# Turnausjärjestäjän muistilista

Version päiväys: 24.11.2022

Tämä muistilista on pohja turnausjärjestämistä varten. Kopioi lista muokattavaan muotoon, jolloin voit käyttää sitä suoraa runkona oman tapahtumasi suunnitelmalle.

Mikäli haluat jättää kehitysideoita listan sisältöön laita viestiä yhteistyo@vectorama.info. Samasta osoitteesta voit tiedustella myös listan tuoreimman version.

# Suunnittele turnauksen järjestäminen!

* Käytä tätä muistilistaa pohjana, kun suunnittelet turnauksen järjestämistä
* Mieti, mitä muita asioita juuri sinun turnauksesi järjestäminen tulee vaatimaan, ja lisää ne listalle sitä mukaan, kun huomaat jatkokysymyksiä
* Tehtävälista on ystäväsi: kirjaa jokainen tehtävä ylös ja viivaa yli kun se on hoidettu. Pienistä unohduksista muodostuu usein iso murhe.
* Aikatauluta asiat. Deadlinet auttaa pitämään asiat kasassa
	+ Asioita ei silti kannata jättää deadlineen vaikka sellainen määritetäänkin. Tee asiat mieluummin ajoissa kuin viimeisenä päivänä.

# Mitkä ovat turnauksen tavoitteet?

* Onko tavoitteena vain pelata, vai kerätä esimerkiksi rahaa hyväntekeväisyyteen?
* Onko järjestäjillä tavoitteita turnauksen suhteen (esim. lisää tunnettavuutta organisaatiolle, lisää someseuraajia jne.)?
* Määrittele konkreettisia tavoitteita, joilla voitte mitata turnauksen onnistumista (esimerkiksi osallistujamäärä, someseuraajien määrä jne.)

# Mikä on turnauksen kohderyhmä?

* Huomioi pelien PEGI-ikärajat kohderyhmän mietinnässä!
* Onko järjestäjillä tai heidän organisaatiollaan jo olemassa olevaa toimintaa tietylle kohderyhmälle?
	+ Halutaanko turnaus kohdistaa em. kohderyhmälle?
	+ Järjestetäänkö turnaus pelkästään järjestäjän tai organisaation olemassa oleville jäsenille?

# Turnauksen sisältö, aika ja paikka?

* Onko turnaus jossain paikan päällä? Missä?
	+ Ovatko tilat käytettävissä siten, että aikaa on myös tapahtuman rakentamiselle ja purkamiselle?
	+ Saako tilaa käyttää turnauksen vaatimana aikana (esim. yöllä)?
	+ Onko tila ainoastaan omassa käytössä, vai tuleeko tilan käytöstä sopia myös muiden tilassa olevien kanssa?
	+ Huomioi myös turvallisuus
		- Paloturvallisuus
		- Kuka vahtii laitteistoa silloin, kun ne eivät ole käytössä?
		- Yleisen järjestyksen ja turvallisuuden valvonta
		- Onko tiloissa hälytysjärjestelmiä tai muita rajoitteita (esim. ovet lukossa), jos turnaus järjestetään ilta- tai yöaikaan?
* Onko turnaus ainoastaan etänä?
	+ Voiko turnaukseen osallistua esim. yhteistyökumppanien tiloista (nuorisotalot, pelitilat tms.)?
* Mitä turnaus sisältää?
	+ Turnauksen peli
		- Pelin mukaan pelimuoto, jossa turnaus pelataan (esim. 1vs1, 2vs2, 5vs5, Deathmatch, jne.)
	+ Turnauksen kesto
		- Ota huomioon sekä itse turnauspelien kesto, kuin myös oheisohjelman kesto
			* Esim. valmistautuminen, tauot, mahdollinen juontaminen tai haastattelut, palkintojenjako
			* Mahdollinen turnauksen rakentamisen ja purkamisen kesto
	+ Tuotetaanko turnauksesta oheissisältöä?
		- Striimataanko turnaus esim. järjestäjän somekanavalle?
		- Videoidaanko turnaus tai sen osia esim. somejulkaisuja varten?
* Mitkä säännöt ja ohjeet turnaukselle on?
	+ Säännöt riippuvat pelistä
		- Esim. Suomen Elektronisen Urheilun Liiton (SEUL ry) valmiit turnaussäännöt <https://seul.fi/e-urheilu/pelisaannot/>
			* Vältä omien sääntöjen keksimistä, mikäli sille ei ole erityistä syytä
				+ Sääntöjen muokkaaminen aiheuttaa usein pelaajilta valituksia
				+ Sääntöjen muokkaaminen edellyttää kokemusta jotta ymmärrät mihin kaikkeen muutokset vaikuttavat
	+ Onko pelillä teknisiä sääntöjä?
		- Jos et käytä em. valmiita turnaussääntöjä, muista kirjata pelin sisällä käytettävät tekniset säännöt tai asetukset, esim. pelin karttojen asetukset

