossa myös kerrattiin tärkeimmät toimintaohjeet.

Edellä mainittujen dokumenttien lisäksi tapahtumasta tehtiin myös viranomaisluoppiin ja turvallisuuteen liittyviä dokumentteja, kuten turvallisuusasiakirja. Tapahtumasta ja koko suunnitteluprojektista tehtiin loppuraportti eli tämä opinnäytetyö, joka toimitetaan myös toimeksiantajalle luettavaksi.

6 POHDINTA

Opinnäytetyön tarkoituksena oli suunnitella ja toteuttaa Lost In Kajaani Winter Edition seikkailu-urheilukilpailu. Kilpailu järjestettiin nyt ensimmäistä kertaa ja siitä oli tarkoitus tehdä valmis tuote, jota toimeksiantaja voi järjestää vuosittain uudelleen ja kehittää edelleen. Tavoitteena oli 1) kehittää omaa aktiviteettimatkalupalveluiden suunnittelu-, toteutus- sekä tuotteistamisosaamista, 2) tehdä uusi vuosittain järjestettävä tapahtuma, joka myös toimii tulonlähteenä toimeksiantajalle.

6.1 Lopputulos

Tavoitteena oli saada 20-30 joukkuetta osallistumaan ja pärjätä 10-15 työntekijällä, joista suurin osa talkoolaisia. Joukkueita osallistui lopulta 22 ja henkilöstöä oli 13, joista 8 talkoolaista, 2 palkattua työntekijää, 1 työharjoittelija ja opinnäytetyön tekijät. Näin ollen nämä lukumääräiset tavoitteet saavutettiin.

Tapahtuman tilinpäätös jäi plussan puolelle, mutta jotta Lost In Kajaani Winter Edition olisi jatkossa kannattava järjestää, saati sitten toimisi tulonlähteenä, tarvittaisiin lisää osallistujia.

Osallistujilta saatu palaute oli positiivista ja tapahtumasta oli tykätty. Palautekyselyssä kokonaisarvosanaksi oli annettu keskimäärin 8,8 (asteikolla 4-10). Näin ollen sekä tapahtuman järjestäminen, että imagon luominen onnistui. Tapahtuman aikana opittiin myös lisää siitä, millainen seikkailu-urheilukilpailu on osallistujille mieleinen, mistä on pidetty ja mistä ei.

Tapahtumaa järjestettäessä opittiin myös, miten tällainen kilpailu on kannattavaa järjestää ja esimerkiksi tulospalvelun toimintaa pystyttiin kehittämään tehokkaammaksi edellisvuosien Lost In Kajaani Adventureen verrattuna.

Kaiken kaikkiaan Lost In Kajaani Winter Edition 2016 täytti kaikki sille asetetut tavoitteet, mutta toistaiseksi jäi vielä epäselväksi täyttääkö se jatkossa tarkoituk-

sensa kannattavana tapahtumana. Tapahtuma oli nyt osana hanketta ja hankkeesta saatu rahoitus oli merkittävä osa tulosta.

Lost In Kajaani Winter Editionista oli tavoitteena tehdä uusi, jokavuotiseksi ja kasvavaksi tähtäävä urheilutapahtuma, joka olisi järjestelyjen laadun ja yleisilmeen osalta linjassa toimeksiantajan muiden tapahtumien kanssa. Tapahtuman dokumentoinnin tavoitteena oli saada ”hiljainen tieto” näkyväksi siten, että tapahtuma voitaisiin toteuttaa jatkossa toimeksiantajan omalla henkilöstöllä mahdollisimman samanlaisena. Seuraavassa arvioidaan kuinka tässä onnistuttiin ja mitä asioita eri osa-alueilla tulee jatkossa huomioida. Arvioinnin taustaksi on tarkasteltava tuotteistamista käsittelevän luvun määrittelyä tuotteesta. Sipilän (1995, 12) mukaan palvelutuotteen suunnittelun, kehittämisen ja tuottamisen tavoite on saada aikaan palvelu, jonka asiakashyöty on maksimoitu ja tuottajan tulostavoitteet saavutetaan.

Kannattavuutta arvioitaessa ensimmäinen huomio on, että ilman hankkeen tai vastaavan ulkopuolisen rahoituksen tuomaa tukea ei tapahtumaa ole taloudellisesti järkevää järjestää. Tämä on kuitenkin lyhyen kokemuksen tuoma käsitys. Tapahtuma kuitenkin onnistui järjestelyiltään hyvin ja asiakashyöty oli palautteen perusteella hyvällä tasolla. Jos tyytyväiset asiakkaat palaavat ja tuovat muun markkinoinnin ohella lisää osallistujia, voi kannattavuus nousta, mutta sitä ei voida ennalta tietää.

Monistettavuutta tuottajasta riippumatta on vaikea tekijän silmin arvioida. Opin näytetyön toteutusta käsittelevä luku 5 on monilta osin hyvin pikkutarkkaa, mutta hiljaista tietoa jää detaljitasolla kirjoittamatta paljon. Jos tapahtumaa jatkossa lähtisi järjestämään tekijät, jotka eivät ole seikkailu-urheilusta perillä tai eivät ole olleet tämän tapahtuman järjestelyissä mukana, voisi järjestäminen olla todella haastavaa.

Henkilöstömäärä riitti hyvin tapahtuman läpiviemiseksi sujuvasti, mutta oli kuitenkin varsin optimaalinen taloudellisesta näkökulmasta ajatellen. Ylimääräisiä työntekijöitä ja sitä kautta kuluja ei ollut. Jos osallistujia olisi enemmän, tulisi myös henkilökuntaa olla sitä mukaan enemmän. Tällä henkilöstömäärä olisi voitu viedä läpi kisa onnistuneesti ehkä vielä kaksinkertaisellakin osallistujamäärällä,

mutta sen jälkeen tulisi rekrytoida lisää väkeä etenkin tehtävärasteille ja tulospalveluun, kuten aiemmin on kerrottu.

Henkilöstömäärä ei kuitenkaan kasva lineaarisesti osallistujamäärän mukaan, siksi henkilöstön aiheuttamat kulut suhteessa osallistujamäärään pienenee sitä mukaa mitä enemmän on osallistujia. Näin ollen tapahtuma on sitä kannattavampi mitä suurempi on osallistujamäärä. Toki suuri osallistujamäärä voi aiheuttaa muita kuluja ja siten tapahtuman kannattavuus ei ole täysin suoraan sidoksissa osallistujamäärään. Mutta tässä mittaluokassa voidaan vielä sanoa, että mitä enemmän on osallistujia, sitä pienemmät ovat suhteelliset henkilöstökulut ja sitä kannattavampi on tapahtuma.

Jos osallistujamäärä sen sijaan olisi ollut yhtään pienempi, olisi tapahtuman kannattavuus romahtanut täydellisesti, sillä henkilöstömäärää ei enää olisi voitu supistaa. Tällöin henkilöstöä olisi ollut kisaajiin nähden niin paljon, että tapahtuman järjestäminen ei olisi enää ollut mielekästä samoilla suunnitelmilla. Kisan suunnitteleminen ja henkilöstömäärän optimoinnin onnistumisen taustalla oli erittäin hyvä ja realistinen ennuste tulevasta osallistujamäärästä.

Palkittavia joukkueita oli 16 eli vain 6 joukkuetta jäi ilman palkintoa. Koska kaikissa sarjoissa ei ollut edes kolmea joukkuetta, niin palkinnon sai vain ylittämällä lähtöviivan, parhaillaan silloin voitti jopa kultaa. Tokihan on hyvä näin pilottitapahtumassa palkita osallistujat runsain määrin, jotta joukkueille jää parempi mielikuva tapahtumasta. Suuremmalla osallistujamäärällä palkittavien joukkueiden määrä olisi ollut kohtuullisempi, mutta nyt taloudellisen kannattavuuden kannalta palkintoja jaettiin aivan liikaa. Jatkossa kannattaisi miettiä, että voiko esimerkiksi sekasarjan poistaa kokonaan etenkin, mikäli joukkuekoko pidetään kahdessa hengessä tai palkita sekasarjasta vain paras joukkue. Esimerkiksi Umpihanki-hiihdon MM-kisoissa on vain yksi sarja, edes naisten sarjaa ei ole lainkaan (Pudasjärven kaupunki 2016). Perusteluna käytetään kuitenkin sitä, että olosuhteet ovat kaikille samat ja kilpailu siten rehellistä, reilua ja tasapuolista kaikille.

