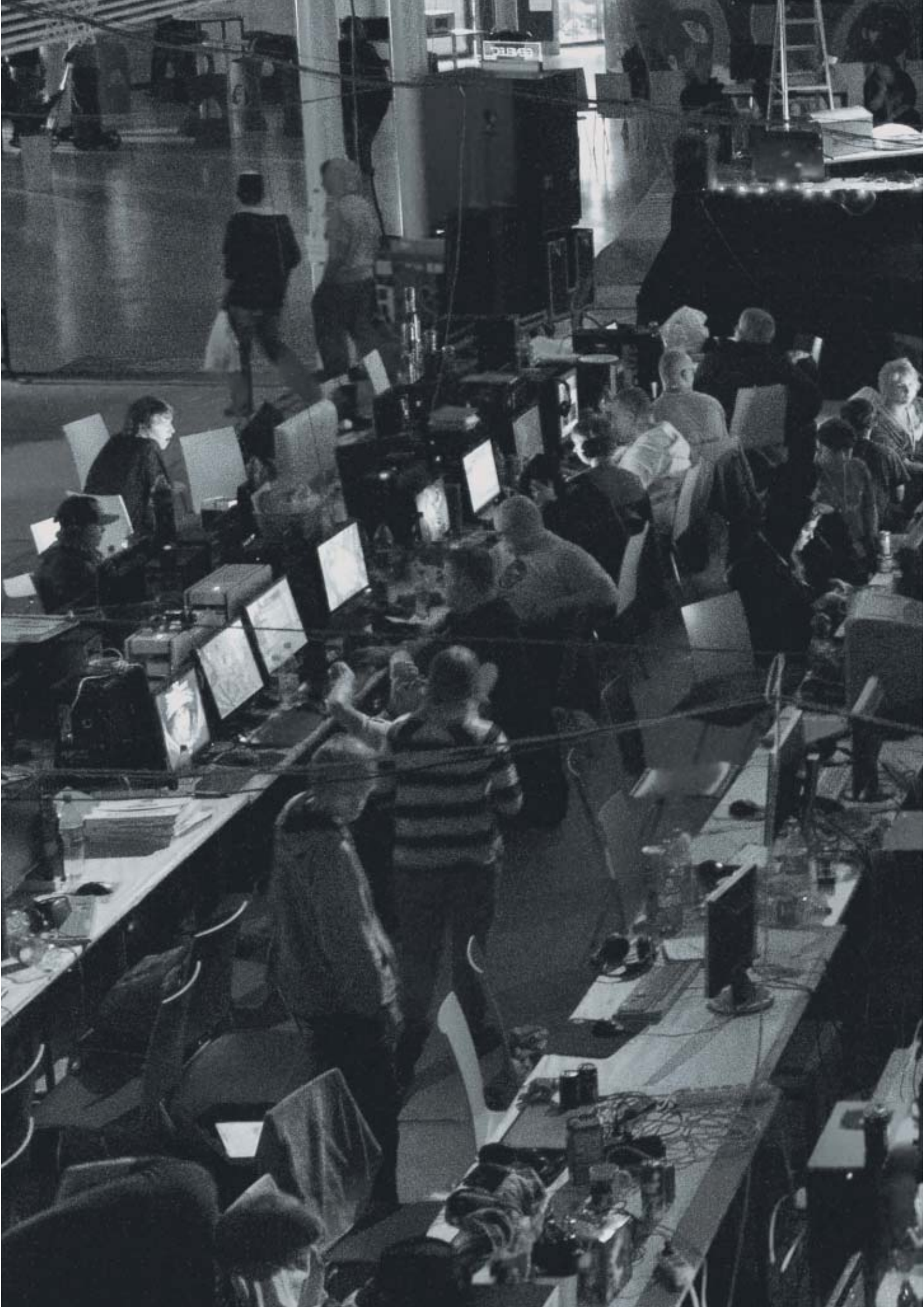




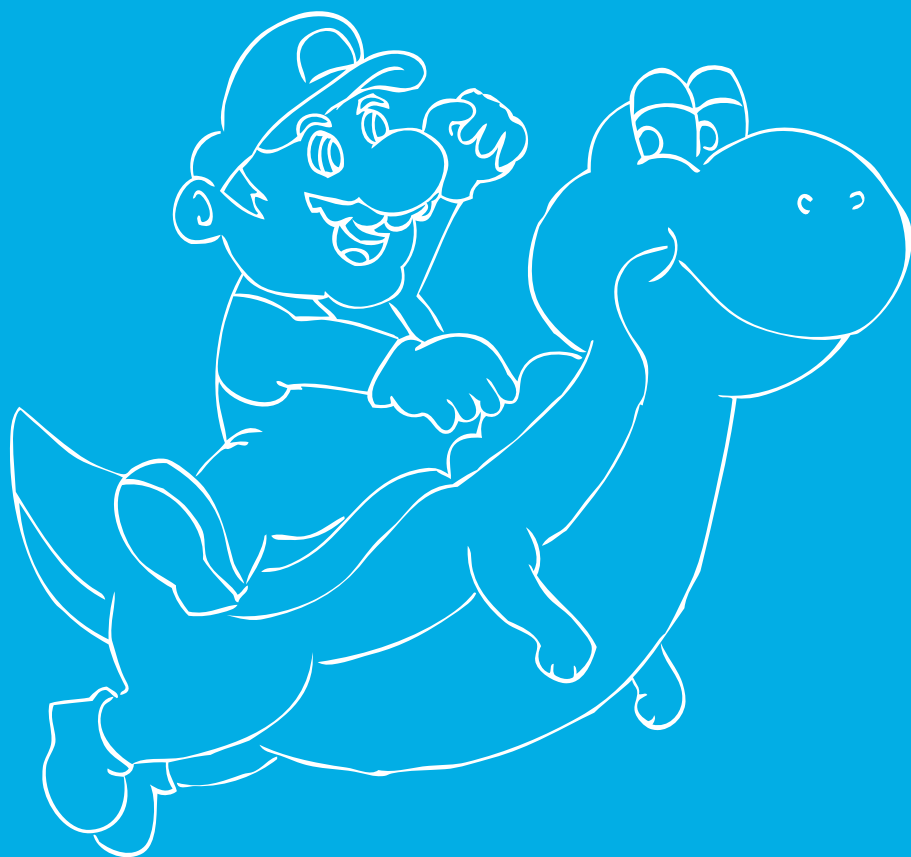
Tuottanut
Mikael Lehtonen



TAPAHTUMAJÄRJESTÄJÄN

Käsikirja

**TAPAHTUMA-
JÄRJESTÄMISEN TAITO
ON KORKEALUOKKAINEN
KOKO MAASSA,
MUTTA UUSILLE TEKIJÖILLE
ON HYVÄ KERTOAA KAIKKI
YKSISSÄ KANSISSA.
VANHOILLEKAAN EI OLE
MUISTILISTASTA HAITTAA**



Yhteistyössä



PELITALO
MAXIMUM GAMING



nuorisosaiaim-
keskus
HELSINGIN KAUPUNKI

Sisällysluettelo

ALKUSANAT	6
MITKÄ LANIT?	7
TAPAHTUMAN JÄRJESTÄMINEN	9
TYÖNJAKO	9
BUDJETTI	10
TILAT	12
SÄHKÖT	13
INTERNET-YHTEYS	14
SISÄVERKKO	15
PELAAMISEEN SOVELTUVA YMPÄRISTÖ	16
SANITEETTITILAT	17
LEPO	18
OSALLISTUJAHUOLTO	19
TIEDON KULKU TAPAHTUMASSA	20
KILPAILUT	21
SUOSITUT PELIT	22
TAPAHTUMIEN OHEISOHJELMA	23
TAPAHTUMIEN MEDIATUOTANTO	25
TAPAHTUMIEN MARKKINOINTI	26
MARKKINOINTIGRAFIKKA JA KÄVIJÄViestintä	30
TAPAHTUMATURVALLISUUS	33
ALKOHOLI- JA TUPAKKATUOTTEET	34
ALAIKÄINEN TAPAHTUMAKÄVIJÄ	34
VAKUUTUKSET JA TURVALLISUUS	35
LIITTEET	37
SÄHKÖLIITE	37
RAUTALANKALIITE	41
VIRANOMAISTEN VAATIMAT TOIMENPITEET	54
TAPAHTUMAJÄRJESTÄJÄN MUISTILISTA	56
MALLIOHJE TAPAHTUMAVIERAALLE	58
KIITOS	60

Alkusanat

Tämän oppaan valmistelu aloitettiin Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry:n viestintävaliokunnassa vuonna 2011. Sen ensisijainen tehtävä oli luoda löyhät raamit suomalaisen lähiverkkotapahtumakulttuurin sisällöstä helpomman hahmottamisen mahdollistamiseksi. Oppaan ensisijainen kohderyhmä oli liiton tapahtumia järjestävät jäsenet.

Opas muovautui kansantajuisemmaksi digitaaliseksi versioksi vuoden 2012 aikana, kun VERKE - Verkkonuurisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus esitti liitolle nuorisotaloille jaettavan version tuottamista. Viestintävaliokunta sai toimeksiannon tuottaa yleiskäyttöinen tapahtuman järjestämistä helpottava opas. Opas julkaistiin ensin digitaaliseen jakeluun ja vuoden 2013 graafista versiota painatetaan ympäri Suomea järjestettäviä toisen asteen opiskelijoille suunnattuja tapahtumajärjestämiskursseja varten sekä nuorisotaloille ja kouluihin jaettavaksi.

Suomalainen verkkopelikulttuuri toimii kansallisen digitaalisen kilpaurheilun selkärankana. Samalla verkkopelitapahtumat ovat Internetin ohella sosiaalisen pelaamisen ydintä. Lähiverkkotapahtumat kuten Insomnia, Solid, Vectorama, GetOnline, Assembly ja lukuisat muut tavoittavat kymmeniä tuhansia pelaamisesta kiinnostuneita nuoria vuosittain. Tapahtumat tukevat aidon sosiaalisen vuorovaikutuksen hengessä verkostojen rakentumista toimimalla kohtaamispaikkoina ja alati monipuolistuvan peliharrastuneisuuden keskuksina. Tästä syystä kannustamme järjestämään verkkopelitapahtumia ja kehittämään suomalaisen elektronisen urheilun kasvumahdollisuuksia. Samasta syystä tämä opas ja kaikki sen sisältämä materiaali - yhteistyökumppaneiden ja liiton tai liiton jäsenten logoja lukuun ottamatta - on vapaasti kopioitavissa, muokattavissa ja käytettävissä - pyydämme vain merkitsemään materiaalin lähteen kaikkeen jatkotuotantoon.

Suomalaisen elektronisen urheilun edistämisen puolesta,

Mikael Lehtonen



Assembly Summer järjestettiin vuonna 2011 jo 20. kertaa. Tapahtumaan osallistui tuhansia pelaamisesta kiinnostuneita.

Mitkä lanit?

Lähiverkkotapahtumat eli lanit ovat tietokonepainotteisia pelitapahtumia, joissa pelaamista keskitetään lähiverkkoon. Laneille saapuvat pelaajat tulevat tapahtumapaikalle viihtymään samanhenkisten ihmisten kanssa. He osallistuvat pelitapahtuman turnauksiin ja nauttivat tapahtumajärjestäjän tuottamasta oheisohjelmasta. Tietokonepainotteisuudesta huolimatta modernit lanit tarjoavat harrastemahdollisuuksia myös konsolipelejä pelaaville sekä tiettyjä erikoisuuksia kuten mobiilipelaamista ja tanssimattopelejä niitä harrastaville. LAN-partyt korostavat ennen kaikkea elektronisen urheilun sosiaalista ulottuvuutta vahvistaen samalla pelaajien yhteisöllisyyttä.

Laneja järjestetään kaikkialla maailmassa. Tapahtumiin osallistuvien pelaajien lukumäärät vaihtelevat muutamasta pelaajasta aina reilusti yli kymmeneen tuhanteen. Suurempien tapahtumien kesto on tavallisesti neljä päivää ja pienemmät lanit kestävät usein viikonlopun verran. Maailman suurimmat lanit järjestetään Ruotsissa, jossa DreamHack-niminen tapahtuma houkuttelee kolmentoista tuhannen tapahtumaan osallistuvan pelaajan lisäksi kymmeniä tuhansia muita pelaamisesta kiinnostuneita kävijöitä.