# Tarvitseeko turnausta varten huomioida laki- tai lupa-asioita?

* Onko kyseessä poliisi-ilmoituksen vaativa yleisötilaisuus?
	+ Yleisötilaisuuden järjestäjän muistilista Suomi.fi-sivustolta: <https://www.suomi.fi/kansalaiselle/oikeudet-ja-velvollisuudet/turvallisuus-ja-jarjestys/opas/jarjestys/yleisotilaisuuden-jarjestajan-muistilista>
* Tarvitsetko tapahtumassa mahdollisesti soitettavaa musiikkia varten Teostolta tai Gramexilta luvat?
	+ Teosto <https://www.teosto.fi/musiikin-kayttoluvat/>
	+ Gramex <https://www.gramex.fi/>
* Vaatiiko pelin julkaisija turnauslisenssin hankkimista?
	+ Esim. Blizzard, Riot jne.

# Mitkä ovat turnauksen budjetti ja resurssit?

* Mistä budjetin rahat kerätään?
	+ Onko turnaukseen maksullinen ilmoittautuminen?
	+ Onko turnauksessa sponsoroituja palkintoja?
	+ Onko turnaukselle projektirahoitusta?
* Selvitä mitä resursseja yhteistyökumppanit voivat tarjota?
	+ Tilat?
	+ Kalusto?
	+ Verkkoyhteydet?
	+ Sovi ja muistuta, mitä tarpeita teillä on yhteistyökumppaneille ja mitä heillä on teille?
* Selvitä paikalliset toimijat, jotka voivat olla hyödyksi
	+ Laniyhteisöt
	+ Nuorisotoimi
	+ Kaupalliset toimijat
* Mistä resurssit ja tavarat kerätään jos yhteistyökumppaneilla ei ole niitä tarjota?
* Sovi jokaisesta resurssista ja tavarasta erikseen
	+ Mistä tavaraa saadaan?
	+ Kuka sen tuo paikan päälle?
* Kuka hankkii palkinnot?
	+ Sovi myös palkintojen noutamisista ja tilaamisista
* Mihin muihin asioihin rahaa kuluu?
	+ Tilavuokrat
	+ Laite- ja kalustevuokrat
	+ Luvat
	+ Tekniikka
	+ Tapahtumarakentaminen ja -purkaminen
	+ Tarjoilut
	+ Materiaalit
	+ Somistus
	+ Esiintyjät
	+ Järjestäjien palkat
	+ Palkkiot
	+ Vartiointi ja järjestysmiehet
	+ Markkinointi, myynti ja jälkimarkinointi
	+ Postitus
	+ Palkinnot
	+ Kuljetukset
	+ Yöpymiset