Myös sitä voisi miettiä jatkossa, että onko aina palkittava kolme parasta vai voiko palkita vain yhden parhaan. Ja kuinka suuri merkitys palkinnoilla on ylipäänsä seikkailu-urheilukilpailuissa houkuttelemaan joukkueita mukaan osallistu-

maan. Toisin sanoen, kuinka arvokkaita tuotepalkintoja kannattaa jakaa osallistumismaksuun nähden? Olisiko parempi jakaa voittajille vain mitalit ja säästää palkintoihin menevät rahat johonkin muuhun ja tehdä siten laadukkaampi tapahtuma? Ehkä järkevintä jatkossa tätä kisaa varten olisi ilmoittaa, että palkintoja jaetaan joka sarjassa osallistujamäärän mukaan. Esimerkiksi jos osallistujia on sarjassa 1-3 niin palkitaan vain paras, jos 4-6 niin kaksi parasta ja 7 tai enemmän niin kolme parasta. Tällöin saatu palkinto olisi todella voitettu palkinto eikä ansaittu vain osallistumalla ja lähtöviiva ylittämällä.

Joukkuekoon ja sarjojen osalta päätettiin Lost In Kajaani Adventuren tapaan, että eri sarjoja on kolme (miehet, naiset ja seka) sekä Frozen että Almost Frozen – sarjassa. Tätä päätöstä ei tuolloin kovin tarkasti mietitty. Lisäksi päätettiin, että kaikista sarjoista kolme parasta joukkuetta palkitaan tavarapalkinnoin. Näin ollen palkittavia joukkueita voisi enimmillään olla 18. Tavoitteena oli saada kilpailuun osallistumaan 20-30 joukkuetta ja lopulta siihen osallistui 22 joukkuetta.

Ilmoittamisaikana tuli kuitenkin yhteydenottoja, että mitä tehdä, jos olisi kolme halukasta samasta joukkueesta osallistumaan kilpailuun. Myös yksittäiset henkilöt kyselivät olisiko meillä tiedossa muita halukkaita osallistujia, jotta he voisivat muodostaa yhdessä joukkueen ja päästä mukaan kisaan. Reagoimme näihin yhteydenottoihin perustamalla seikkailijapankin tapahtuman nettisivuille, mutta lopujen lopuksi sitä kautta emme saaneet muodostettua yhtään uutta joukkuetta.

Jälkeenpäin mietimme, että olisiko parempi joukkuekoon olla joustavasti 2-3, jolloin joukkueiden muodostaminen olisi helpompaa. Myös seikkailijapankki on ideana hyvä yksittäisiä osallistujia varten vaikkakin niitä saattaa jatkossakin olla varsin vähän. Toisaalta tulee miettiä, että mikäli joukkueessa voi olla kaksi tai kolme kilpailijaa niin onko kaksi- tai kolmihenkiset joukkueet silloin merkittävästi eriarvoisessa asemassa. Esimerkiksi pyöräosuuksilla kolmen hengen joukkueet voivat peesaamalla ja vetäjää vaihtamalla kulkea nopeammin tai säästää enemmän voimia kuin kahdestaan edeten. Myös tehtävärastit tulisi miettiä siten, että kolmihenkisestäkin joukkueesta mielellään kaikki saisivat osallistua, mutta että siitä ei kuitenkaan tulisi etua joukkueelle.

Esimerkkinä muista kisoista kesällä järjestettävässä Lost In Kajaani Adventures-sarjan rankimman Extremely Lost –sarjan joukkuekoko on kolme henkeä ja kahden muun helpomman sarjan joukkuekoko kaksi henkeä. Umpihankiihdon MM-kisoissa joukkuekooksi on määrätty 3-5 ja etenkin toisen päivän loppukirissä neitseellistä hankea hiihdettäessä ovat viisihenkiset joukkueet selvässä etulyöntiasemassa (toisen joukkueen jälkiä pitkin hiihtäminen on kielletty). Erillisiä sarjoja erikokoisille joukkueille ei kuitenkaan ole Umpihankiihdossa järjestetty perustelemalla, että säännöt ja olosuhteet ovat samat kaikille. Täytyy kuitenkin mainita, että kolmihenkisiäkin joukkueita nähdään Umpihankiihdon MM-kisojen palkittavien joukossa, joten menestyminen ei ole kiinni pelkästään joukkueen koosta.

Kilpailun aikataulun osalta tapahtuman jälkeen tuli mieleen, että olisi ollut parempi pitää kummankin sarjan lähtö samaan aikaan. Nyt osallistuvia joukkueita oli niin vähän, että lähdöstä tuli melko latteaa pienen ihmismäärän vuoksi. Jos kumpikin sarja olisi lähtenyt samaan aikaan, olisi tunnelma lähdössä ollut parempi. Myöskään näin pienellä osallistujamäärällä ei olisi ollut ongelmana ruuhkautuminen rasteilla tai jonoutuminen maastossa, vaan porukka olisi hajautunut maastoon kylliksi.

Toisaalta mikäli lähdöt olisivat olleet samaan aikaan, olisi Frozen-sarjakin joutunut lähtemään valoisan aikaan ja mikäli siihen olisi haluttu pimeän elementti mukaan, niin Frozen-sarjan maaliintuloa olisi pitänyt viivästyttää pimeään aikaan. Maaliintuloajat olisivat poikenneet näillä kahdella sarjalla tuolloin neljä tuntia, joten ruokailun ja saunan järjestäminen olisi ollut haasteellisempaa ja tuonut lisäkustannuksia. Almost Frozen –sarjan joukkueet olisivat joutuneet odottamaan palkintojenjakotilaisuuttakin kaksi tuntia kauemmin kuin nyt.

Rogaining -kilpailumuodon soveltuvuutta tapahtumaan tulee vielä tarkastella. Perinteisessä yhden kilpailukeskuksen seikkailu-urheilukilpailussa kuljetaan suunnistusradan tapaan rasteja järjestyksessä kiertäen, jolloin rata lähtee yhteen suuntaan ja palaa toisesta suunnasta. Rata voi yksipäiväisessä kilpailussa käydä kymmenien kilometrien päässä, jolloin hyvin sijoitetulle kilpailukeskukselle jää useiksi vuosiksi kilpailijoille uutta maastoa käyttöön. Rogaining-kilpailumuotoa käytettäessä maasto tulee 10-20 kilometrin säteellä käytettyä joka suunnalta.

Koko kilpailun toteuttaminen rogaining-tyyppisesti tuo tarpeen hakea uusia maastoja muutaman vuoden välein. Kilpailun tulisikin jo parin kerran jälkeen siirtyä *Lost in Kainuu winter* -nimen käyttöön, jotta olisi luonnollista järjestää tapahtumaa eri paikkakunnilla.

Tehtävärastien eli Questien sakkojen ajallisen keston lisäksi olisi ollut hyvä arvioida niiden fyysinen rasittavuus suhteutettuna koko kilpailuun. Tehtävärastit saavat olla fyysisesti haastavia, muttei kuitenkaan niin rankkoja, että ne veisivät liiaksi joukkueen voimia kokonaismatkaa ajatellen. Esimerkiksi tehtävärasti 22Q eli hiihtosuunnistus kesti 30-45 min ja sen aikana hiihdettiin pääasiassa tasatyönöllä vaihtelevassa maastossa. Tämän jälkeen sakkolenkinä oli ylös-alas hiihto laskettelurinteen viereistä latua (korkeusero noin 50 m) jota pahimmillaan piti hiihtää kolme kertaa. Maalissa joukkueet kertoivat, että tämä tehtävärasti sakkokierroksineen oli tosi rankka, kun ottaa huomioon, että joukkueet olivat jo hiihtäneet ennen tehtävärastia jopa neljä tuntia pohjille. Jos tehtävärasti olisi ollut kokonaan eri laji kuin etenemislajit ja siten kuormittanut kehoa eri tavalla, sen koettu rankkuus olisi saattanut olla vähäisempi.

Tehtävärastien suunnittelussa tulisi ottaa huomioon myös se, että olosuhteet voivat muuttua pitkän kisapäivän aikana. Tandemampumahiihdossa alustaa valittaessa päädyttiin tandemhiihto-osio pitämään suolla, koska jäällä oli vettä ja metsässä ei kyllin tasaista maastoa. Lumipeitteinen suo olikin hyvä alusta ensimmäisille joukkueille, mutta päivän aikana laduille nousi vettä ja puusuksien pohjat jäättyivät pahasti. Näin ollen viimeisimmille joukkueille tehtävärastin ja sen sakkojen kesto sekä fyysinen kuormitus olivat paljon suurempia kuin ensimmäisille joukkueille.

6.2 Kilpailijoilta saatu palaute

Kilpailun palautekyselyyn tuli vastauksia vain viisi kappaletta (palautekysely ja vastaukset liitteenä). Tosin palautekysely lähetettiin vain joukkueiden kapteeneille, jolloin se tavoitti 22 henkilöä. Vastanneita on siis hieman vajaa neljännes. Tämä ei ole kovin luotettava otanta palautteen analysointia ajatellen. Palauteky-

selystä tuli aivan liian pitkä ja aikaa vievä, mikä saattaa selittää vähäistä vastanneiden määrää. Ensi kertaa tapahtumaa järjestettäessä on vaan niin paljon asioita, joista olisi halunnut saada palautetta ja kuulla osallistujien mielipiteitä.