Tapahtuman järjestäminen

Tapahtumaa järjestettäessä täytyy ottaa huomioon lukuisia asioita. Tämän ohjeen liitteistä löytyy järjestämistä helpottava muistilista, jonka sisältöä avaamme seuraavaksi - tosin hieman listasta poikkeavassa järjestyksessä. Muistilista löytyy oppaan liitteistä (s.56-57).

Työnjako

Lanien järjestämisessä on paljon työtä ja suuri osa siitä täytyy tehdä jo ennen tapahtumaa. Työt voi helposti jakaa vastuuhenkilöille, jotka tarvittaessa kokoavat omat ryhmänsä hoitamaan sovittuja asioita.

Tässä vaiheessa kannattaa myös suunnitella järjestelyt mahdollisimman hyvin. Esimerkiksi käytössä oleva työvoima tapahtumaa ennen, sen aikana ja sen jälkeen kannattaa tietää hyvissä ajoin. Myös kävijämäärätavoite kannattaa asettaa tapahtuman kokoluokan valitsemiseksi, vaikka tavoite saattaa tilojen valinnan myötä muuttua.

Erilaisia työnjaollisia vastuualueita voi olla muiden muassa verkon rakentaminen, tapahtuman sähköistäminen, pöytien ja tuolien varaaminen sekä kodinkone-nurkkauksen laitehankinnat. Laeilla ja säädöksillä asetetut vaatimukset tapahtuman järjestämiseksi löydät liitteistä. Ne on syytä ottaa huomioon järjestelyiden aloittamisesta asti.

Tapahtuman budjetointi

Budjetointi on yksinkertainen arvio tapahtuman talouden tilasta. Se voidaan toteuttaa helposti esimerkiksi taulukkolaskentaohjelmalla, jossa tapahtuman kuluja ja menoja laskeaan etukäteen. Budjetti on siis eräänlainen ennuste tapahtuman taloudesta. Taulukkoon voidaan kirjata tapahtuman tuloihin esimerkiksi oletetut lipputulot ja mahdollinen sponsorirahoitus - menopuolelle voidaan ennustaa esimerkiksi tilavuokrat ja järjestäjien ruokakulut sekä turnauspalkinnot. Kulupaikat ja tulopaikat voidaan keksiä tapahtuma-kohtaisesti tilanteen mukaan. Tärkeintä on, että tapahtuman budjettia tehtäessä tapahtuman menot eivät saa ylittää tapahtuman tuloja.

Esimerkki 1: Kaksisataa konepaikkaa käsittävä tapahtuma saa 20 euroa lipputuloja per myyty konepaikka. Tapahtuman järjestäjät uskovat, että ainakin 150 konepaikkaa saadaan myytyä. Tällöin tapahtuman budjetin tulopuolelle voidaan kirjata tuloihin 150×20 euroa eli 3000 euroa.

Esimerkki 2: Tapahtuman budjettia tehtäessä järjestäjät arvioivat, että tapahtumaan tulee 20 vapaaehtoista järjestäjää. Yksi vapaaehtoisista on luvannut toimia kokkina muille ja arvioi, että tapahtumajärjestäjän ateria maksaa 5 euroa. Tapahtuma on kolmen päivän mittainen ja sen aikana tarjotaan järjestäjille kaksi ateriaa päivässä. Raaka-aineet ruokiin maksavat siis $20 \times 3 \times 2 \times 5$ euroa eli yhteensä 600 euroa. Tämä 600 euroa kirjataan budjetin menopuolelle.

Esimerkki 3: Kun konepaikoista saadaan 3000 euroa ja järjestäjien ruokailuun menee 600 euroa, niin budjetin yli- tai alijäämä on näiden lukujen erotus, eli $3000 - 600 = 2400$ euroa. Budjetti on siis 2400 euroa ylijäämäinen tässä vaiheessa.

Budjetin toteutumista on syytä seurata koko tapahtuman ajan. Jos järjestäjien ruokailuun menee raaka-aineiden hintojen vuoksi esimerkiksi sata euroa enemmän, on se syytä merkitä budjettiin budjetin ylityksenä, jotta kuluyllätyksiltä välttyään. Tapahtuman aikana kannattaa muistaa, että tapahtuman jälkeen saattaa muodostua yllättäviä kuluja, kuten tilojen lisäsiivouskustannuksia, jotka ovat aina tapahtuman järjestäjän vastuulla.

Esimerkki:

HINNAT (KPL)

Konepaikan hinta	10 €
Vierailijalipun hinta	2 €
Limsan hinta	2 €

MYYDYT TUOTTEET (KPL)

Konepaikat	100 / 100 kpl
Vierailijaliput	120 kpl
Limsat	150 / 200 kpl

TULOT (EUROINA)

Konepaikat	1 000 €
Vierailijaliput	240 €
Limsat	300 €
Nuorisotalon tapahtumatuki	500 €
Sponsori	150 €

TULOT YHTEENSÄ **2 190 €**

MENOT (EUROINA)

Tilavuokra	200 €
Järjestäjien ruokailu	500 €
Limsat	200 €
Pöydät	100 €
Julisteet	150 €
Palkinnot	1 000 €

MENOT YHTEENSÄ **2 150 €**

KOKO TAPAHTUMAN BUDJETTITILANNE **+ 40€**



Pelaajien raskaat kantamukset eivät liiku pitkiä matkoja ilman ajoneuvoja.

Tilat

Tavallisesti tapahtumajärjestäminen lanien osalta alkaa siitä, että etsitään tapahtumaan soveltuvat tilat. Tiloja valittaessa täytyy huomioida tapahtuman koko, eli kävijämäärä sekä tilojen soveltuvuus yhteisötapahtuman järjestämiseen. Suuremmat LAN-tapahtumat vaativat runsaasti sähköä sekä nopean Internet-yhteyden. Tilojen varaaminen kannattaa tehdä harkiten ja tapahtuman koosta riippuen mielellään jopa kuukausia ennen varsinaista tapahtumaa.

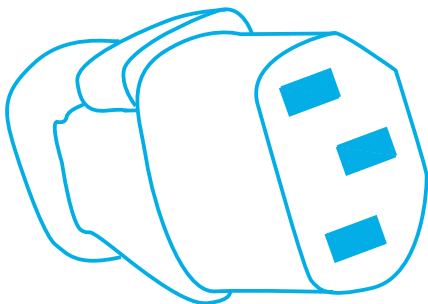
Tiloissa tulisi olla riittävä ilmanvaihto, koska koneet tuottavat runsaasti lämpöä ja pelaajat tarvitsevat runsaasti happea. Tapahtuman sähköjen kartoitus tulee tehdä tilakohtaisesti ja pistorasioiden tulisi aina olla maadoitettuja. Tapahtuman Internet-yhteysmahdollisuudet tulee ottaa huomioon tiloja varattaessa. Vaikka kyseessä on paikallis- eli lähiverkko-tapahtuma, on jokaisella osallistujalla usein tarvetta päästä myös Internetiin. Tiloja valitessa täytyy huomioida myös tapahtuman kesto ja hygieniavaatimusten aiheuttamat rajoitteet. Tapahtuman sijainti on keskeinen asia tilavalinnassa. Tietokoneiden ja näyttöjen tuominen tapahtumapaikalle saattaa koitua liian haastavaksi, mikäli tapahtumapaikka ei ole hyvien kulkuyhteyksien varrella.

Sähköt

Tapahtuman sähkövaatimukset lasketaan kävijämäärän mukaan. Tavallisessa tapahtumassa yksi konepaikka mitoitetaan 350 W mukaisesti, eli konepaikan sähkörasiaan voi tällöin kytkeä enintään kokonaiskulutukseltaan 350 watin edestä laitteita. Luku sisältää keskusyksikön, näytön ja oheislaitteiden kulutuksen. Tapahtuman kävijöitä täytyy siis muistuttaa rajoituksesta ja kertoa että esimerkiksi kodinkoneiden liittäminen konepaikan sähköihin on kiellettyä. Tavallinen vedenkeitin voi ylittää kokonaiskulutusrajan jopa moninkertaisesti.

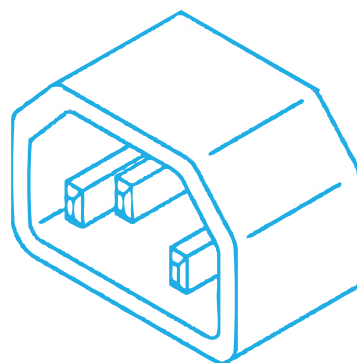
Tapahtumaa rakennettaessa suurempiin kulutuspiikkeihin on kuitenkin viisasta varautua. Ilmoitettua suurempi kapasiteetti sähköenergian riittävyyden suhteen säästää usein tapahtumakävijöitä suurelta laiterikon aiheuttamalta surulta.

Koska tavallisesti konepaikkaa kohti on olemassa vain yksi pistokepaikka, kannattaa osallistujille ilmoittaa jatkojohdon tarpeellisuudesta etukäteen. Sähköturvallisuutta ei voida tässä oppaassa käsitellä kovin laajasti, mutta liitteissä on tapahtumajärjestämistä varten tehty erillinen sähköliite. Suosittelemme ottamaan tapahtumia koskevissa sähköasioissa aina yhteyttä alan ammattilaisiin.



Näytöstä löytyvä virtalähteen IEC320 urospää. -->

<-- Tietokoneiden ja näyttöjen virtalähteisiin liitettävä IEC320 naaraspää.

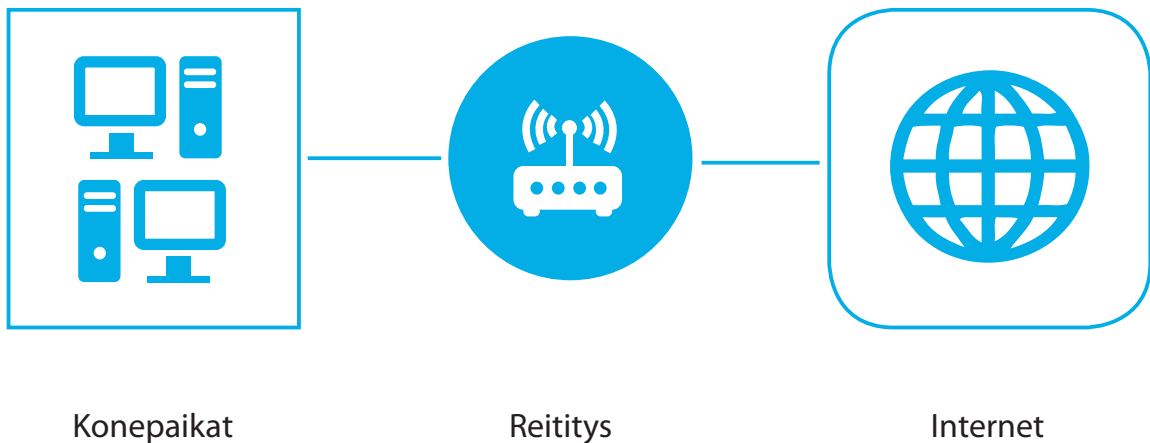


Internet-yhteys

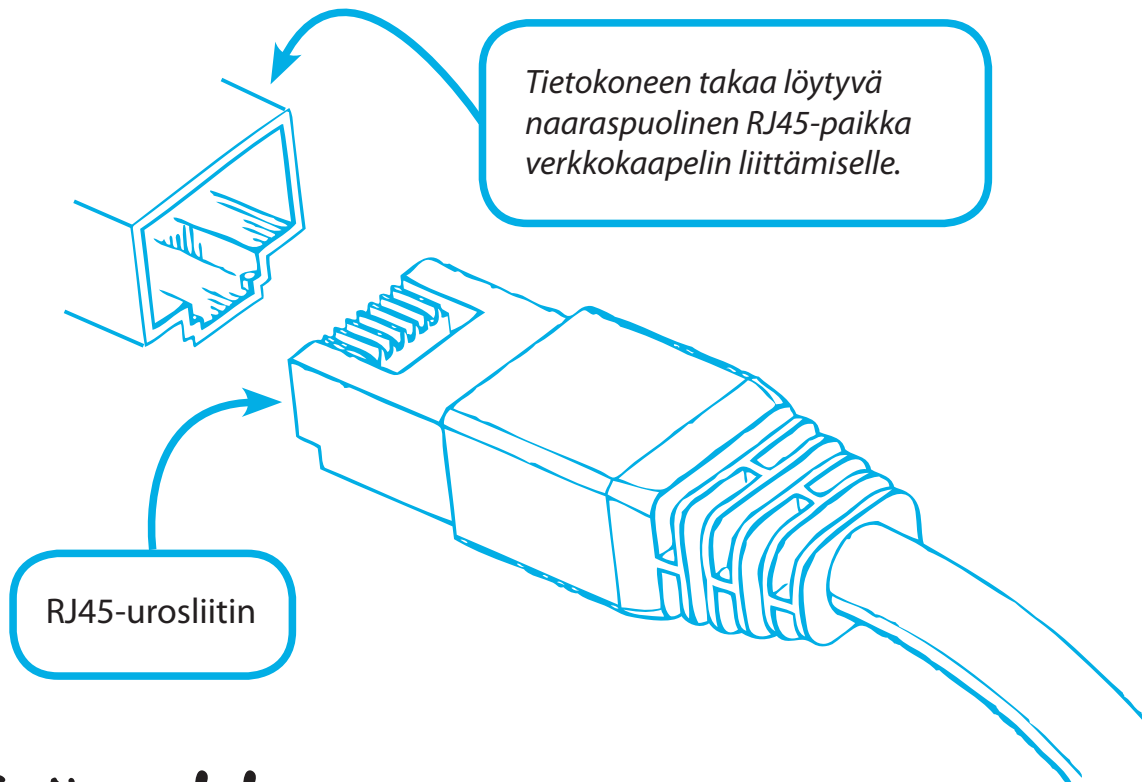
Internet-yhteyden nopeus vaikuttaa tapahtuman viihtyisyyteen. Lähiverkkotapahtumassa ulkoverkon merkitys pienenee, mutta käyttöjärjestelmien ja ohjelmien automaattiset päivittymiset vaativat nopeaa ulkoverkkoa. Lisäksi osa nykyisistä peleistä vaatii toimiakseen aina Internet-yhteyttä.