# Miten turnauksesta tiedotetaan ja miten sitä markkinoidaan?

* Kuka on päävastuussa turnauksen tiedottamisesta ja markkinoinnista?
	+ Keneltä osallistujat saavat turnauksesta lisätietoa?
	+ Keneltä yhteistyökumppanit saavat turnauksesta lisätietoa?
* Onko turnaukselle varattu rahaa maksettuun mainontaan?
	+ Jos on, niin mihin medioihin se kannattaa käyttää (esim. Facebook, Instagram, TikTok jne.)?
* Onko turnauksen yhteistyökumppaneina esimerkiksi nuorisotiloja, joissa turnausta voi mainostaa?
* Onko turnausta tarkoitus mainostaa jossain muulla julkisella paikalla, esimerkiksi kauppojen ilmoitustauluilla tms.?
* Missä muissa sosiaalisissa medioissa, esim. Discord-ryhmät, turnausta voisi mainostaa?
* Tiedota mieluummin ajoissa vähän, kuin viime tipassa täydellisillä tiedoilla
	+ Voit tiedottaa turnauksen järjestämisestä heti kun se varmistuu, ja tiedottaa myöhemmin tarkempia tietoja
	+ Muista, että enemmän somepostauksia tuo myös enemmän näkyvyyttä

# Ketkä turnauksen järjestävät?

* Ketkä ovat turnauksen avainhenkilöt? Ketkä kuuluvat turnauksen organisaatioon?
	+ Nimeä mieluummin tehtäville henkilöt kuin henkilöille tittelit
	+ Nimeä jokaiselle tämän muistilistan tehtävälle vastuuhenkilö!
* Tehdäänkö kaikki tehtävät järjestäjien voimin, vai tarvitaanko tai halutaanko hankkia osaamista ulkopuolelta esim. yhteistyökumppaneilta?

# Mitä turnauksen jälkeen?

* Turnauspalkintojen maksaminen
	+ Muista kerätä maksutiedot jo paikan päällä! Tietojen kerääminen jälkikäteen on todella haastavaa.
	+ Muista tarkistaa ajantasainen verotuksen ohjeistus. Palkinnot voivat olla verotettavaa tuloa
		- <https://www.vero.fi/henkiloasiakkaat/verokortti-ja-veroilmoitus/tulot/ansiotulot/kilpailupalkinto/>
		- Ilmoita palkinnot tulorekisteriin, mikäli ne ovat verotettavaa tuloa
* Maksullisten palvelujen sulkeminen
	+ Mikäli käytätte kuukausimaksullisia palveluita esim. turnauksen hallintaan, eikä palvelulle ole turnauksen jälkeen tarvetta, lisää kalenteriin muistutus jotta palvelut muistetaan irtisanoa turnauksen jälkeen.
* Muista jälkiviestintä!
	+ Kiitokset someissa yhteistyökumppaneille ja osallistuneille
	+ Kerää palautetta turnauksesta sekä osallistujilta, järjestäjiltä että yhteistyökumppaneilta

# Arvioi turnauksen onnistuminen

* Virheet kannattaa tunnistaa ja keskustella läpi oppimisen vuoksi, ei syyllisten etsimiseksi.
	+ Mitkä asiat meni pieleen ja mitä olisi pitänyt tehdä toisin, jotta virhe olisi vältetty?
* Aina on parantamisen varaa, mitä tekisit seuraavalla kerralla toisin vaikka siinä ei varsinaista virhettä ollutkaan?
* Käy kerätty palaute läpi.
* Onnistumisista kannattaa riemuita: Mistä asioista eritysesti jäi onnistumisen tunne?

# Lisätietoa turnausten ja tapahtumien järjestämisestä:

* Suomen Elektronisen Urheilun Liiton (SEUL ry) Turnausjärjestäjän opas: <https://seul.fi/jarjestajille/turnausjarjestajan-opas/>
* Yleisötilaisuuden järjestäjän muistilista: <https://www.suomi.fi/kansalaiselle/oikeudet-ja-velvollisuudet/turvallisuus-ja-jarjestys/opas/jarjestys/yleisotilaisuuden-jarjestajan-muistilista>
* Bonehill Gaming-tapahtuman onnistumisen salat:<https://www.labopen.fi/lab-pro/bonehill-gaming-tapahtuman-onnistumisen-salat-varasta-tai-parasta-menestyskoodi/>