Vastanneiden mielestä rogaining oli toimiva ja hyvä kilpailumuoto, jota kannattaisi käyttää jatkossakin. Myös ajallisesti rajoitetut quest-tehtävärastit olivat vastajien mielestä sopivia tällaiseen rogaining-tyyppiseen seikkailu-urheilukisaan. Niiden määrää pidettiin myös sopivana. Vastauksista pystyi tulkitsemaan, että sopiva ajallinen pituus quest-rastille olisi noin 20 minuuttia näillä sarjojen pituuksilla ja questien määrällä. Questeiltä toivottiin kuitenkin lisää haastetta, rämpimistä ja ennen kaikkea seikkailullisuutta ja rajumpaa talvielementtien hyödyntämistä, kuten avantouintia tai laskettelua.

Sarjojen pituus oli sopiva tai pidempikin olisi saanut olla. Tosin vain kaksi vastaajista olisi ollut halukkaita kisaamaan pimeässä pidemmän aikaa. Sarjan pituudellahan vuorokauden valoisa aika asettaa oman rajoituksensa. Lähtö- ja maaliintuloaikoja pidettiin sopivina, samoin ideaa yhdestä lähtö-/maaliintuloalueesta ja sen yhteydessä toimivasta keskushuoltopisteestä. Huoltopisteitä tämän mittaiseen kisaan ei tarvita lisää.

Lajeista maastopyöräilystä oli pidetty eniten ja kehuttu reitinvalintoja sekä omaa vapautta valita mieleiset välineet kunkin rastin hakuun. Lumikenkiä kukaan ei käyttänyt vähäisen lumitilanteen johdosta. Rastit oli helppo hakea juosten tai hiihtäen, sillä umpihankeen muodostaa äkkiä latu/polku. Kaksi vastaajaa olisi halunnut käyttää lumikenkiä, mutta se olisi vaatinut niiden käytön pakottamista esimerkiksi questillä. Myös enemmän juoksua ja lisänä erähiiltoa olisi jotkin osallistujat toivoneet.

Lost In Kajaani Winter Edition 2016 kilpailu sai vastaajilta kouluarvosanan 8,8! Lisäksi kaikki viisi vastaajaa aikoivat osallistua ensi vuonna uudestaan. Vapaassa sanassa oli erittäin kannustavia kommentteja, kuten:

”Älkää missään tapauksessa lopettako tapahtumien järjestämistä. Kansallisella tasolla teille ei pärjää kukaan; kun aikaa kuluu ja jatkatte edelleen, saatte tulevaisuudessa valita osallistujat ja kisasta tulee epävirallinen suomenmestaruustapahtuma.”

Palautteiden täydentämiseksi kävimme tutkimassa kilpailijoiden kirjoittamia blogeja tapahtumasta. Blogitekstit tukivat jo aiemmin saatua palautetta.

6.3 Eettisyys

Tämän työn eettisyyttä voidaan arvioida seuraavien laadullisen tutkimuksen ongelmakohdrien mukaisesti: tutkijan rehellisyys, tutkimusluvut, aineiston keruun ongelmakohdat, tutkimuskohteen hyväksikäyttö, tutkijan vaikuttaminen tutkimusyhteisöön sekä tietojen käsittelyn anonymiteetti. (Eskola & Suoranta 1998, s. 52-53, 57.)

Rehellisyys perustuu siihen, että tätä työtä tehdessä suunnitelmat tehtiin täysin oman osaamisen ja kokemuksen eli tekijöiden esiymmärryksen pohjalta, joten ideoita ei ole varastettu mistään. Vastaavaa kilpailua ei myöskään ole aiemmin järjestetty missään, joten työn plagioimiseen tai edes konseptin varastamiseen ei liity mitään ongelmia.

Tutkimuslupia ovat tässä tapauksessa työtä varten haetut ja saadut kaikki lain vaatimat viranomaisluvut. Näiden lisäksi pyydettiin myös lupa maanomistajilta käyttää maastoa rastipisteiden kohdalta. Liikkuminen muualla luonnossa tapahtui jokamiehenoikeudella. Myös markkinointi hoidettiin asiallisella tavalla ja hyvän maun mukaisesti, mm. julisteet kiinnitettiin niille varatuille ilmoitustauluille ja sisätiloista kysyttiin lupa niiden kiinnittämiseen.

Aineiston keruuta on mm. kilpailun aikana tehty kilpailijoiden valo- ja videokuvaus. Valokuvat julkaistiin internetissä ja kuvatusta materiaalista tehtiin video, joka myös julkaistiin. Kilpailuun osallistuessaan kilpailijat hyväksyivät kuvaamisen ja materiaalin julkaisemisen. Mitään yksityisyyttä tai hyvää makua rikkovaa materiaalia ei julkaistu.

Tutkimuskohteen hyväksikäytön minimoimiseksi tämä raportti on kirjoitettu niin objektiivisesti kuin suinkin mahdollista. Siinä on pyritty kuvaamaan kaikki epäkohdat, saatu kritiikki sekä opitut virheet ja kehittämiskohteet, jotta se toimisi mahdollisimman hyvänä tuotteistamisraporttina ja toteutusohjeena jatkossa toi-

meksiantajalla. Työstä on pyritty poistamaan kaikenlainen itsensä kehuminen ja hyvän opinnäytetyön arvosanan hakeminen.

Tutkijan vaikuttaminen tutkimusyhteisöön, eli tässä tapauksessa työn tekijöiden vaikutus osallistujilta saatuun palautteeseen, on yksi suurimmista eettisistä ongelmista tässä työssä. Myös Alasuutari (1999, 84) pitää ihanteellisena tilanteena, että tutkittava kohde ei mitenkään häiriinny tutkimuksen suorittamisesta. Ennen kilpailua, sen aikana ja sen jälkeen oli kuitenkin tarkoitus saada mahdollisimman hyvä fiilis osallistujille ja mahdollisimman hyvä kuva tapahtumasta sekä osallistujille että seuraajille. Näin ollen heiltä saatuun palautteeseen on väkisin tekijöiden omalla tsemppauksella vaikutettu ja jää kysymykseksi, onko positiivinen palaute vain peilausta tästä tsemppauksesta vai tykkäsivätkö osallistujat oikeasti tapahtumasta.

Anonymiteetti on tärkeää tutkimustietojen käsittelyssä. Palautekyselystä saadut kirjalliset palautteet onkin käsitelty täysin nimettöminä ja palautteita ei voida yhdistää kehenkään henkilöön.

Näiden lisäksi tapahtuman eettisyyttä oli myös ympäristön sekä muiden ihmisten huomioiminen. Esimerkiksi roskaaminen oli ehdottoman kiellettyä, kilpailijoilla oli hätätilanteissa auttamisvelvollisuus ja kilpailun ajan tuli noudattaa normaaleja tieliikenne- ja järjestyslakeja.

6.4 Luotettavuus

Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta mittaavia tekijöitä, joita voidaan soveltaa tähän työhön ovat uskottavuus, siirrettävyys, vahvistettavuus, aineiston riittävyys ja kattavuus sekä kritiikki (Eskola & Suoranta 1998, s. 212, 213, 216; Alasuutari 1999, s. 95). Näiden lisäksi työn laadun, osaamisen ja osaamisen pohjalta tehtyjen päätösten perusteltavuuden luotettavuutta voidaan tarkastella tekijöiden esiymmärryksen pohjalta.

Uskottavuuteen vaikuttaa tutkijan ja tutkittavien ymmärrys käytettävistä käsitteistä. Eli tässä tapauksessa osallistujien ennakkokäsitys seikkailu-urheilukilpailusta

ja siitä mihin he olivat osallistumassa. Kilpailun internet-sivuilla ja osallistujille lähetetyissä osallistujia ohjeissa oli kilpailun yleiskuvaus, joten jokaisella oli hyvä ymmärrys kilpailun luonteesta ja pääpiirteisestä sisällöstä.

Siirrettävyyttä tässä tapauksessa on se, että saataisiin vähintään sama määrä osallistujia ja vähintään yhtä hyvää palautetta osallistujilta jatkossa riippumatta tapahtuman järjestäjästä, sen ajankohdasta tai sijainnista. Nämä kysymykset luonnollisesti jäävät vielä tässä kohtaa vastausta vaille.

Vahvistettavuutta on se, että työn tulokselle ja onnistumisen arvioinnille saataisiin tukea muista vastaavista tapahtumista. Koska talvella ei aiemmin ole juuri-kaan järjestetty vastaavia seikkailu-urheilukilpailuja, on vertailu esimerkiksi osallistujamääristä hankalaa. Vertailuna voitane käyttää kuitenkin Karelian Seikkailu-urheilijoiden järjestämää Wiima-kilpailua, johon osallistui vuonna 2017 14 joukkuetta (Karelian Seikkailu-urheilijat ry 2016b.) Tähän verrattuna tämän työn 22 osallistunutta joukkuetta oli hyvä saavutus.