Useiden kymmenien tai satojen ihmisten samanaikainen liittäminen samaan sisäverkkoon aiheuttaa ulkoverkolle kuormitusta, joten nopea Internet-yhteys on ihanteellinen lähiverkkotapahtumiin. Koska useissa tiloissa on valmiiksi käytettävissä olevia verkkoja, kannattaa aina varmistaa Internet-yhteyden nopeus ja sen erityispiirteet ennen tapahtumaa mahdollisten väliaikaisratkaisujen tekemiseksi tapahtuman ajaksi.

Yksinkertaisimmillaan tapahtuman verkkoratkaisu näyttää tältä:



Joihinkin suosittuihin tapahtumasijainteihin tulee useampi ulkoverkko. Näitä ovat esimerkiksi erilaiset nuorisotalot ja koulut, joihin saattaa tulla kunnan oma intraverkko, sekä ulkopuolisen palveluntarjoajan Internet-yhteys. Paikalliselta ATK-asiantuntijalta kannattaa siis pyytää apua, että koko tapahtuman verkkoa ei vahingossa tule kytettyä esimerkiksi kunnan intraverkkoon. Joissakin tapauksissa tapahtumatiloihin ei tule ollenkaan soveltuvaa ulkoverkkoa, eli sopivasta verkosta on neuvoteltava Internet-palveluntarjoajien ja tilojen isännöitsijän kanssa.



Sisäverkko

Tapahtuman sisäverkko eli lähiverkko voi rakentua monin tavoin. Usein Internet-yhteys on kytketty palomuriin tai palvelimeen tai ainakin reitittimeen. Kyseisillä laitteilla on usein ajossa NAT- ja DHCP-palvelut, joiden kautta sisäverkko reitittyy automaattisesti siten, että jokaiselta liitetystä koneelta pääsee Internetiin.

Tavallisesti pienemmille laneille soveltuvat tilat saavat ulkoverkkonsa tavallisen RJ45-paikan tai vanhanmallisen puhelinpistokkeen kautta, josta verkkokaapeli tai puhelinjohto menee muoviselle tai metalliselle laitteelle, joka myös reitittimenä tunnetaan. Kyseinen ratkaisu on tuttu myös monista kodeista ja se onkin yleisin verkkoratkaisu Suomessa.

Mainitussa reitittimessä on tavallisesti yksi WAN-portti ja neljä LAN-porttia. WAN on yhteyspaikka Internetille ja LAN vastavuoroisesti on tarkoitettu sisäverkon yhteislaitteille. Tällöin ainakin yhdestä LAN-portista on kytkettävä verkkokaapeli monta samantyyppistä RJ45-paikkaa sisältävään kytkimeen. Sisäverkon verkkokaapeliksi suosittelemme CAT6-kaapelia RJ45-liittimillä sen nopeuskapasiteetin, luotettavuuden ja yhteensopivuuden vuoksi. Sisäverkon reitittimen ja kytkinten yhteistoiminta ei välttämättä ole automaattisesti toivotulla tasolla, jolloin verkkoa hallinnoivalta taholta kannattaa pyytää apua.

Pelaamiseen soveltuva ympäristö

Laneja varten tarvitaan jokaista konepaikallista osallistujaa kohden yksi pöytä ja yksi tuoli. Pöydän tulee olla riittävän tilava tietokoneen keskusyksikölle, näytölle, hiirimatolle ja näppäimistöille, eli tavallinen koulupulpetti ei riitä. Hyväksi havaittu konepaikan minimileveys on 80cm ja vähimmäissyvyys 70cm. Mikäli useampi pelaaja käyttää yhteistä jaettua pöytää, kannattaa pöytäpaikat rajata järjestäjän toimesta esimerkiksi maalarinteipillä aluekiistojen ennaltaehkäisemiseksi. Tuolin tulee olla sellainen, että siinä voi istua useita tunteja tauotta. Toisinaan tapahtumakävijät, eli lanittajat, tuovat oman tuolinsa mukanaan tapahtumiin. Konepaikan istumamahdollisuuksien lisäksi on usein tarpeellista tarjota pelaajille muita paikkoja palautumisen helpottamiseksi.



Konepaikan järjestelyt ovat pelaajan hallussa - toiset sijoittavat keskusyksikön pöydän alle pöytätilan säästämiseksi.

Vaihteleva valon määrä ja heijastukset saattavat häiritä tapahtumakävijöitä ratkaisevalla pelihetkellä. **Tilojen kannattaa siis olla pimennettävissä.** Useat tapahtumajärjestäjät peittävät mustilla jätösäkeillä tai muutoin tapahtumapaikan ikkunat viihtyisyyden takaamiseksi.



Saniteettitilat

Tapahtumajärjestäjän vastuulla on huolehtia saniteettitilojen, kuten wc-tilojen soveltuvuudesta tapahtumaan. Osallistujille täytyy muistuttaa kaikkien tilojen käyttöohjeista ikävien yllättävien tilanteiden välttämiseksi. Suihkutilojen aikataulutaminen, wc- ja käsipaperin riittävyys ja yleinen siisteys kannattaa ohjeistaa jo tapahtuman aluksi.

Käsipaperiroskisten tyhjentäminen tapahtuman aikana helpottaa tilojen pelaajien autonomista siistiytymistä. Osallistujien on syytä tuoda mukanaan pyyhe, jolla voi kätevästi kuivata itsensä suihkun jälkeen. Samalla pyyhettä voi käyttää TFT- ja LCD-näyttöjen herkkien nestekidepintojen suojaamiseen kuljetuksen aikana.

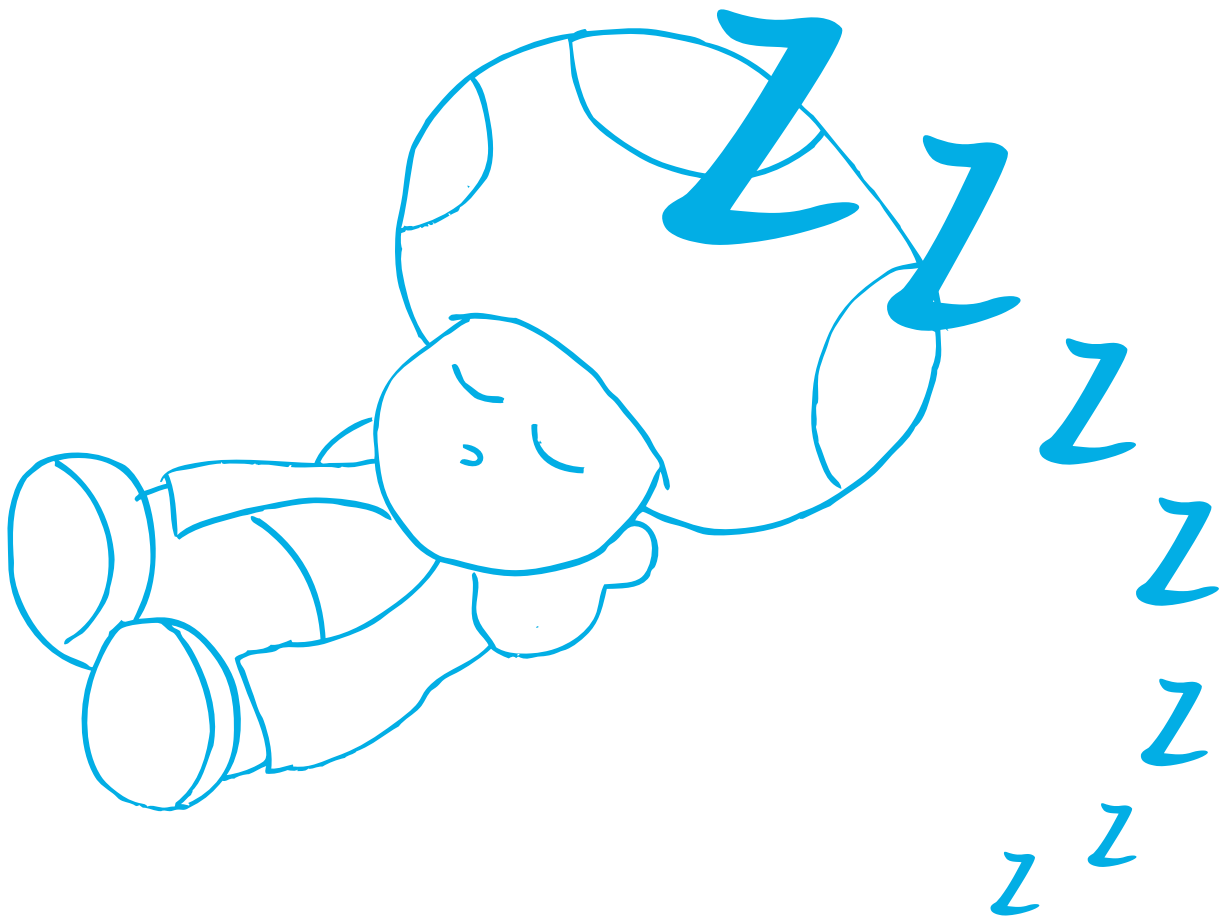
Kannattaa varmistaa että suihkuissa ja wc-tiloissa on riittävästi saippuaa. Tavallisesti yhden yön laneilla ei ole suihkumahdollisuutta. Kahden tai useamman yön LAN-tapahtumassa suosittelemme suihkumahdollisuuden järjestämistä ja sen hyödyntämiseen kannustamista. Tapahtuman aikana saniteettitiloja täytyy olla tarjolla sekä miehille että naisille.

Lepo

Lanittajan raskaan aamun, päivän ja yön jälkeen on ahkerimmankin urheilijan ummistettava hetkeksi silmänsä. Tapahtumapaikalla on syytä olla lepäämiseen osoitettu tila, jossa on jatkuvasti hiljaisuus. Ihmisten nukkumarytmit vaihtelevat huomattavasti tapahtumien aikana, joten nukkumatilan kannattaa olla käytettävissä ympäri vuorokauden.

Kävijöille kirjoitettavaan tapahtumaohjeeseen merkitään tarvitseeko tapahtumaan tuoda omaa nukkuma-alustaa, vai löytyykö tapahtumapaikalta esimerkiksi soveltuvia patjoja. Omasta makuupussista tai lakanoista kannattaa myös muistuttaa.

Paikalliseen pelastuslaitokseen on aina syytä olla yhteydessä, jos tapahtumavieraita majoittaa tiloissa, joissa ei normaalisti nukuta. Pelastuslaitos ohjeistaa nukkumatilojen riittävydestä ja vaatimuksista palo- ja pelastusturvallisuuden suhteen.





Osallistujahuolto

Ahkerista lanittajista on huolehdittava. Tärkeä osa-alue pelaajien hyvinvointia on riittävä ravinnonsaanti. Toisinaan pienemmissä tapahtumissa on järjestetty edullinen aamiainen - kuten voimistava kaurapuuro - koko porukalle pahlautasilta muovilusikoilla nautittuna.

Useimmiten lanittajat huolehtivat kuitenkin itse itsestään, mutta itsestään huolehtimiseen kannustava koordinointi on hyvästä. Sopimus paikallisen ravintola-alan yrittäjän kanssa esimerkiksi pitsojen kuljetuksesta tai ryhmälennuksesta on hyvin tavallista yhteistyötoimintaa tapahtumien aikana. Myöhemmin käsiteltävä Info-piste huolehtii tilausten ja rahojen keräämisestä osallistujilta ja varsinaisesta tilauksen tekemisestä, sekä tarvittaessa ruokatilauksen noutamisesta.

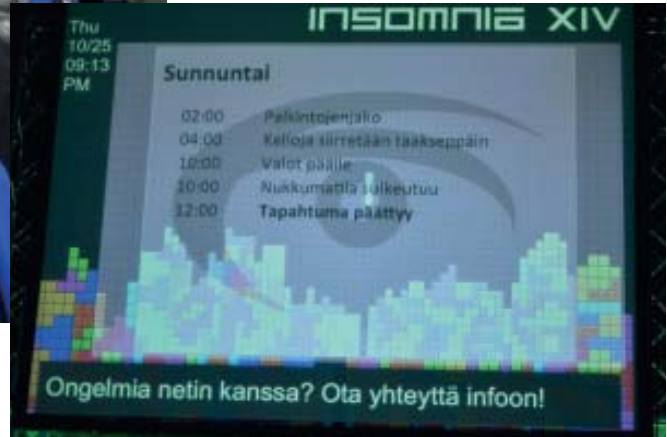
Oman ruokahuollon ja ulkopuolisen palveluntarjoajan käytön lisäksi on tapahtumissa hyvin tavanomaista, että niistä löytyy ns. kodinkonenuurkkaus tai keittiötila, jota kaikki saavat käyttää. Tilasta löytyy usein ainakin mikroaaltouuni ja vedenkeitin - toisinaan myös jääkaappi ja muita keittiökoneita pelaajien iloksi. Elintarvikepakkauksiin kannattaa merkitä oma nimi. Jääkaapissa on hyvä olla merkintä siitä, että tapahtumajärjestäjä ei ota vastuuta pelaajien kadonneista elintarvikkeista.

Tapahtuman yhteydessä saatetaan myydä tapahtumapaikalla elintarvikkeita. Elintarvikkeita myydessä on huomioitava terveysturvallisuuden kulloinkin voimassaolevat määräykset ja asianmukaiset luvat myyntiin on oltava kunnossa. Lähialueiden kauppoihin voi tiedottaa lähestyvistä tapahtumista tavarantoimituksen riittävyyden varmistamiseksi.



<-- Hyvä infotiski on näkyvällä paikalla ja selkeästi merkitty.

Tapahtuman aikatauluista on helppo tiedottaa kävijöille projektorin avulla. -->



Tiedon kulku tapahtumassa

Info-piste, Helpdesk tai Infotiski on tapahtuman ajan kaiken kävijöille olennaisen tiedon solmukohta. Infotiskiltä tapahtumaan osallistuvat käyvät kysymässä heitä askarruttavista asioista. Samalla Infotiski ylläpitää järjestäjien tietotasoa koko tapahtuman ajan tiedottaen tapahtuman henkilökunnalle kaikesta ajankohtaisesta ja tärkeästä.

Selkeän sijaintinsa vuoksi Infopiste toimii tavallisesti myös ensiapupisteenä ja maksullisissa tapahtumissa lipunmyyntitiskinä. Tapahtuman aikana kadonneet tavarat päätyvät usein infotiskille, josta niitä kaipaava lanittaja voi noutaa omaisuutensa tuntomerkkejä vastaan.

Monet tapahtumajärjestäjät käyttävät tapahtumien aikana lyhyen kantaman radiopuhelimia järjestyksenvalvonnan ja tiedon välittämisen helpottamiseksi. Lisäksi tapahtuman sisäverkossa on usein paikka lyhyille tiedotusasioille. Tapahtumakävijöille tiedotetaan ajankohtaisista asioista usein kuulutuksin ja projektoreiden välityksellä.

Kilpailut

Tapahtuman järjestäjä suunnittelee tapahtumaan usein muutamia kilpapeliturnauksia, jossa pelaajat voivat ottaa mittaa toisistaan suosittujen pelien välityksellä. Tällaiset turnaukset tunnetaan yleensä kompoina (eng. competition), joiden palkintoina on tapahtuman sponsoreiden lahjoittamia tuotteita tai rahaa.

Kompoja voi järjestää monella eri tavalla ja joillakin peleillä on omia erityisvaatimuksia onnistuneen turnauksen järjestämiseksi: Turnaus voidaan pelata kävijöiden omilla tietokoneilla (BYOC - Bring your own computer) tai tapahtumajärjestäjän hankkimilla turnauskoneilla (non-BYOC). Lisäksi turnaus voi olla vaikkapa konsoliturnaus, jolloin siihen ei voi osallistua tietokoneella.

Useimmat kilpapelit toimivat turnauspeleinä parhaiten, jos tapahtumassa on niille oma serverikone. Tämä tarkoittaa että tapahtumajärjestäjä on tuonut paikalle erillisen tietokoneen, johon turnaukseen osallistuvat pelaajat yhdistävät tietokoneensa.

Serverikone pyörittää peliä ja mahdollistaa turnauspelin seuraamisen muilta koneilta - tämä helpottaa tuomaritoimintaa ja turnausten lähettämistä Internetiin videostreaminä. Turnaus voidaan tarvittaessa myös esittää projektorin kautta tapahtumayleisölle erillisessä turnauskatsomossa tai tapahtumasalissa.



Kovatasoisissa **joukkueturnauspeleissä** on tavallista, että joukkue istuu saman pöytärivin ääressä rinnakkain. Joukkueen valmentaja istuu pelaajien takana. Pelaajien näyttöjen yläpuolelle on sijoitettu suuret televisiot, joista katsojat voivat seurata yksittäisen pelaajan peliä koko turnauksen ajan.

Vannoutuneet fanit tunnistavat sankarinsa helposti. -->



<-- Turnausyleisö seuraa peliä ja keskittyy samalla selostuksen kuuntelemiseen.

Suosittu pelit

Verkkopelitapahtumissa kukin päättää itse mitä pelaa. Tapahtumajärjestäjän vastuulla on varmistaa, että tapahtuman omissa turnauksissa pelataan pelejä, jotka sopivat ikärajoitustensa puolesta osallistujille. Jos turnausta voi seurata tapahtumapaikalla, on varmistettava että pelin ikäraja soveltuu myös katsojille. Muussa tapauksessa kilpailuun osallistumista ja katsoja-alueille pääsyä on rajoitettava siten, että vain pelien ikärajasuosittelun mukaiset pelaajat ja katsojat voivat osallistua peleihin pelaajina tai yleisönä.

Erityisen suosittuja kilpailullisia pelejä tietokoneelle ovat oppaan kirjoitushetkellä ainakin League of Legends, StarCraft II, Dota 2, Call of Duty 4 ja Trackmania 2. Vastaavasti suosittuja konsolipelejä ovat ainakin Tekken Tag Tournament 2 sekä FIFA- ja NHL-pelit.

Digitaalisen kilpaurheilun tai elektronisen urheilun seuraamiseksi suurempiin tapahtumiin rakennetaan usein katsomoita tai muita tiloja, joissa pelien kulkua voi seurata. Tasokkaat ottelut saavat katsomot täyteen ja innokkaat urheilun ystävät pääsevät kokemaan osansa huipputurnausten jännityksestä.

Tapahtumien ohjelmajärjestelmä

Digitaalisten kilpailuturnauksien ohella saatetaan järjestää myös muita vähemmän digitaalisia turnauksia. Joissakin suomalaisissa tapahtumissa pelataan muiden muassa mölkkyä ja CD-levyn heittoa. Toisissa on kasattu tietokoneita komponenteista ja joissakin on pelattu pelaamiseen ja tietotekniikkaan liittyviä visailuja. Varsinkin konepaikattomille tapahtumavieraille tällaiset turnaukset ovat erityisen tervetulleita.

Oheisohjelma voi olla siis sisä- tai ulko-ohjelmaa, jossa tapahtumakävijät pääsevät osallistumaan toimintaan, joka ei liity digitaaliseen pelaamiseen. Usein tällaiset aktiviteetit on tarkoitettu sekä konepaikattomille vieraille että konepaikallisten vieraiden virkistämiseksi tapahtuman aikana.



Tapahtuman järjestäjien organisoimana voi vapaaehtoiset lanittajat laittaa vaikka jonoon ostamaan jäätelöä tapahtuman lähellä sijaitsevalta jäätelökioskilta.

Tanssia voi myös kilpaa: kilpailijat tanssivat saman kappaleen joko yhtä aikaa tai erikseen ja lopuksi verrataan pisteitä toisen pelaajan pisteisiin. -->





Lähiverkkotapahtuma yhdistyy saumattomasti livekeikkaan



Elektroninen urheilu palkitsee harrastajansa



Live-streamissa lähetettävien turnausten palkintojenjakoa ja pelaajien haastatteluja seurataan sekä tapahtumapaikalla yleisölle varatussa katsomossa että Internetin välityksellä tapahtuman ulkopuolella.

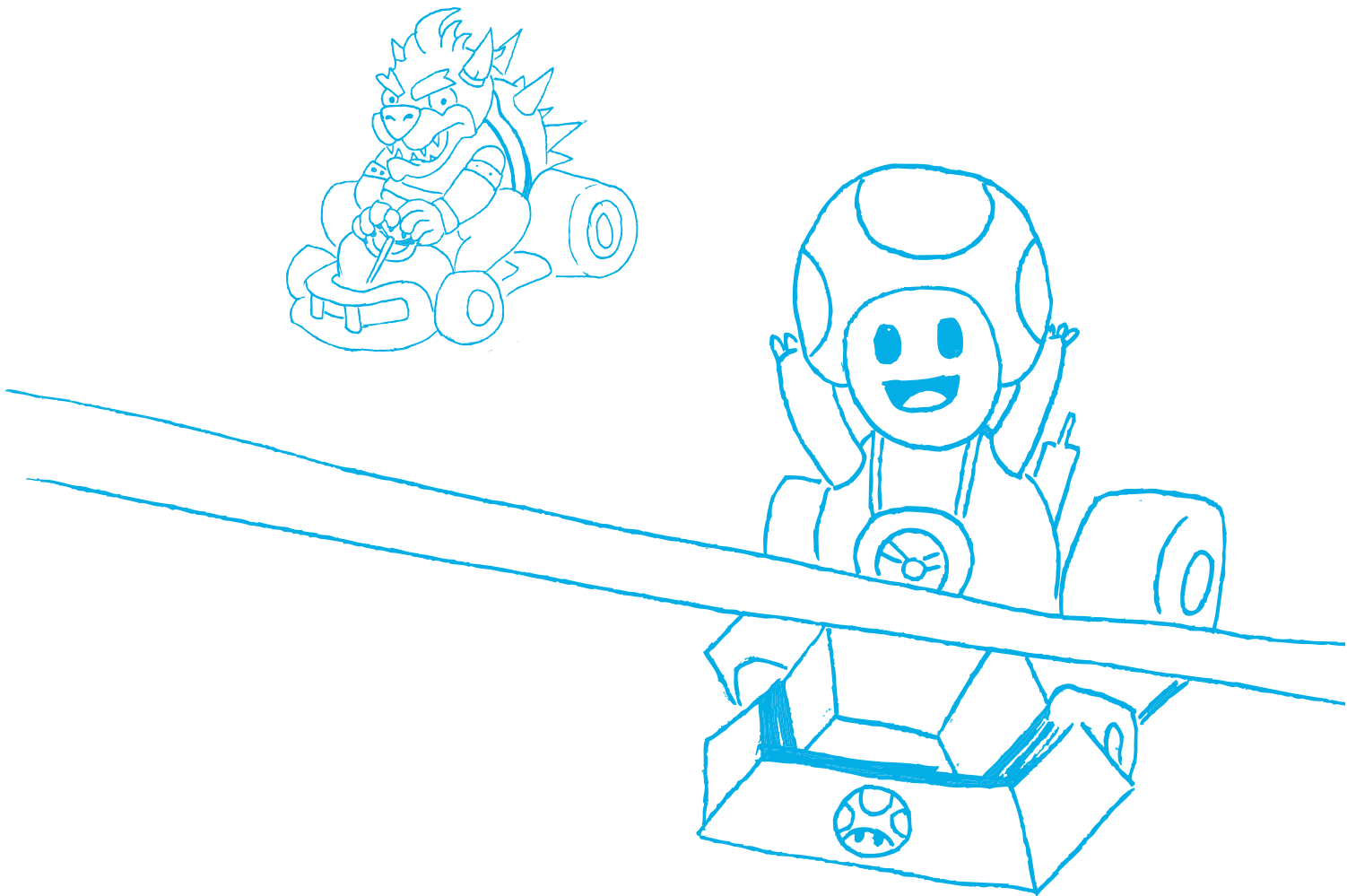
Tapahtuman mediatuotanto

Tapahtumissa pääsee nauttimaan tapahtuman mediatuotantotiimin tarjoamista kokemuksista. Useissa tapahtumissa soitetaan yleisölle musiikkia, katsotaan peliaiheista videomateriaalia tai seurataan turnauspelejä.