Aineiston riittävyys ja kattavuus ei ainakaan palautekyselyn kohdalla toteutunut, sillä palautekyselyyn vastasi vain viisi henkilöä 44:stä osallistujasta. Tämä ei ole kovin luotettava otanta palautteen analysointia ajatellen.

Kritiikki tapahtumasta oli vähäistä. Vain Quest-rasteilta olisi toivottu lisää haastetta. Kilpailun aikana saatu palaute voi olla kuitenkin yksipuolista, sillä harva kehittää antaa kritiikkiä kasvokkain. Alasuutarin (1999, s. 152) mukaan ryhmähaastatteluissa ihmiset alkavat pohtia asioita toisten näkemysten ja ryhmälle ominaisen suhtautumistavan mukaan. Myös pitkän kilpailun maaliin pääsyn helpotus ja yhteisöllisyys muiden kilpailijoiden kanssa vääristää kokemusta ylipositiiviseksi. On kuitenkin syytä muistaa, että tässä opinnäytetyössä ei tehty tutkimusta, vaan tapahtumaa ja palautekyselyä tehtiin yksinomaan tapahtuman jatkokehitystyötä varten.

Esiymmärryksen pohjana on opinnäytetyön tekijöiden pitkä kokemus suunnistusta ja seikkailu-urheilukilpailujen järjestämisestä. Lisäksi tapahtuman suunnittelussa ja järjestelyissä oli alusta alkaen mukana toimeksiantaja, jonka puolelta projektissa oli mukana alan ammattilaisia. Tekijöiden osallisuus kohderyhmään kuuluvissa yhteisöissä ohjasi tapahtuman suunnitteluvaihetta kokeneiden seikkailu-

urheilijoiden kanssa käytyjen keskustelujen kautta. Näin saatiin kuvaa siitä, mitä he tällaiselta kilpailulta odottavat. Nämä seikat vahvistavat työn luotettavuutta, kun arvioidaan, vastaako se kysymykseen: ”Miten sovelletaan seikkailu-urheilukilpailu talviolosuhteisiin?”.

6.5 Oman asiantuntijuuden kehittyminen

Tämän opinnäytetyön tekeminen auttoi työn tekijöitä kehittämään omaa osaamistaan Kajaanin ammattikorkeakoulun kompetenssien mukaisesti. Yhteisistä kompetensseista opittiin lisää 1) oppimisen taidoista, 2) eettisestä osaamisesta, 3) työyhteisöosaamisesta sekä 4) innovaatio-osaamisesta.

Työn aikana haettiin teoriatietoa lähdekirjallisuudesta, jolloin oppia karttui tiedon hankinnasta, käsittelystä ja sen kriittisestä arvioinnista.

Tapahtuman järjestäminen oli vastuullista toimintaa, joka vaikutti suoraan tapahtuman henkilöstöön ja kilpailun osallistujiin, mutta myös välillisesti esimerkiksi maanomistajiin. Useiden eri toimijoiden huomioon ottaminen olikin eräs tärkeä oppimiskokemus. Voidaan ajatella, että tämän tapahtuman järjestämisellä on myös yhteiskunnallista merkitystä etenkin, jos tapahtuman suosio ja siten osallistujamäärä lähtee merkittävästi kasvamaan. Tällöin on hyvä, että heti alkuun tapahtuma on suunniteltu eettisiin arvoihin perustuen.

Työn aikana työn tekijät olivat osa Kainuun Liikunnan työyhteisöä sekä tapahtumapäivän aikana osa tapahtuman työyhteisöä talkoolaisineen. Tällöin kehittyi luonnollisesti viestintä- ja vuorovaikutustaidot. Tapahtuman markkinointi sosiaalisessa mediassa oli osa opinnäytetyön tekijöiden vastuualuetta, jolloin myös tieto- ja viestintätekniikkaa päästiin opettelemaan. Työn myötä luotiin työelämäyhteyksiä ja verkostoja tulevaisuutta varten.

Eräs tärkeä osa tapahtumajärjestämistä on tapahtumapäivän aikana esille nousseisiin ongelmatilanteisiin reagoiminen. Näin ollen tämän työn ohella opittiin tekemään päätöksiä ennakoimattomissa tilanteissa. Tapahtuman järjestelyn ja sen kulun aikana opinnäytetyön tekijät toimivat sidosryhmien, muiden vertaisten työn-

tekijöiden sekä talkoolaisten työn ohjaajina, jolloin myös johtamiskokemusta karttui. Paljolti työskentelystä oli kuitenkin itsenäistä ja oma-aloitteista tekemistä, mikä taas oli omiaan kehittämään vastuunottokykyä ja omaa asiantuntemustaan.

Tapahtuman järjestämisen aikana jouduttiin kehittämään paljon uusia ratkaisuja, sillä seikkailu-urheilukilpailua ei oltu aiemmin järjestetty talvella. Myös järjestelyorganisaation koko ja budjetti muodostivat omat raaminsa työnteolle, jolloin työtavat tuli kehittää käytettävissä olevien resurssien mukaisiksi. Tämä oli omiaan saamaan kehittämään innovaatiotaitoja ja esimerkiksi tulospalvelua pystyttiin kehittämään merkittävästi yksinkertaisemmaksi ja tehokkaammaksi kuin toimeksiantajan aiemmissa seikkailu-urheilukilpailuissa.

Lost In Kajaani Winter Editionin järjestäminen toteutettiin projektiluontoisesti, ja samalla se oli osa kehittämishanketta. Tapahtuma tuli lisäksi toteuttaa taloudellisesti kannattavalla tavalla, jotta sen tulevaisuus myös jatkossa olisi taattu ja se voisi toteuttaa hankkeen ja toimeksiantajan asettamat tavoitteet. Nämä seikat ja niiden huomioiminen lisäsivät entisestään innovaatio-osaamista.

Liikunnanohjaajakoulutuksen omista kompetensseista kehityttiin ennen kaikkea 1) yhteiskunta-, johtamis- ja yrittäjäosaamisessa sekä 2) aktiviteettimatkailuosaamisessa.

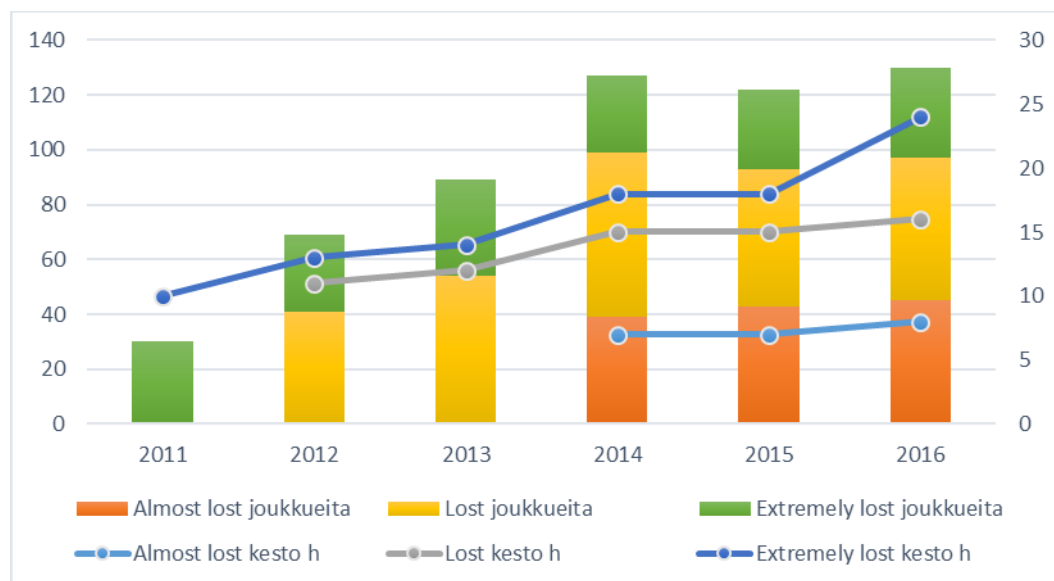
Työn myötä opittiin tuntemaan hieman Kainuun alueen liikuntapalveluiden kehitysnäkymiä ja toteuttamalla EEKA-hanketta edistettiin osaltaan myös liikunnan asemaa yhteiskunnassa luomalla uusi urheilutapahtuma.

Koska seikkailu-urheilukilpailuihin osallistujia tulee ympäri Suomea, lisäävät ne alueen matkailua ja seikkailu-urheilukilpailut voidaankin laskea osaksi aktiviteettimatkailupalveluja. Työn myötä opittiin siis aktiviteettimatkailupalveluiden suunnittelua, toteutusta sekä tuotteistamista.