Tapahtuman mediatuotannon paikallisesta osuudesta vastaa usein tuotantotiimi Live, joka soittaa musiikkia, haastattelee kävijöitä ja kuulostelee yleisiä kuulumisia tapahtuman ajan. Live vastaa tavallisesti myös projektoreilla heijastettavan informaation ajantasaisuudesta ja tapahtuman kuulutuksista.

Mediatuotantotiimi saattaa tuottaa myös kuva- ja videomateriaalia tapahtumasta esimerkiksi tapahtuman tai järjestävän tahon www-sivuja varten. Tavallisesti tapahtumasta julkaistaan näkyviä kuvia ja uutisia koko tapahtuman ajan. Ilmoitukset voivat olla esimerkiksi turnausilmoittautumisiin tai turnausten voittajiin liittyviä julkaisuja.

Toisinaan tapahtumista ja turnaus peleistä lähetetään myös niin kutsuttua **stream-kuvaa**. Streamattaviin peleihin liittyy usein juonto tai selostus, jossa peliä hyvin tuntevat asiantuntijatahot pyrkivät selventämään lähetystä seuraaville katsojille pelin kulkua ja välittämään tapahtuma-alueen tunnelmia. Usein varsinaisten turnauspelien jälkeen varsinkin turnausten voittajia haastatellaan pelaajien omien tunnelmien välittämiseksi sekä tapahtumayleisölle että kotikatsojille. Huipputasoisten turnauspelien stream-lähetystä saattaa seurata jopa miljoonat pelaamisesta kiinnostuneet ihmiset ympäri maailmaa. Streameille on olemassa lukuisia ilmaisia www-välityspalveluita.



Tapahtuman markkinointi

Lähiverkkotapahtuman markkinointi nojaa vahvasti tavanomaisen non-profit organisaation tapahtumien markkinointiin. Selkeänä poikkeuksena on teknillinen lähestyminen - vaikkakaan mikään ei estä esimerkiksi meijeriä sponsoroimasta lähiverkkotapahtumaa. Tapahtuman markkinoinnilla viitataan sekä sponsoreiden, yhteistyökumppaneiden että tapahtumakävijöiden suuntaan tehtävään viestintään.

Markkinointiviestinnän perusteisiin kuuluu viestinnän segmentointi asiakasryhmän mukaan. Tapahtuman järjestäjät siis viestivät erilaisin viestintäkeinoin ja -materiaalein eri asiakassegmenteille. Lähiverkkotapahtuman luonteen mukaisesti asiakassegmentit ovat konepaikalliset kävijät, tapahtumayleisö eli konepaikattomat kävijät, yhteistyökumppanit, ständipaikan käyttäjät, mahdolliset ammattilais- tai semiammattilaispeilaajat, sponsorit ja mahdolliset kutsuvieraat.



Juliste on edullinen ja helppo tapa mainostaa tapahtumaa julkisilla paikoilla.



Hyvällä markkinoinnilla tavoitat erilaisia kohderyhmiä.

Konepaikallisten ja muiden kävijöiden saaminen tapahtumaan onnistuu yleisen näkyvyyden kasvattamisella. Lanittaminen on perinteisesti suosituinta noin 15-21 vuotiaiden nuorten miesten keskuudessa. Viime vuosina myös saman ikäiset nuoret naiset ovat kiinnostuneet lähiverkkotapahtumiin osallistumisesta muodostaen keskimäärin noin kymmenesosan tapahtumakävijöistä suomalaisissa lähiverkkotapahtumissa. Tälle ikäryhmälle markkinointi voidaan parhaiten toteuttaa harrastuskeskuksiin ja kouluihin jaettavin mainosjulistein ja mahdollisten sähköpostien muodossa sekä käyttäen nuorten suosimien www-sivustojen mainostilaa hyväkseen - syystä tai toisesta kissojen kuviin erikoistuneet sivustot ovat osoittautuneet sangen tehokkaiksi.

Sponsorin ja yhteistyökumppanin ero on usein melko vähäinen. Sponsorit antavat usein irtainta omaisuutta tai rahaa esimerkiksi tapahtuman turnauspalkinnoiksi ja yhteistyökumppanit tuottavat tapahtumaan tai järjestäjille jonkin palvelun tai lisäsisältöä. Usein molemmat listataan www-sivuilla yhteistyökumppaneina ja sanaa "sponsor" kaihde-taan markkinointiviestinnässä. Tapahtuman yhteistyökumppaneiden ja sponsoreiden hankinta on monin tavoin hyvin samanlaista: Toivottuun sponsoriin tai yhteistyökump-paniin otetaan yhteyttä yksilökohtaisesti. Puhelimella otettu yhteys on tilastollisesti tehokkaampi tapa saada tapahtumatukea molemmilta segmenteiltä. Puhelinta tehok-kaampi lähestymistapa on käynti potentiaalisen sponsorin tai yhteistyökumppanin toimitiloissa. Sähköpostiin on helppoa olla vastaamatta ja useimmat sponsorointikyselyt kaatuvatkin juuri siihen, että tapahtumajärjestäjät eivät saa mitään vastausta.

Sponsoreille on tärkeää lähettää näkyvyydestä tietoa tapahtuman jälkeen. Sponsoreita kiinnostaa tapahtumaraportti, eli se kuinka moni kävi tapahtumassa ja miten sponsor näkyi siellä. Tapahtumaraportti on hyvä ottaa käytännöksi, sillä kun sponsor muistetaan myös tapahtuman jälkeen, on sponsor myös todennäköisemmin mukana seuraavassa tapahtumassa. Jälkivaikutelma on yhtä tärkeä kuin ensivaikutelma.

Sosiaalisen median on havaittu toimivan erinomaisesti markkinoinnissa ja tiedottamisessa - tapahtuman kohdeyleisö ja tapahtumapaikkakunta ovat usein määrittäneet niiden toimivuuden. Yleisimmät sosiaalisen median muodot, kuten Facebook, Twitter, IRC-galleria ja Google+ ovat omiaan useimpien tapahtumien markkinointitarkoituksiin. Tavallisesti tapahtumalle luodaan jonkinlainen oma sivu, jonka kautta tapahtumaan liittyvistä asioista voi helposti tiedottaa kaikille. On syytä muistaa, että kun viesti halutaan varmasti perille esimerkiksi lipun ostaneille hen-kilöille, ei sosiaalinen media tässä juuri auta. Sähköpostin lähettäminen on tehokkain tapa saada ilmoittautuneet kävijät kiinni tiedotusasioissa.



Tapahtuman kotisivut ovat usein tehokkain viestinnän ja myynnillisen markkinoinnin keino vaikuttaa haluun tulla ja kokea tapahtuma sekä tiedottaa eri asiakassegmenttejä niitä kiinnostavista asioista. Niiden jatkuva ylläpito ja ajankohtaisten tietojen päivittäminen on ensisijaisen tärkeää. Tiedotuskanavana www-sivut toimivat parhaiten, kun kaikki ajankohtainen tieto julkaistaan sivuilla mahdollisimman aikaisin. Uudet sponsorit on laitettava näkyviin välittömästi sponsorointisopimuksen synnyttyä.



Tapahtuman kotisivuilta tulee löytää helposti kaikki tarvittava tieto

Sponsorien näkyvyys sivustolla

Ajankohtaiset tiedotteet ovat tärkeitä lanikansalle

Markkinointigrafikka ja kävijäviestintä

Suunnitellessa tapahtuman markkinointia pitää ottaa huomioon mm. tapahtuman kohderyhmä, markkinointiformaatti, markkinointipaikka, markkinoinnissa esille tuotava informaatio ja markkinoitavan tapahtuman luonne.

Pelitapahtumien kohderyhmää ovat tavallisesti nuoret. Lisäksi on huomioitava, että monet tapahtumaan osallistuvat ovat alaikäisiä, joten markkinoinnin on kohdistuttava myös nuorten huoltajiin. Ensisijainen markkinointiformaatti ovat mainosposterit ja -lentolehtiset ja toisaalta myös sosiaalinen media.

Mainokset tulee sijoitella ja jakaa tapahtuman laajuuden ja kohderyhmän mukaisiin paikkoihin. Koska tapahtumien kävijäkunta on nuorisoa, hyviä paikkoja mainostamiseen ovat mm. koulut, nuorisotalot, kaupat, kirjastot ja vapaa-ajan harrastetilat. Sosiaalisen median kautta markkinointi voidaan toteuttaa tiedottamalla tapahtumasta tapahtumaharrastajien käyttämällä verkkosivuilla kuten www.lanit.fi sekä facebookissa perustamalla tapahtumalle sivu.

Osana markkinointia toimii myös nuorten huoltajille suunnattu tiedotus, joka voi olla esimerkiksi tapahtuman verkkosivuilta saatava huoltajille osoitettu tietopaketti.

Värien käyttö on mainoksissa kannattavaa; värikäs posterit kiinnittää huomion huomattavasti mustavalkoista paremmin. Värien käytössä ei kuitenkaan kannata liioitella, vaan on hyvä tyytyä pariin pohjaväriin - vastavärit ovat tehokas valinta.

Huomi Comic Sanssin käyttö omalla vastuulla! :)

Tapahtumasta kertovat kuvat herättävät mielenkiintoa

Tapahtuman nimi/logo on hyvä sijoittaa mainokseen kultaisen leikkauksen kohdalle, hieman keskiviivan yläpuolelle.

Tylsää? - Niin meilläkin - Eiköhän laiteta lanit pystyy!

LOCALAN 2010

Varaa paikkasi osotteesta WWW.LOCALAN.ORG

Tule mukaan hauskaan tietokonetapahtumaan! **14€ konepaikka**
Turnauksia: CS, ES, Lol **2€ kävijälippu**
Konsolipelejä: Wii, PS3, SNES

Ennen kaikkea hauskaa lanitusta! - Locoisa elämä odottaa!

Missä?
Lokakosken multitiiteellisellä lukiolla

Milloin?
10.- 12. lokakuuta 2010 - Ovet avataan kello 14!

Huom! Ikäraja suositus vähintään 15 vuotta.

Hyvä slogan on aina plussaa!

Huomioi sponsorien näkyvyys mainonnassa!

Mainosten tulee olla helposti luettavia ja niissä on oltava kaikki tapahtuman kannalta oleellinen tieto:

- Tapahtuman nimi, aika, paikka, hinta, www-osoite
- Houkuttimena tapahtuman sisältöä, kuten listaus järjestettävistä turnauksista.
- Järjestäjien yhteystiedot
- Mahdolliset muut erityisluontoiset asiat, esimerkiksi esiintyjät tai ikäraja



JÄRJESTÄSSE...
VALVOJA

ORDNINGSSVAKT
SECURITY

Tapahaturvallisuus

Ulkopuolisten kävijöiden ja mahdollisten järjestyshäiriöiden varalta on syytä valvoa kulkua tapahtumaan ja sieltä pois. Fyysisesti ja henkisesti uhkaavassa tilanteessa vain järjestyksenvalvojakortin omaava henkilö voi poistaa muita tapahtumasta ilman että paikalle kutsutaan poliisi.

Kiellettyjen esineiden ja aineiden varalta on mahdollista järjestää sisääntulotarkastus sisääntuleville henkilöille. Henkilötarkastuksia ei ole yleensä syytä suorittaa kaikille. Kenenkään sisääntulevan henkilön tavaroita ei saa tutkia ilman tämän suostumusta, mutta tällöin hänen pääsy tapahtumaan voidaan myös evätä.