6.6 Jatkokehitysaikkeet

Tapahtuma onnistui suunnitellusti monelta osin. 22 ilmoittautunutta joukkuetta oli tyydyttävä saavutus 20-30 joukkueen tavoitteeseen nähden. Tapahtuman jatkon

kannalta tuo osallistujamäärä on ehdoton minimi. Tapahtuman esikuva Lost In Kajaani Adventure on kasvanut alkuvuosien 30 joukkueen tapahtumasta lajinsa suurimmaksi Suomessa yli sadan joukkueen tapahtumana. Onkin syytä pureutua tapahtuman kasvun lukuihin ja niiden suhteisiin. Kasvu on erityisesti tullut uusista lajin pariin saaduista massoista helppojen sarjojen kautta, mutta vastaavasti seikkailu-urheiluväestä ollaan pidetty huolta kehittämällä raskainta sarjaa raskaampaan suuntaan. Alla oleva kaavio kuvaa tätä kehitystä.



Kaavio 1. Lost In Kajaani Adventure -tapahtuman kehitys

Lost In Kajaani Winter Edition -tapahtuman kasvua todelliseksi esikuvansa talviseksi vastineeksi voisikin vauhdittaa sarjojen määrätietoinen eriyttäminen. Kevyemmän sarjan lyhentäminen esimerkiksi neljään tuntiin voisi madaltaa osallistumisen kynnyksiä. Vastaavasti pidempää sarjaa voitaisiin pidentää jopa 12 tuntiin, jolloin kilpailu kestäisi päiväkierron verran. Tätä ”pimeästä pimeään” -idea voitaisiin lähteä tuomaan mukaan markkinointiin ja perinteinen seikkailu-urheiluväki voisi kokea tapahtuman houkuttelevana haasteena. Kasvun edetessä mukaan voisi tuoda työpäivän pituisen välisarjan.

Lost In Kajaani Adventure -palautekyselyiden perusteella tehtävärasteista tulee usein eniten palautetta. Monien mielestä niitä on turhan paljon ja ne poikkeavat lajin ytimeä eli selviytymisestä liikaa. Myös Winter-version tehtävärasteilta toivottiin enemmän talviolosuhteissa selviytymiseen liittyviä eli fyysisiä tehtäviä. Yh-

tenä tärkeänä kehittämiskohteena nähdäänkin tehtävärastien liittämisen selkeäksi osaksi seikkailun kulkua ja tarinaa.

Liian suuria muutoksia plusmerkkisenä onnistuneeseen tapahtumaan ei pidä lähteä tekemään, joten kehittäminen kannattaisi tehdä nyt pienin edellä esitetyin askelein ja tutkia kehittämisaikeita seuraavan tapahtuman jälkeen uudelleen.

LÄHTEET

Alasuutari, P. (1999). Laadullinen tutkimus. Tampere: Vastapaino.

AR World Championship. 2016. About the AR World Championship. Haettu 2.11.2016 sivustolta arworldseries.com. Internetosoite: <http://arworldseries.com/championship/>

AR World Series. (2016). The Adventure Racing World Series: The Ultimate Race of Human Endurance. Haettu 10.3.2017 sivustolta arworldseries.com. Internetosoite: http://arworldseries.com/wp-content/uploads/2016/08/ARWS_Brochure_2016_web.pdf

AR World Series. (2014). Adventure Racing World Series Mandatory Equipment List. Haettu 10.3.2017 sivustolta: arworldseries.com. Internetosoite: <http://arworldseries.com/resources/>

Avanti Adventure (2014). Ehdottomasti kovin kilpailu - Endurance Quest 2014. Haettu 17.10.2016 sivustolta blogspot.fi. Internetosoite: <http://avantiadventure.blogspot.fi/2014/03/ehdottomasti-kovin-kilpailu-endurance.html>

Bowdin, G. ym. (2006). Events Management. 2nd ed. Great Britain: Elsevier

Bergström, S. & Leppänen, A. (2007). Markkinoinnin maailma. Helsinki: Edita.

Canadian Adventure Racing Association. (2015). About AR. Haettu 10.3.2017 sivustolta canadianadventureracing.com. Internetosoite: <http://www.canadianadventureracing.com/about>

Cotton, W. & Gray, T. (1997). An Exploratory Study of Team Cohesion before and after a 24 Hour Rogaine. The 10th National Outdoor Education Conference: January 20-24, 1997. Sydney, Australia.

Degerman, P. & Pohjola, P. (2002). Sinustako seikkailija? Seikkailun lajiopas. Helsinki: Edita Prima Oy.

Eskola, J. & Suoranta, J. (1998). Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.

Foreca (2017). Havaintohistoria, Kajaani Lentoasema. Haettu 12.3.2017 sivustolta foreca.fi. Internetosoite: <http://www.foreca.fi/Finland/Kajaani/havaintohistoria>

Geoparkchallenge (2014). Rokua Geopark Challenge 2014. Haettu 17.10.2016 sivustolta rokoa.com. Internetosoite: http://www.rokua.com/geopark_challenge

Goldblatt, J. (1997). Special Events: Best practices in modern event management. John Wiley & Sons, Inc.

Haastaitesikunnolla (2016). Lost In Kajaani Adventure 9.-11.9.2016. Haettu 17.10.2016 sivustolta haastaitesikunnolla.fi. Internetosoite: <http://www.haastaitesikunnolla.fi/lost+in+kajaani+adventure/>

Hassi, J., Ikäheimo, T. & Kujala, V. (toim.). (2011). Terveysthuollon kylmä- ja kuumaopas. Oulu: Pohjois-Pohjanmaan sairaanhoitopiirin kuntayhtymä.

Hevoskuuri (2011). Multisport sopii kaikille kestävyysurheilusta kiinnostuneille. Haettu 22.11.2015 sivustolta kestävyysurheilu.fi. Internetosoite: <http://www.kestavyyysurheilu.fi/muut-lajit/251-multisport-sopii-kaikille-kestaevyyysurheilusta-kiinnostuneille>

Hevoskuuri (2012a). Avanti Adventure: Endurance Quest starttaa. Haettu 17.10.2016 sivustolta kestävyysurheilu.fi. Internetosoite: <http://www.kestavyyysurheilu.fi/blogit/avanti-adventure/2952-avanti-adventure-endurance-quest-starttaa>

Hevoskuuri (2012b). Endurance Quest kisataan heinäkuussa Suomessa. Haettu 17.10.2016 sivustolta kestävyysurheilu.fi. Internetosoite: <http://www.kestavyyysurheilu.fi/muut-lajit/2043-endurance-quest-kisataan-heinaekuussa-suomessa>

Hevoskuuri (2015). Lumikenkäilyä, luistelua ja hiihtoa – uudenlainen talvitriathlon rantautuu Suomeen. Haettu 17.10.2016 sivustolta kestävyysurheilu.fi. Interne-

tosoite: <http://www.kestavyysurheilu.fi/muut-lajit/8599-lumikenkailya-luistelua-ja-hiihtoa-uudenlainen-talvitriathlon-rantautuu-suomeen>

Hevoskuuri (2016). Forsman ja Sakala uusivat Ursak-voittonsa. Haettu 17.10.2016 sivustolta [kestavyysurheilu.fi](http://www.kestavyysurheilu.fi). Internetosoite: <http://www.kestavyysurheilu.fi/muut-lajit/13333-forsman-ja-sakala-uusivat-ursak-voittonsa>

Holma, T. (toim.). (1998). Tuotteistus tutuksi: Idea ja työvälineet. Esimerkkinä kuntoutuspalvelut perusterveydenhuollossa. Helsinki: Suomen Kuntaliitto.

Ilmarinen, R. ym. (2011). Hypotermia: Kylmän haitat työssä ja vapaa-aikana. Tampere: Tampereen yliopistopaino Oy.

Ilmatieteenlaitos (2015). Ilmatieteenlaitos, Lumitilastot. Haettu 22.11.2015 sivustolta ilmatieteenlaitos.fi. Internetosoite: <http://ilmatieteenlaitos.fi/lumitilastot>

Ilmatieteenlaitos (2015). Ilmatieteenlaitos, Termiset vuodenaajat. Haettu 22.11.2015 sivustolta ilmatieteenlaitos.fi. Internetosoite: <http://ilmatieteenlaitos.fi/termiset-vuodenaajat>

International Triathlon Union (2016). Winter Triathlon. Haettu 17.10.2016 sivustolta [triathlon.org](http://www.triathlon.org). Internetosoite: http://www.triathlon.org/multisports/winter_triathlon

Jaakkola, E., Orava, M. & Varjonen, V. (toim.). (2009). Palvelujen tuotteistamisesta kilpailuetua: Opas yrityksille. Helsinki: Tekes.