Järjestyksenvalvojen on syytä kiertää tapahtuman aikana tapahtumapaikalla ja sen läheisyydessä ja ilmoittaa välittömästi tapahtuman järjestäjille mahdollisista epäkohdista ja puutteista. Näin toimimalla ehkäistään onnettomuuksia ja järjestyshäiriöitä.

Erityistä huomiota kannattaa kiinnittää selkeään tiedottamiseen jo ennen tapahtumaa ja tapahtuman aikana. Tapahtuman sääntöjen tulee löytyä kävijöille jaettavasta ohjeesta, tapahtuman www-sivuilta ja sosiaalisesta mediasta. Sen lisäksi sisääntulopisteeltä on löydettävä selkeästi listattuna ne esineet ja aineet joiden tuominen tapahtumaan on kielletty. Näin kukaan ei voi vedota tietämättömyyteen.

Alkoholi- ja tupakkatuotteet

Tapahtumajärjestäjän vastuulla on huolehtia tapahtuman yleisestä turvallisuudesta. Nuorten suosimissa lan-tapahtumissa on syytä kiinnittää huomiota erityisesti alkoholi- ja tupakkakulttuuriin. Kävijöille on tehtävä selväksi tapahtumaa koskevat säädökset ja niiden on syytä olla selvästi näkyvillä koko tapahtuman ajan. Säännöissä voidaan mainita erikseen, että alkoholin tuominen tapahtuma-alueelle tai sen nauttiminen tapahtuman aikana on ehdottomasti kiellettyä. Väärinkäytöksistä on tehtävä poikkeuksetta ilmoitus poliisille. Tupakkatuotteiden kanssa noudatetaan yleensä voimassa olevia säännöksiä, eli mahdollisella erillisellä tupakointialueella voi tupakoida, kun on täyttänyt 18 vuotta.



Alaikäinen tapahtumakävijä

Alle 18-vuotiaaseen tapahtumakävijään sovelletaan suomalaisissa lähiverkkotapahtumissa lukuisia erilaisia lähestymistapoja. Jotkut tapahtumajärjestäjät vaativat alaikäisen huoltajilta allekirjoitettua lupalappua ennen alaikäisen päästämistä tapahtuma-alueelle. Suuri osa suomalaisista pelitapahtumakävijöistä on alle 18-vuotiaita.

Useat lähiverkkotapahtumien järjestäjät kirjoittavat tapahtuman [www-sivuille](#) alle 18-vuotiaan osallistujan huoltajille suunnatun tietopaketin. Tapahtuman luonne ja siellä pelattavien pelien ikäraajat vaikuttavat voimakkaasti tapahtumajärjestäjän vastuisiin, eikä yleispätevää ohjeistusta asiassa voi siksi antaa. On aina tapahtumajärjestäjän vastuulla varmistaa, että alaikäiset kävijät eivät pääse esimerkiksi anniskelualueille tai näkemään ikärajoitettua materiaalia tapahtuman yhteydessä.

Vakuutukset ja turvallisuus

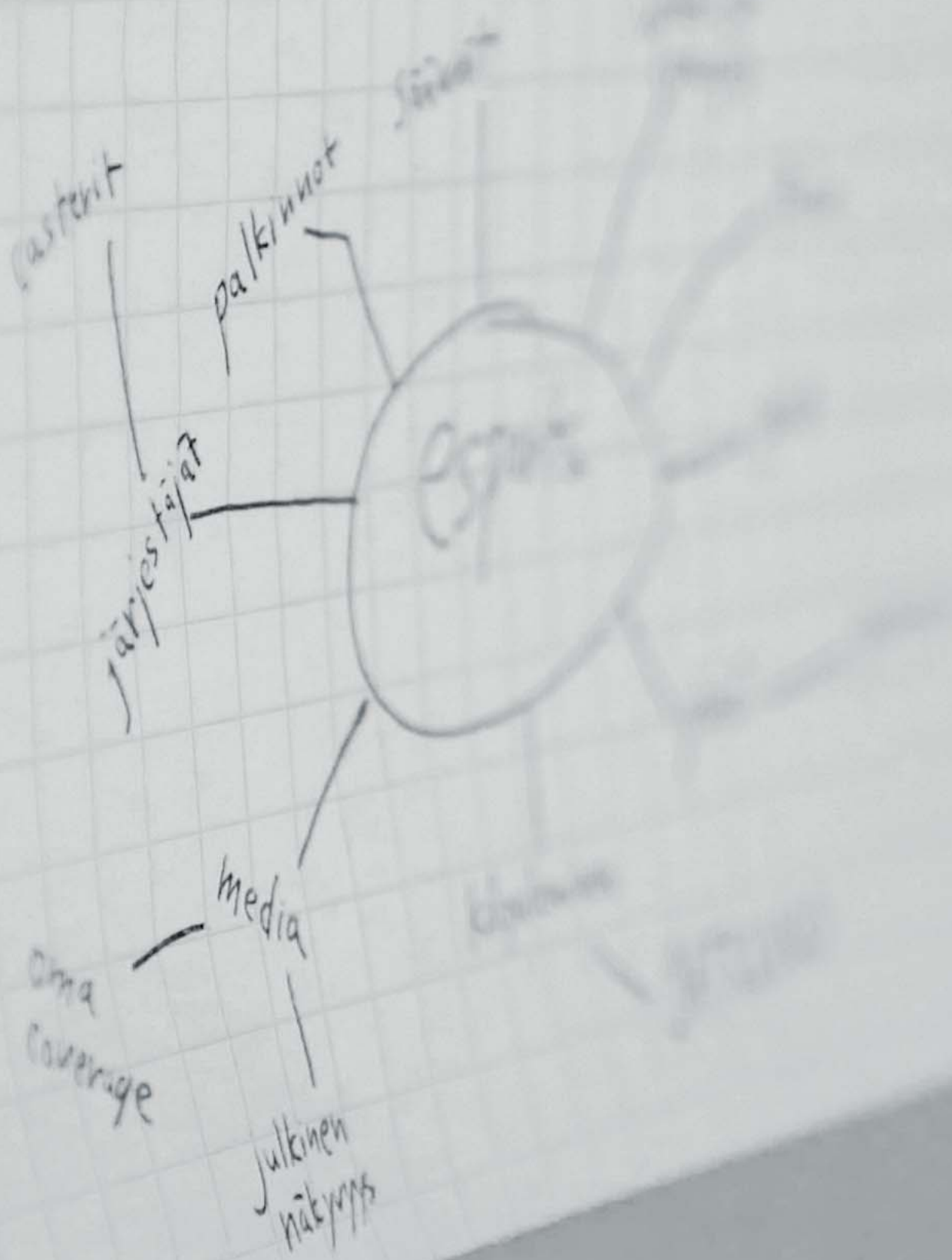
Tapahtumajärjestäjän on huolehdittava tapahtumapaikan ja irtaimiston kunnosta sekä tapahtumassa työskentelevien turvallisuudesta. Vapaaehtoistyövoimalle kannattaa aina ottaa talkootyövakuutus. Yleisötapahtumien järjestäjän on usein pakko ottaa myös vastuuvakuutus.



Osaavat tekijät ja työturvallisuus ovat onnistuneen tapahtuman A ja O.

Paikallinen **aluehallintovirasto AVI** neuvoo tapahtumajärjestäjiä ja antaa ajankohtaista tietoa koskien turvallisuusmääräyksiä. AVI myös auttaa riskien kartoittamisessa yhdessä muiden viranomaistahojen kanssa. Täyden listan viranomaisten ja lain antamista vaatimuksista löydät oppaan liitteistä.

Mitä on esports?



Liitteet

Liitteet ja niiden sisältö on osin ammattipätevyyttä vaativaa. Tämän oppaan toimitus EI VASTAA liitteiden tietojen ja niissä esitettävien väittämien oikeellisuudesta.

Sähköliite



LAN-tapahtuman sähköt (versio 0.60)

VAATIMUKSET:

Lan-tapahtumaa varten sähköjä rakennettaessa tulee noudattaa SFS6000-7-711 standardin vaatimuksia. SFS6000-7-711:n voi ostaa SFS:n webkaupasta osoitteesta <http://sales.sfs.fi/sfs/servlets/ProductServlet?action=productInfo&productID=188363> ja SFS6000-7-711 sisältyy käytännössä jokaiselta sähköurakoitsijalta löytyvästä SFS600-käsikirjasta. Vaikka ko. käsikirjaa tai standardia ei välttämättä kannata jokaisen lanijärjestäjän ostaa, kannattaa se tilaisuuden tullen lukea ajatuksen kanssa läpi muistiinpanoja tehden.

Ehkä helposti laiminlyödyin kohta SFS6000-7-711:ssa LAN-tapahtumien tilapäissähköjä rakennettaessa on kohta 711.410.3.3, joka lyhennettynä ilmaisee, että kaikki mitoitusvirroiltaan 32 A ja alle olevat pistorasiat on suojattava 30mA vikavirtasuojalla, joskin jos 32 A pistorasiaa käyttää muiden työmaakeskusten syöttämiseen, sitä ei tarvitse suojata 30mA vikavirtasuojalla, edellyttäen ko. pistorasian käyttö muuhun tarkoitukseen on estetty (esim. ohjeistuksella jne.). Lisäksi SFS6000-7-711 määrittelee muutamia muita LAN-tapahtumissa huomioonotettavia seikkoja, muun muassa seuraavaa:

- ▶ Sijainti: Veden esiintyminen (juomat, kosteus) ja mekaaniset rasitukset tulee ottaa huomioon. Yleisölle avoimella alueella kaapelit on suojattava mekaaniselta vahingoittumiselta.
- ▶ Pistorasioita on asennettava riittävä määrä.
(vähintään 1kpl per konepaikka, oltava konepaikan lähetyvillä.)
- ▶ Sähköasennukset on tarkastettava asennusten jälkeen.

Huomioitavaa on tarkastaa vikavirtasuojien toimivuus, silmämääräisesti laitteiden ja kaapelien kunto, asennusten vaatimustenmukaisuus jne. Tarkastus kannattaa tehdä huolellisesti, vaikkakin KTMP (517/1996) 4 §:n kohta 6 vapauttaa LAN-tapahtumat käyttöönottotarkastuksesta tehtävän virallisen pöytäkirjan laatimisesta.



SÄHKÖJEN SUUNNITTELU JA LASKENTA:

Tapahtuman sähkövaatimukset lasketaan kävijämäärän mukaan ja muun tarvittavan laitteiston mukaan. Tavallisesti tapahtumissa yksi konepaikka mitoitetaan noin 350 watin maksimikuormituksen mukaisesti. Tämä riittää mainiosti tehokkaillekin tietokoneille, mutta ei alkuunkaan kodinkoneille, kuten kahvinkeitimille, mikroaaltouuneille ja vedenkeitimille, joiden sähkönkulutus voi olla tuhansissa wateissa. Tämän vuoksi kodinkoneiden tuominen konepaikoille on normaalisti kiellettyä.

Pöytien konfiguraatio ja sähköjen mitoitus kannattaa suunnitella yhtä aikaa, sillä yleensä sähkökapasiteettia ei ole ylenmääräntuhlattavaksi. Tämän vuoksi yhdessä pöydässä oleva konepaikkamäärä kannattaa ensisijaisesti mitoitaa sähköjen mukaan. Pöytäsähköjen mitoituksiin merkittävästi vaikuttava tekijä on suojamaan vuotovirta. Sähkökapasiteettia laskettaessa hyvä nyrkkisääntö onkin, että jokainen konepaikka tuottaa noin 1,25mA vuotovirtaa suojamaihin. Tämä muodostuu hyvinkin rajoittavaksi tekijäksi pöytien sähkökonfiguraatioita suunnitellessa, pakollisten vikavirtasuojien maksimikoon ollessa 30mA kaikille 16A ja kaikille ei muita sähkökeskuksia syöttäville 32A pistorasioille. Perussääntönä, riippumatta sulakkeiden koosta, voidaankin ajatella, että maksimimäärä tietokoneita 30mA kolmivaiheisen vikavirtasuojan taakse on 24 tietokonetta. Tämän vuoksi moni 32A sähkökeskus, jossa kaikki lähdöt ovat saman 30mA vikavirtasuojan takana, soveltuu harmittavan kehnosti LAN-tapahtumia varten.