Jama, K-M. (2011). Piikkipensaasta vuoren huipulle: Kollektiivinen tapaustutkimus seikkailu-urheilijaidnetiteetin rakentumisesta. Liikunnan ja vapaa-ajan koulutusohjelman opinnäytetyö, Rovaniemen ammattikorkeakoulu.

Kainuun Liikunta. 2016. Kainuun Liikunnan tapahtumien peruutusehdot, matka- ja sarjamuutokset ja muut muutokset. Haettu 6.11.2016 sivustolta [haastaitksesikunnolla.fi](http://www.haastaitksesikunnolla.fi). Internetosoite: <http://www.haastaitksesikunnolla.fi/binary/file/-/id/1/fid/2534/>

Kainuun Liikunta. 2016b. Tapahtumainfo. Haettu 28.2.2017 sivustolta endurancekainuu.fi. Internetosoite:

<http://lostinkajaani.endurancekainuu.fi/fi/tapahtumainfo/>

Kainuun Liikunta. 2017. Galleria. Haettu 4.5.2017 sivustolta endurancekainuu.fi. Internetosoite: <http://lostinkajaani.endurancekainuu.fi/fi/galleria/>

Kainuun maakunta –kuntayhtymä. (2007). Ilmoitus elintarvikkeiden tilapäisestä myynnistä ja tarjoilusta. Haettu 12.1.2017 osoitteesta google.fi. Saatavilla: https://www.google.fi/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjQ0sHHkPLLAhULjCwKHVKOATcQFggZMAA&url=http%3A%2F%2Fsote.kainuu.fi%2Fgeneral%2FUploads_files%2FLomakkeet%2FYmparistoterveydenhuolto%2FTerveysvalvonta%2FIlmoitus_elintarvikkeiden_tilapasesta_mynnista.doc&usg=AFQjCNEI45HZC4YXaNuJ5hYWwYroU2hF0g

Kainuun sote. (2014). Ohje tilapäis- ja ulkomyyntiin. Haettu 12.1.2017 osoitteesta google.fi. Saatavilla:

<https://www.google.fi/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjQ0sHHkPLLAhULjCwKHVKOATcQFggeMAE&url=http%3A%2F%2Fsote.kainuu.fi%2Fshowattachment.asp%3FID%3D4656%26DocID%3D1575&usg=AFQjCNFA0lgzvXg6hf1HcRN2gl2RVOa74A>

Kalakoski, M. (1997). Ulkoilijan talviturvallisuus ja lumimajoitteet. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Ajatus.

Kaleva. 2013. Umpihankiihdon MM-kisat Pudasjärvellä. Haettu 2.11.2016 sivustolta kaleva.fi. Internetosoite:

<http://www.kaleva.fi/uutiset/galleriat/umpihankiihdon-mm-kisat-pudasjarvella/7725>

Karelian Seikkailu-urheilijat ry (2016a). Ursak 10.-11.6.2017. Haettu 17.10.2016 sivustolta karsu.fi. Internetosoite: <http://www.karsu.fi/tapahtumat/ursak>

Karelian Seikkailu-urheilijat ry (2016b). Wiima 25.2.2017. Haettu 17.10.2016 sivustolta karsu.fi. Internetosoite: <http://www.karsu.fi/tapahtumat/wiima>

Korhonen, H., Korkalainen, K., Pienimäki, T. & Rintala, S. (2015). Tapahtumajärjestäjän opas. Laurea-ammattikorkeakoulu.

Korpi, T. (2010). Älä keskeytä mua!: Markkinointi sosiaalisessa mediassa. Tampere: Werkkommerz.

Laakkonen, T. (2010). Millainen on hyvä seikkailukilpailu?: Selvitys uuden kilpailun markkinoista ja sisällöstä.

Moisio, O. 2016. Auringon nousu- ja laskuajat Suomessa. Haettu 5.11.2016 sivustolta [moisio.fi](http://www.moisio.fi). Internetosoite: <http://www.moisio.fi/taivas/?paikka=kajaani&dy=20&mn=02&yr=2016>

Multiadventure (2015). Multisport. Haettu 22.11.2015 sivustolta multisport.fi. Internetosoite: <http://www.multisport.fi/multisport/>

Napapiirin seikkailija. 2016. Kilpailukalenteri 2016 – multisport ja seikkailu-urheilu. Haettu 2.11.2016 sivustolta wordpress.com. Internetosoite: <https://napapiirinseikkailija.wordpress.com/2016/01/13/kilpailukalenteri-2016-multisport-ja-seikkailu-urheilu/>

Parantainen, J. (2007). Tuotteistaminen: Rakenna palvelusta tuote 10 päivässä. Helsinki: Talentum.

Pelastuslaitosten kumppanuusverkosto. (2017). Opas pienen yleisötapahtuman pelastussuunnitelman laadintaan. Haettu 12.1.2017 osoitteesta kainuunpelastuslaitos.fi. Saatavilla: http://www.kainuunpelastuslaitos.fi/images/Yleisotilaisuuden_suunnitelmapohjat/Opas_yleistapahtuman_pelastussuunnitelman_laadintaan_logolla_2.pdf

Penticton 2017. 2016. Penticton 2017 ITU Multisport World Championships Festival. Haettu 2.11.2016 sivustolta penticton2017.com. Internetosoite: <http://penticton2017.com/>

Poliisi. (2017). Ilmoitus yleisötilaisuudesta. Haettu 12.1.2017 osoitteesta poliisi.fi. Saatavilla: https://www.poliisi.fi/luvat/ilmoitus_yleisotilaisuudesta

Pudasjärven kaupunki. 2016. Kisainfo. Haettu 2.11.2016 sivustolta pudasjarvi.fi. Internetosoite: <http://www.umpihankiihto.pudasjarvi.fi/index.php?file=1000>

Rogaining Finland ry. 2017. Mitä on Rogaining?. Haettu 5.4.2017 sivustolta: <http://www.rogaining.fi/mita-on-rogaining/>

Rope, T. (1995). *Markkinointiosaaminen*. KY-palvelu. Helsinki

Rope, T. (2005). *Markkinoinnilla menestykseen: Hehkeys- ja ilahduttamismarkkinointi*. Helsinki: Inforviestintä.

Salonen, K. 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Opas opiskelijoille, opettajille ja TKI-henkilöstölle. Turun ammattikorkeakoulu. Turku

Siivola, M. 2013. Snowflakes talviseikkailu 24.2.2013. Haettu 2.11.2016 sivustolta blogspot.fi. Internetosoite: <http://rajavillit.blogspot.fi/2013/03/snowflakes-talviseikkailu-2422013.html>

Sipilä, J. (1995). *Asiantuntijapalvelun tuotteistaminen*. Porvoo: WSOY.

Suomen suunnistusliitto. 2017. Ratamestarin muistilista. Haettu 5.4.2017 sivustolta www.suunnistusliitto.fi. Internetosoite: <https://www.suunnistusliitto.fi/kilpailu/ratamestaritoiminta/ratamestarin-muistilista/>

Suomen triathlonliitto (2015). Talvitriathlon SM, Uusikaupunki. Haettu 17.10.2016 sivustolta [triathlon.fi](http://www.triathlon.fi). Internetosoite: <http://www.triathlon.fi/tapahtumat2/tapahtumat/?x277036=277038>

Takalo, T. (2015). *Massaliikuntatapahtuman osallistujaryhmät ja osallistumisen motiivit: Kainuun rastiviikko ja suunnistuksen MM-kilpailut 2013*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Takalo, T. (2016). Liikunnan tuotteistaminen (matkailu)tapahtumaksi. Tapahtumajärjestämisen koulutus –seminaari. Kainuun Liikunta ry. 15.10.2016. Ukko-Halla.

Team Snowflakes. 2013. Talviseikkailua tekemässä! Haettu 2.11.2016 sivustolta blogspot.fi. Internetosoite:

http://teamsnowflakes.blogspot.fi/2013_01_01_archive.html

Torpedo7. 2016. Torpedo7 Peak to Peak. Haettu 2.11.2016 sivustolta torpedo7.co.nz. Internetosoite:

<https://www.torpedo7.co.nz/community/t7events/torpedo7-peak-to-peak>

Tuominen, T., Järvi, K., Lehtonen, M., Valtanen, J. & Martinsuo, M. (2015). Palvelujen tuotteistamisen käsikirja: Osallistavia menetelmiä palvelujen kehittämiseen. Helsinki: Aalto-yliopisto.

UK Adventure Racing. (2017). Welcome to UK Adventure Racing. Haettu 13.3.2017 sivustolta ukadventureracing.co.uk. Internetosoite: <http://www.ukadventureracing.co.uk/>

Vallo, H. & Häyrinen, E. (2003). Tapahtuma on tilaisuus: opas onnistuneen tapahtuman järjestämiseen. Helsinki: Tietosanoma.