Pöytäsähköjen sulaketehoja laskettaessa huomataan, että kolmivaiheinen 16A:n liitoksen antama sähköteho on $3 * 16 A * 230 V = 11040 W$. 350 watin konepaikkoja saataisiin pelkästään sulaketehoihin katsottuna yhdestä 16A voimavirtalähdöstä jopa 30 kpl, mutta kuten aikaisemmassa kappaleessa huomattiin, 30mA vikavirtasuojat muodostavat 1,25mA:n yleisoletuksena kompensoitumattomalla vuotovirralla rajoitettavan tekijän, 16A:n voimavirran taakse ei siis saa kuin 24kpl konepaikkoja. Vaihetta kohti konepaikkojen määräksi tulee kahdeksan, josta voidaan hahmotella ideaalitapaus

LAN-tapahtuman yhden pöydän kooksi: Mielellään 24:n kerroin (24 tai 48 yleensä), mutta myös 8:n, 16:n paikan pöydät ovat varsin helposti toteutettavissa sähköjen puolesta. Kun tapahtuman pöytäkoot ovat identtisiä ja sähköjen puolesta “per pöytä” optimaalisesti suunniteltuja, voidaan pöytiä helposti käsitellä yksittäisinä tietyn verran sähköä syövinä yksiköinä, jolloin tapahtuman sähköverkon rungon suunnittelu helpottuu. Tässä vielä taulukkomuodossa sähköntarve pöytäkonfiguraation mukaan:

KONEPAIKKOJA / PÖYTÄ	PÖYDÄN SYÖTTÖ	MAX. KAPASITEETTI WATTIA / PÖYTÄ	MUUTA
<= 8kpl	1 kpl 16A vaihe	3680	1 * 16A vikavirtasuojattu 1-vaiheroikka
9-16	2 kpl 16A vaihe	7360	2 * 16A vikavirtasuojattu 1-vaiheroikka, tai 3* 16A voimavirta, josta yksi vaihe esimerkiksi johdettu 1-vaiheroikalla muualle
17-24	1 kpl 16A voimavirta	11040	Yleisesti ottaen ideaalitapaus normaalissa LAN-tapahtumakäytössä. syöttönä.
25-48	2 kpl 16A voimavirta	22080	1 x 32A vikavirtasuojaton (tai sähköpalosuojattu) syöttö, kahdella vikavirtasuojalla varustettu 32A -> 2x16A työmaakeskus pöydässä

Sähköverkon runkoa suunnitellessa kannattaa kartoittaa saatavilla olevat sähkönsyötöt ja niissä olevat vikavirtasuojaukset. Kuten edellä on mainittu, 30mA vikavirtasuojan taakse ei saa kuin 24kpl konepaikkoja, oli syötön sulakekoko kuinka suuri tahansa. Tämän vuoksi itse 30mA vikavirtasuojaus kannattaa tehdä mahdollisimman ”loppuvaiheessa”, eli vikavirtasuojia olisi paljon ja yksittäisten vikavirtasuojien takana olisi mahdollisimman vähän konepaikkoja. Joissakin tapauksissa käytössä on myös 300mA vikavirtasuojia, joilla estetään mahdollisen sähköpalon ylläpitoa. Oletuksella, että vikavirta ei kompensoidu eri vaiheiden kesken ja että jokainen konepaikka tuottaa 1,25mA vikavirran, 300mA vikavirtasuoja alkaa olemaan ahdistava vasta yli 125A lähdeissä (riittää noin 250 konepaikalle, noin 350 watin kulutusmitoituksella per konepaikka). Täten, olettaen että 30mA vikavirtasuojaus on kunnossa, 300mA sähköpaloja estävä syöttöjohtojen vikavirtasuojaus ei normaalitilanteessa pitäisi muodostua LAN-tapahtuman sähköjä rajoittavaksi tekijäksi. Sähkönsyötöt kartoitettua sähkösuunnitelmaa tehtäessä kannattaa laskeskella, kuinka moneen pöytään tietystikin lähdeistä voi syöttää. Vaikka esimerkiksi syötettävänä olisikin 2kpl 24hlö pöytiä, riittää 350 watin konepaikkakohtaisella laskennalla näiden pöytien syöttöön hyvinkin 25 A:n syöttö: $3 * 25 A * 230 V = 17250 W$ ja $48 * 350W = 16800 W$.

Seuraavasta taulukosta voi nähdä esimerkkejä pöytäkonfiguraatioista, mitä erikokoisilla yleisesti saatavilla olevilla lähdöillä voi riittävällä yksinkertaisuudella ja hallittavuudella sähköistää:

LÄHTÖ, SULAKKEET (PISTORASIA)	ESIM. PÖYTÄKONFIGURAATIOITA	350W/KP MUKAAN LASKENTA
3 x 25 A voimavirta (32 A)	2 x 24 kp, 1 x 48 kp (+6 x 8 kp jne)	17250 W, tarve 16800 W
3 x 32 A voimavirta (32 A)	2 x 24 kp, 1 x 48 kp	22080 W, tarve 16800 W
3 x 40 A voimavirta (63 A)	3 x 24 kp	27600 W, tarve 25200 W
3 x 50 A voimavirta (63 A)	4 x 24 kp, 2 x 48 kp	34500 W, tarve 33600 W
3 x 63 A voimavirta (63 A)	5 x 24 kp	43470 W, tarve 42000 W

MUUT SÄHKÖJEN TOIMIVUUTTA EDISTÄVÄT SEIKAT:

Merkittävänä osana LAN-tapahtuman sähköjen toimivuutta on riittävän selkeä ohjeistus. Kävijöille on hyvä ilmoittaa hyvissä ajoin ennen tapahtumaa, esim. tapahtuman säännöissä ja konepaikan tilausvahvistuksen yhteydessä, mitä ja miten tapahtuman sähköverkkoon saa kytkeytyä. Yleisiä ilmoitettavia asioita ovat muun muassa maksimikapasiteetti per konepaikka, kieltö kodinkoneista ja tarve omasta jakopistorasiasta, koska konepaikkoja varten on varattu vain noin reilut yksi pistorasia per konepaikka (Talviassemblyt 2011: n. 1,2 vapaata pistorasiaa per konepaikka).

Vapaiden pistorasioiden määrä per konepaikka kannattaa pitää muutenkin mahdollisimman alhaisena, ei pelkästään jatkojohtojen tarvetta minimoidakseen, vaan näin voidaan helpommin tasata kuormitusta eri vaiheiden välissä. Jos tyhjiä paikkoja on yllin kyllin jo valmiiksi, voi käydä niin, että LAN-vieraat kytkivät tietämättään koneensa pöydässään lähes kokonaan yhteen vaiheeseen, kahden muun vaiheen jäädessä vajaakäytölle. Tällöin vaarana on sulakkeiden laukeaminen tämän yhden vaiheen ylikuormituksen takia. Tämmöistä biasoitumista saattaa helposti tapahtua muutenkin, joten jo kytkentävaiheessa kannattaa kierrättää vaiheiden käyttöä Shuko-johtoja vetäessä, ettei tapahdu niin että joka pöydässä vaikka kakkosvaihe on keskellä pöytää ja ykkönen ja kolmonen pöydän päädyissä.



Rautalankaliite

Tämä liite käy läpi kolmipäiväisen ja noin 200 paikkaisen suomalaisen lähiverkkotaapahtuman järjestämisen. Liitteen aikataulutukset ovat ohjeelliset, eikä niitä suinkaan voi soveltaa kaikkiin tapahtumiin.



8

KUUKAUTTA ENNEN TAPAHTUMAA

Lokakosken kunnassa kuusihenkinen järjestäjäporukka Localan ry:stä tapaa toisensa yhdessä sovituksessa kokouksessa. Palaverin tarkoituksena on jakaa vastualueet hyvissä ajoin ennen tapahtumaa ja asettaa tapahtumalle tavoitteita. Järjestäjät määrittävät heille sopivat ajankohdat lanien ajankohdaksi. Tapahtuman kestoksi sovitaan kolme päivää. Järjestäjät sopivat tapahtuman kokoluokaksi 200 konepaikkaa ja 100 muuta kävijää. Lippujen hintaa ei vielä määritetä, sillä kustannuspuoli on tällä hetkellä tuntematon. Localan ry:llä on riittävästi kassavaraintoa tapahtuman järjestämiseksi.

Järjestäjät valitsevat keskuudestaan pääjärjestäjän, jonka tehtävänä on huolehtia kaikkien muiden järjestäjien yhteispelistä. Muut viisi järjestäjää jakaa vastualueet siten, että yksi huolehtii tapahtuman verkon rakentamisesta, yksi huolehtii tapahtuman sähköistyksestä, yksi huolehtii tapahtuman kalusteista ja

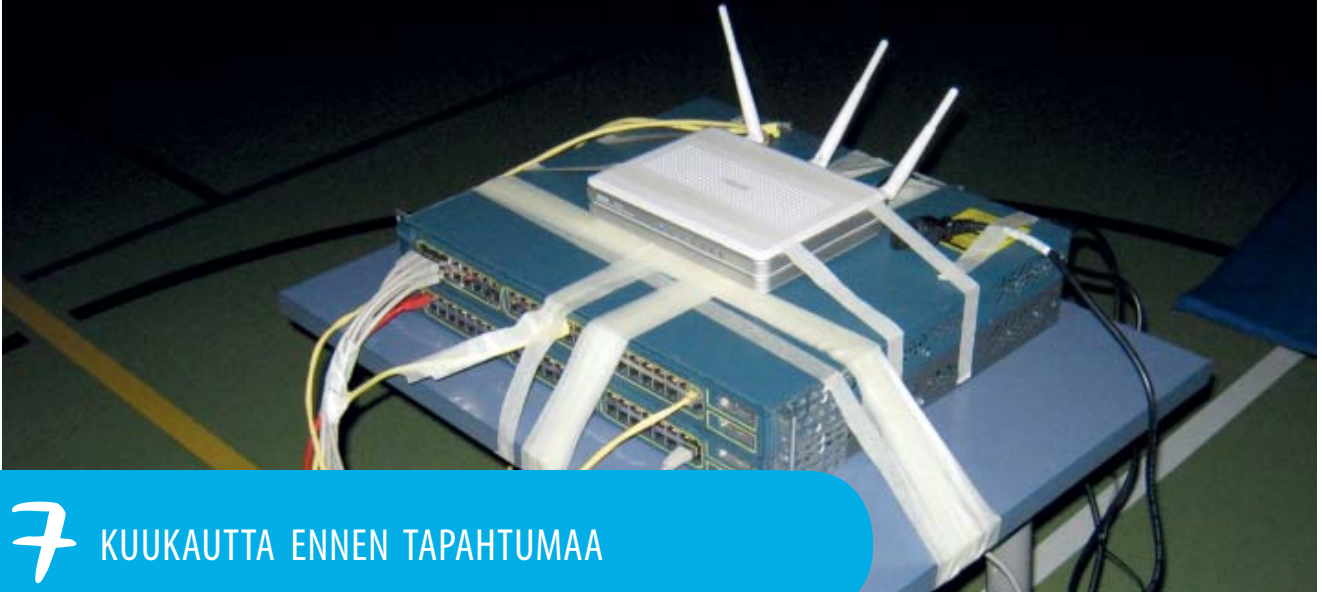
tilojen varaamisesta, yksi huolehtii tapahtumaan liittyvästä tiedotuksesta ja yksi vastaa tapahtuman vapaaehtoistyövoiman järjestämisestä.

Pääjärjestäjä aloittaa työn yhdessä tilavastaavan kanssa. He kyselevät paikallisten koulujen rehtoreilta ja nuorisotoimelta sopivia tiloja puhelimitse. Lokakosken multitieteellisen lukion rehtori näyttää varovasti vihreää valoa tapahtumalle ja pyytää järjestäjäkaksikon keskustelemaan LocaLanien järjestämisen puitteista koululle. Tilavastaava on multitieteellisen lukion entinen opiskelija ja rehtorin kummin kaima. Näin saadaan alustavasti sovittua tapahtuman paikaksi lukion liikuntasali ja muuhun toimintaan osoitettua 6 luokkatilaa samasta kerroksesta.