Väyrynen, T. (2009). Talviolosuhteiden vaikutus toimintakykyyn: Kandidaattitutkielma, Maanpuolustuskorkeakoulu, 21.

Vehviläinen, T. (2010). Yleisötapahtumien elämyksellisyys: esimerkkinä Salpausselän kisat 2010 oheistapahtumineen. Lahti: Lahden ammattikorkeakoulu.

Yle (2014). Endurance quest. Haettu 17.10.2016 sivustolta yle.fi. Internetosoite: <http://areena.yle.fi/1-2327830>

Ylitolva, V. (2007). Riskin ja haasteen vetovoima seikkailutuotteissa.

LOST IN KAJAANI WINTER EDITION 2016 PALAUTEKYSELYN VASTAUKSET

1. Ikä	
18-25	0
26-35	4
36-45	1
46-55	0
56-65	0
65>	0
2. Sukupuoli	
Nainen	2
Mies	3
3. Asuinkunta	
Kajaani	3
Muu kunta, mikä? <i>Siilinjärvi</i>	2
4. Osallistuin	
Frozen-sarjaan	4
Almost Frozen -sarjaan	1
5. Oletko osallistunut aiemmin Lost In Kajaani Adventureen (syksyisin järjestetty tapahtuma vuodesta 2011 alkaen)?	
kyllä	5
ei	0
6. Osallistun seikkailu-urheilukilpailuihin	
harvemmin kuin kerran vuodessa	0
1-2 kertaa vuodessa	4
useammin kuin 2 kertaa vuodessa	1
tämä oli ensimmäinen kilpailuni	0
7. Kuinka monta yötä majoituit Lost In Kajaani Winter -tapahtuman aikaan kaupallisessa majoituksessa?	
0	
1	
0	
0	
0	
8. Mikä oli Kajaanin ja Kainuun vierailunne ensisijainen tarkoitus?	
Osallistuminen Lost In Kajaani Winter 2016 -tapahtumaan	4
Osallistuminen Lost In Kajaani Winter 2016 -tapahtumaan sekä jokin muu syy Kajaanissa ja kainuussa vierailuun	1
9. Arvioikaa, kuinka paljon käytitte rahaa matkanne aikana alla lueteltuihin menoluokkiin Kajaanin kaupungin alueella (eli mukaan ei laskea esim. matkan aikana kertyneitä kustannuksia kotipaikkakunnalta Kajaaniin ja Kajaanista takaisin kotipaikkakunnalle)	

Monenko henkilön Kajaanin matkasta aiheutuneita menoja ja rahankäyttöä vastauksenne koskee? (hlö)

1
1
1

Matkan kesto Kajaanissa (pois lukien tulo- ja menomatkoihin käytetty aika) (vrk)

12
1
1

Majoitus (€)

0
0
0

Ruoka ja päivittäistavara- sekä erikoistavaraostokset (marketit, valintamyymälät, kioskit, harrastusvälineet, Alko, matkamuistot, apteekki jne) (€)

100
20
40

Kahvila- ja ravintolaostokset, sis. huoltoasemien kahvilaostokset (€)

0
5
6

Ohjelma-, virkistys- ja hyvinvointipalvelut (opastetut retket, pääsymaksut harrastepaikkoihin, tilaisuuksiin ja näyttelyihin, parturit, kylpylä jne) (€)

0
0
0

Polttoainekulut ja korjaamopalvelut (€)

0
20
0

Lost In Kajaani Winter osallistumismaksu (€)

110
65
65

Taksi- ja liikennepalvelut (€)

0
0
0

Muut palvelut (€)

30
0
0

10. Mihin muihin palveluihin edellä mainittujen lisäksi käytitte rahaa tapahtumamatkanne aikana?

11. Mistä kuulit ensimmäistä kertaa kilpailusta? Vastaa tekstikenttään.

Syksyn lostissa
some
Facebook
Internetistä

12. Mikä sai lähtemään mukaan? Vastaa tekstikenttään.

Kokeilunhalu
hyvät kokemukset aikaisemmista tapahtumista (Lost ja E-Lost)
Hulluus
Aiemmin erittäin hyvin järjestetyt tapahtumat. Suomessa on poikkeuksellista, että seikkailukisoissa on käytettävissä henkilökuntaa edes riittävästi tapahtumien järjestämiseen. Jos tahtoa ja resursseja riittää, on mahdollisuus tehdä Kajaanista Suomen seikkailu-urheilun Mekka.

13. Oliko rogaining-tyyppinen kilpailumuoto toimiva ja sopiva?

Kyllä 5
Ei, miksi (vastaa tekstikenttään) 0

14. Olivatko ajallisesti rajoitetut Quest-tehtävät sopivia rogainingin yhteyteen?

Kyllä 5
Ei, miksi (vastaa tekstikenttään) 0

15. Oliko sarjojen pituudet 6h/10h sopivat?

Kyllä 3
Haluaisin lyhyemmän sarjan 0
Haluaisin pidemmän sarjan 2

16. Haluaisitko kilpailla pidemmän aikaa pimeässä?

Kyllä 2
Ei 3

17. Oliko lähtöaika (6:00/8:00) hyvä?

Kyllä 5
Ei, mikä olisi parempi lähtöaika ja miksi? Vastaa tekstikenttään 0

- 18. Oliko maalintuloaika (14:00/16:00) hyvä?**
- | | |
|--|---|
| Kyllä | 5 |
| Ei, mikä olisi parempi maaliintuloaika ja miksi? Vastaa tekstikenttään | 0 |
- 19. Mikä on mielestäsi paras ja pakollinen joukkueen henkilömäärä Frozen-sarjaan vuodelle 2017.**
- | | |
|--------------|---|
| 2 henkilöä | 2 |
| 3 henkilöä | 1 |
| 4 henkilöä | 0 |
| 5 henkilöä | 0 |
| 2-3 henkilöä | 2 |
| 3-4 henkilöä | 0 |
| 3-5 henkilöä | 0 |
- 20. Mikä on mielestäsi paras ja pakollinen joukkueen henkilömäärä Al-most Frozen -sarjaan vuodelle 2017.**
- | | |
|--------------|---|
| 2 henkilöä | 3 |
| 3 henkilöä | 0 |
| 4 henkilöä | 0 |
| 5 henkilöä | 0 |
| 2-3 henkilöä | 2 |
| 3-4 henkilöä | 0 |
| 3-5 henkilöä | 0 |
- 21. Vuodelle 2017 on suunnitteilla uusi sarja nimeltä Totally Frozen. Totally Frozen on yön yli kestävä yhtäjaksoinen seikkailu, jonka kesto on 16h. Lähtö perjantai-lauantai yönä klo 00.00. Mikä on mielestäsi paras ja pakollinen joukkueen henkilömäärä tähän sarjaan vuodelle 2017.**
- | | |
|--------------|---|
| 2 henkilöä | 2 |
| 3 henkilöä | 2 |
| 4 henkilöä | 0 |
| 5 henkilöä | 0 |
| 2-3 henkilöä | 1 |
| 3-4 henkilöä | 0 |
| 3-5 henkilöä | 0 |
- 22. Millaisia toiveita ja odotuksia sinulla oli/on talviseikkailu-urheilukilpailun sisällölle? Millaisia uudistuksia toivoisit kilpailuun vuodelle 2017? Vastaa vapaasti tekstikenttään.**
- Rämpimistä voisi olla enemmän. Nyt "tetsaus" jäi hiihdoksi ja polkujuoksuksi. En toki halua avantouintia, mutta se olisi ehdottomasti kiehtovan virkistävä Q-rasti.
- Pitäkää rogaining-kisamuoto ja yksi lähtö- maali- ja vaihtoalue!
- Quest rastit eivät ehkä olleet niin "seikkailuhenkisiä" kuin odotin. Talvesta saisi paljon enemmänkin irti.
- 23. Oliko Quest-tehtävien määrä sopiva?**
- | | |
|--------------|---|
| Kyllä | 5 |
| Liian vähän | 0 |
| Liian paljon | 0 |

24. Quest 1. tandemampumahiihto**Oliko sopiva ajallinen kesto?**

Kyllä	5
Liian lyhyt	0
Liian pitkä	0

Oliko sopivan haasteellinen?

Kyllä	2
Liian helppo	1
Liian rankka	2

Oliko ohjeistus ja ennakoitu kesto riittävän tarkka?

Kyllä	5
Ei	0

Kokonaisarvosana

1	0
2	1
3	1
4	1
5	2

25. Quest 2. Hiihtosuunnistus**Oliko sopiva ajallinen kesto?**

Kyllä	2
Liian lyhyt	0
Liian pitkä	3

Oliko sopivan haasteellinen?

Kyllä	3
Liian helppo	2
Liian rankka	0

Oliko ohjeistus ja ennakoitu kesto riittävän tarkka?

Kyllä	3
Ei	2

Sakkojen syy jäi epäselväksi.

Täysillä sakoilla olisi päässyt helpomalla ja nopeammin

Kokonaisarvosana

1	0
2	2
3	0
4	1
5	2

26. Quest 3. Lumimiilu aarrekartta**Oliko sopiva ajallinen kesto?**

Kyllä	1
Liian lyhyt	4
Liian pitkä	0

Oliko sopivan haasteellinen?

Kyllä	2
Liian helppo	3
Liian rankka	0

Oliko ohjeistus ja ennakoitu kesto riittävän tarkka?

Kyllä	5
Ei	0

Kokonaisarvosana

1	0
2	0
3	3
4	1
5	1

27. Quest 4. Muistijuoksu**Oliko sopiva ajallinen kesto?**

Kyllä	4
Liian lyhyt	0
Liian pitkä	0

Oliko sopivan haasteellinen?

Kyllä	4
Liian helppo	0
Liian rankka	0

Oliko ohjeistus ja ennakoitu kesto riittävän tarkka?

Kyllä	3
Ei	0

Kokonaisarvosana

1	0
2	0
3	2
4	1
5	1

28. Avoin sana questien henkilökunnasta? Vastaa tekstikenttään.

Ystävällisiä ja iloisia, mutta kuitenkin tiukkoja.
Mukavaa porukkaa kaikki!

29. Mikä oli mieluisin etenemismuoto?

Hiihto	1
Pyöräily	4
Lumikenkäily	0
Juoksu	0

30. Sanallinen arviosi eri etenemismuodoista?

Luisteluhiittäjiä voisi kiduttaa enemmän urattomuudella ja ylämäillä. Juoksu jäi aika olemattomaksi nyt.

rogaining antoi mahdollisuuden oman reitin suunnitteluun, oli hyvä ettei välineitä ollut määrätty tietyille osuuksille vaan pystyi käyttämään omaa harkintaa ja vaihtoehtoja.

Hyviä reitinvalintatehtäviä

Jos halutaan että lumikenkäily on yhtenä lajina niin jokin quest, tai suunnistusosuus jossa lumikengät pakolliset niin olisi toiminut hyvin.

31. Käytitkö lumikenkiä?

Kyllä	0
Ei	5

32. Olisitko halunnut enemmän lumikenkäilyä?

Kyllä	2
Ei	3

33. Olisitko halunnut erähihtoa?

Kyllä	4
Ei	1

34. Kannoitteko mukana useampia etenemisvälineitä (pl. lenkkarit) jos-sain vaiheessa kilpailua?

Kyllä	2
Ei	3

35. Arvosanasi rastien sijainneista ja maisemallisuudesta

1	0
2	0
3	1
4	3
5	1

36. Oliko kilpailu sopivan haastava?

Kyllä	5
Liian kevyt	0
Liian rankka	0

37. Miten toimi joukkueenne huolto? Riittikö vesi/energia/lämpö ja miten saitte kannettua kamat, montako kertaa kävitte huollossa yms.

1 huoltokerta riitti. Pakollista kamaa oli aika paljon, ehkä se olisi pakkasessa ja jäällä tullut tarpeeseen. Heittoköydet olivat muuten Kajaanista loppu joka kaupasta, joten narulla menttiin.

Kerran ja toimi todella hyvin

Käytiin huollossa 2 kertaa. Kaikki riitti oikein hyvin.

Kaksi lyhyttä käyntiä kisakeskuksessa.

Ei ongelmia

38. Pitäisikö huoltopisteitä olla useampia?

Kyllä	0
Ei	5

- 39. Miten kehittäisit kilpailun huoltopalveluita?**
Lusikka energijauheen sekoittamiseen juomapisteellä. :)
-
- 40. Oliko kelkkareiteillä hiihdettyä vaaratilanteita, ajoivatko kelkat kovaa ohi?**
- | | |
|-------|---|
| Kyllä | 0 |
| Ei | 5 |
- 41. Oliko suunnistus sopivan haastavaa?**
- | | |
|---------------|---|
| Kyllä | 4 |
| Liian helppoa | 1 |
| Liian vaikeaa | 0 |
- 42. Kokonaisarvosanasi kilpailumaastoista**
- | | |
|---|---|
| 1 | 0 |
| 2 | 0 |
| 3 | 0 |
| 4 | 2 |
| 5 | 3 |
- 43. Kokonaisarvosanasi kilpailuradasta**
- | | |
|---|---|
| 1 | 0 |
| 2 | 0 |
| 3 | 0 |
| 4 | 2 |
| 5 | 3 |
- 44. Koitko kilpailun aikana talviolosuhteista johtuvia haasteita?**
- | | |
|------------------|---|
| Ei | 3 |
| Kyllä, millaisia | 2 |
- Voitelu ei hiihdossa osunut kohdalleen*
Juoma jäättyi
- 45. Avoin sana kisakeskuksen henkilökunnasta**
hyvin toimi hommelit
Hyvin meni. Kävisivät ammattilaisista.
- 46. Miten hyvin tulospalvelu onnistui?**
- | | |
|---|---|
| 1 | 0 |
| 2 | 0 |
| 3 | 0 |
| 4 | 1 |
| 5 | 4 |
- 47. Mitä kehitysideoita antaisit tulospalveluun liittyen?**
esim. kyytiläisille ja kisaa kotona seuranneille voisi olla kätevä, jos maaliin saapuvasta seurattavasta joukkueesta tulisi tekstiviesti tms.

48. Oliko ennakkotiedoissa tai kisajärjestelyissä mitään puutteita? Onko jotain jota kaipaisit lisää?

valokuvaus tapahtumassa vähän heikkoa - kaikista joukkueista joukkuekuvaava tai kuvia rasteilta

49. Kuinka hyvin sait ennakkotietoa kilpailusta (arvosana 1-5)

	1	2	3	4	5	Keskiarvo
Haasta Itsesi Kunnolla internet-sivuilta	0	0	1	2	2	4,2
Haasta Itsesi Kunnolla facebook-sivuilta	0	1	2	1	1	3,4
Kilpailuohjeista	0	0	0	3	2	4,4
Kapteenien kirjeestä	0	0	0	1	4	4,8
Muualta, mistä	0	0	0	0	0	
Yhteensä						4,2

50. Mikä oli mielestäsi parasta Lost In Kajaani Winter -tapahtumassa? Vastaa vapaamuotoisesti tekstikenttään.

Hyvä, että talvellakin pääsee ulos sekoilemaan.

hyvä tunnelma ja kokenut järjestäjä - sai keskittyä olennaiseen eikä ikäviä yllätyksiä tullut

Rogaining tyyppinen niin jokainen saa haastaa itseään riittävästi, mutta kuitenkin maalissa ollaan yhtäaikaan niin ei tule odottelua tai kiire.

Itsensä haastaminen kunnolla

Ei ole helppoa tehdä yhtään mitään ensimmäisenä. Nyt tehtiin ensimmäisenä Suomessa hyvä ja hienosti organisoitu talviseikkailukisa.

51. Minkä kokonaisarvosanan (1-5) antaisit

	1	2	3	4	5	Keskiarvo
tapahtuman näkyvyydestä ennen kisaa	0	1	3	1	0	3
haasta itsesi kunnolla nettisivuista	0	0	1	3	1	4
haasta itsesi kunnolla facebook sivuista	0	3	1	1	0	2,6
keskushuoltopisteen toimivuudesta	0	0	1	3	1	4
kisakeskuksesta: tunnelma, tapahtumallisuus, somistukset	0	0	1	4	0	3,8
yleisistä järjestelyistä	0	0	0	3	2	4,4
omasta fiiliksestä maalissa	0	0	0	2	3	4,6
Yhteensä						3,8

52. Kouluarvosanasi Lost In Kajaani Winter 2016 -tapahtumalle kokonaisuutena

4	0
5	0
6	0
7	0
8	1
9	4
10	0

53. Aiotko osallistua Lost In Kajaani Winter -tapahtumaan myös tulevana vuonna 18.2.2017?

Kyllä	5
Ehkä	0
En, miksi	0

54. Vapaa sana. Anna rohkeasti risuja, ruusuja ja kehittämisideoita

Hyvä hyvä!

lisää talviseikkailuja Suomeen ja lisää myös rogaining-kisoja! :) kiitos järjestäjille!

Questit mielekkäämmiksi, avantouinti, laskettelu/pujottelurasti? Talvessa on huomattavasti elementtejä joita ei nyt oltu hyödynnetty juurikaan.

Älkää missään tapauksessa lopettako tapahtumien järjestämistä. Kansallisella tasolla teille ei pärjää kukaan; kun aikaa kuluu ja jatkatte edelleen, saatte tulevaisuudessa valita osallistujat ja kisasta tulee epävirallinen suomenmestaruustapahtuma.