Verkon rakennuksesta vastaava järjestäjä on pyytänyt järjestämisen tueksi tietotekniikkaa opiskelevan kaverinsa ja yhdessä he ovat olleet yhteydessä Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry:n suuntaan tarvittavan verkkokaluston lainaamiseksi. SEUL lainaa mielellään LocaLanien kaipaaman kaluston, sillä LocaLan ry on jättänyt liitolle jäsenhakemuksensa, jota ei vielä ole ehditty käsitellä. Valitettavasti liitolla ei ole riittävästi verkkokaapelia 200 paikan lanien järjestämiseksi, mutta kytkimet sentään löytyivät. Järjestäjät ottavat yhteyttä paikalliseen ATK-erikoistarvikeliike Dataseen, joka lupaa sponsoroida tapahtumaa puuttuvien verkkokaapeleiden verran. Vastineeksi Datanen saa oman myyntipisteen tapahtuma-alueelle sekä logonsa mukaan kaikkeen tapahtuman tiedotukseen.

Tiedotuksesta vastaava järjestäjä on niin ikään pyytänyt paria kaveriaan avuksi tapahtuman järjestämiseen. Hän on perustanut tapahtumalle www-sivut yhdistyksen palvelimelle. Hän ja hänen kaverinsa keskittyvät nyt päivittämään tapahtumaa koskevaa tietoa sivuille ja suunnittelevat tapahtuman mainoksia. Ryhmä suunnittelee tapahtumalle julisteen, jota ei vielä painateta paikallisessa PolyPrintissä, sillä moni asia voi muuttua ennen tapahtumaa.

Sähköistä vastaava järjestäjä käy tutustumassa tapahtumapaikkaan. Hän havaitsee koulun sähköjen olevan riittäviä tapahtuman järjestämiseksi, mutta tietää ettei osaa itse laskea tapahtuman sähköjen jakautumista pöytäkohtaisesti. Niinpä sähköistä vastaava järjestäjä soittaa Lokakosken sähköasennus oy:n toimistoon ja kysyy neuvoa asiassa. Sähköasennusyhtiö lupaa lähettää sähköasentajan tapahtumapaikalle seuraavalla viikolla ja näin tapahtuma saa uuden sponsorin.



7 KUUKAUTTA ENNEN TAPAHTUMAA

On kulunut noin kuukausi ensimmäisestä kokouksesta. Vapaaehtoistyöntekijöiden pyytäminen tapahtumaan on osoittautunut vaikeaksi, sillä useimmat eivät voi luvata varmuudella olevansa kesäkuukausina vapaina kesätöiden tai työkiireiden takia. Asiasta vastaava järjestäjä päättää, että on parasta odottaa kunnes tapahtuma on lähempänä. Pääjärjestäjä hyväksyy päätöksen.

Tilojen varaaminen on nyt tehty. Tilat ovat helposti pimennettävissä koulun pimennysverhojen avulla. Sähkövastaava ja asentaja ovat tutkineet tilat ja havainneet ne varsin hyviksi tapahtuman järjestämisen kannalta. Verkkovastaavaa huolettua lukion Internet-yhteyden hitaus ja sen kytkeytyminen suoraan kaupungin omaan verkkoon. Rehtori ohjaa verkkovastaavan keskustelemaan lukion ATK-asiantuntijan kanssa ja yhdessä he käyvät läpi Lokakosken multitieteellisen lukion verkkorakennetta. Havaitaan että kouluun tulee erillinen Internet-yhteys ja erillinen kaupungin verkko, joka myös yhdistää Internetiin, mutta vain opettajainhuoneesta ja rehtorin kansliasta. ATK-asiantuntija ja verkkovastaava merkitsevät yhteyskaapelit pienillä teipin paloilla, joihin kirjoitetaan yhteyden nimi epäselvyyksien välttämiseksi tapahtuman verkkoa rakennettaessa. ATK-vastaava osaa myös kertoa, että koulun Internet-yhteydessä ei ole suljettuja portteja tai muita rajoituksia. Verkkovastaava ottaa yhteyttä Lokakosken puhelimeen, joka vastaa koko kunnan verkkoliikenteestä. Verkkovastaava pyytää Lokakosken puhelinta nostamaan koulun yhteysnopeutta tapahtumaviikonlopun ajaksi sponsorinäkyvyyttä vastaan. Yritys suostuu ehdotukseen ja näin tapahtumalla on jälleen uusi yhteistyökumppani ja nopeampi Internet-yhteys.



6,5 KUUKAUTTA ENNEN TAPAHTUMAA

On kulunut puolitoista kuukautta LocaLan ry:n tapahtumajärjestäjien ensimmäisestä yhteisestä kokouksesta. Tapahtuman pääjärjestäjä ottaa asiakseen tutkia tapahtumatiloihin koskevia paloturvallisuusohjeita ja pelastussuunnitelmia. Koska hän ei osaa sanoa voidaanko tiloissa järjestää yli 200 hengen tapahtumaa, päättää pääjärjestäjä ottaa yhteyttä paikallisen pelastuslaitoksen palomestari Virkkuseen. Virkkunen tietää kertoa, että Lokakosken lukion joulujuhlassa on yleensä yli 300 vierasta juurikin liikuntasalissa, joten kävijämäärä ei muodosta ongelmaa. Palomestari Virkkunen kuitenkin huomaa kysyä tapahtuman pohjapiirroksista ja kulkureiteistä sen, että kuinka ne vaikuttavat pelastustesteihin ja merkittäviin hätäpoistumisteihin. Pääjärjestäjä kertoo että tapahtumaa ei ole vielä piirretty, mutta lupaa olla yhteydessä palomestariin kun piirrokset ovat valmiina. Virkkunen kiittää ja muistuttaa, että koska lukio sijaitsee kaupungin keskellä, on tapahtumajärjestäjillä syytä olla yhteydessä poliisilaitokseen tapahtumalupien saamiseksi.

Seuraavaksi pääjärjestäjä ottaakin yhteyttä poliisiin. Apulaispoliisipäällikkö Mulli vastaa puhelimeen ja pyytää pääjärjestäjää jutuille. Mulli kertoo pääjärjestäjälle, että tapahtuma itsessään on tervetullutta vaihtelua ja kiittelee kovasti tapahtumajärjestäjien oma-aloitteisuutta lupa-asioissa. Apulaispoliisipäällikkö antaa pääjärjestäjälle nipun täytettäviä lomakkeita, joissa kysytään muun muassa vakuutusnumeroita talkootyöläisille. Koska vakuutuksia ei vielä ole hankittuna, eikä päivitettyä pelastussuunnitelmaa voida antaa poliisille, pääjärjestäjä lupaa palata asiaan kunhan tapahtuma lähenee ja suunnitelmat ovat valmiina.



5 KUUKAUTTA ENNEN TAPAHTUMAA

On kulunut kolme kuukautta ensimmäisestä kokouksesta. Järjestäjät kokoontuvat uuteen yhteiseen palaveriin ja kukin kertoo muille mitä on tullut tehtyä. Pääjärjestäjä kertoo lupa-asioista ja pelastussuunnitelmista sekä vakuutustarpeesta lainakalustolle ja talkootyöläisille. Tila- ja kalustevastaava kertoo, että lukion pulpetit ovat liian pieniä konepöydiksi, eikä istuimetkaan oikein käy monipäiväisen tapahtuman vuoksi. Paikalliset huonekaluliikkeet Esko ja Osko ovat kuitenkin vaihtamassa mallistojaan kevään muotiväreihin ja näin huonekaluliikkeiltä voisi olla mahdollista saada ainakin pöytälevyä ja pöydänjalvoja sponsorilahjoituksena. Tuolit ovat kuitenkin yhä suuri kysymysmerkki.

Sähkövastaava kertoo tapahtumasähköjen olevan nyt sikäli valmiina, että Lokakosken sähköasennus oy:n kautta saadaan työmaakeskuksia ja muuta sähkötarviketta sekä asennusapua ennen tapahtumaa. Verkkovastaava kertoo verkkoasioiden olevan hoidossa ja että tapahtumaviikonloppuna lukiolla olisi korotettu Internet-yhteysnopeus. Tiedotuksesta vastaava järjestäjä esittelee tapahtuman www-sivut ja päivittää sinne kokouksen aikana tapahtuman ajankohdan, paikan ja sponsoreiden logot. Lisäksi hän päivittää tapahtumajulisteeseen sponsoreiden logot. Vapaaehtoistyövoiman rekrytoinnista vastaava järjestäjä on saanut sovittua viiden ihmisen kanssa tapahtuma-avusta.



4 KUUKAUTTA ENNEN TAPAHTUMAA

On kulunut neljä kuukautta ensimmäisestä kokouksesta. Huonekaluliikkeet Esko ja Osko lahjoittavat ylijäämäpöytälevynsä vanhasta mallistosta ja niihin kuuluvat pöydänjalat LocaLan ry:lle. Molemmat huonekaluliikkeet saavat logonsa tapahtumajulisteeseen ja tapahtuman www-sivuille. Oskon ystävällinen myyjä myös kertoo paikallisen pitseriayrittäjän tilanteen yli 100 tuolia vastikään, eli heillä voisi olla vanhat ravintolatuolit ylimääräisenä. Kalusteista vastaava järjestäjä ottaa yhteyttä Pitseria Luigiin ja esittää alustavaa sopimusta tapahtuman muonitus- ja järjestämiseksi siten, että tapahtumassa tilattavat pitsat ja kebabannokset tilattaisiin suoraan Pitseria Luigista ja että Luigi myisi pitsat tapahtumalle listahintaa edullisemmin. Euron alennuksesta päästään sopimukseen ja sponsorinäkyvyydestä sovitaan samalla. Kalusteista vastaava kysyy myös vanhojen tuolien perään ja Luigin pitsanpyörittäjä kertoo niiden menneen jo kesäfestivaalien sisätellettäviksi Kuloperälle.

Kalustevastaava soittaa Kuloperän Festarit oy:lle. Toimitusjohtaja sanoo tuolien olevan vielä Lokakosken varastolla. Koska festarit ovat vasta kaksi viikkoa tapahtuman jälkeen, lupaa toimitusjohtaja vanhat 120 tuolia tapahtuman käyttöön ja toiset 80 tuolia toiselta varastolta, jos järjestäjät hakevat tuolit itse ja toimittavat ne sitten 40 km päässä sijaitsevan Kuloperän torivarastoon ennen festivaalien alkua. Kalustevastaava kysyy pääjärjestäjän kantaa asiaan ja sopimukseen päästään. Tapahtuman ajaksi täytyy vuokrata kuorma-auto pöytien kuljetusta varten. Tuolien kuljetus onnistuu samalla autolla ilman suuria lisäkustannuksia, sillä pääjärjestäjällä on kuorma-autokortti.



3 KUUKAUTTA ENNEN TAPAHTUMAA

On kulunut viisi kuukautta ensimmäisestä kokouksesta. Verkkovastaava on saanut peliturnauksia järjestävän kaverinsa mukaan järjestämään tapahtumaan pieniä turnauksia. Kaveri tuo mukanaan pienen peliserverin. Verkkovastaava on sopinut myös naapurikunnan pelejä valmistavalta yrityksen kanssa pienen sponsorisopimuksen: PlutoGames oy saa oman turnauksensa tapahtumaan ja vastineeksi lahjoittaa tapahtuman turnauspalkinnoiksi 2 uutta näytönohjainta. Pääjärjestäjä päättää että toinen näytönohjain soveltuu palkinnoksi PlutoGamesin oman pelin turnaukseen ja toinen menee suosittuun strategiapelin pääpalkinnoksi. Molemmissa turnauksissa toiseksi tullut saa tapahtuman t-paidan.

Kalustevastaava ja pääjärjestäjä piirtävät yhdessä sähkövastaavan ja verkkovastaavan kanssa tapahtuman pohjapiirroksen. SEUL ry:n lähettämiä kytkimiä on 11 kappaletta joissa kussakin on ainakin 24 yhteysporttia. Tapahtumakävijöiden pöydät pitää sijoittaa siten, että kaikki tapahtumakävijöiden koneet ovat korkeintaan 10m päässä kytkimestä. Lukion liikuntasaliin mahtuu 180 konepaikkaa joten pääjärjestäjä saa nerokkaan ajatuksen: myydään 2 luokkatilaa kymmenen tai useamman hengen ryhmille VIP-tiloina korotettuun hintaan! Ajatusta pidetään hyvänä. Lipun hinnaksi sovitaan kuorma-autokustannusten ja muiden kustannusten arvioinnin jälkeen 20 euroa konepaikalta, 10 euroa kävijälipusta ja 30 euroa VIP-lipusta. Alkuperäisen suunnitelman mukaan - kun LocaLan ry ei ole arvonlisäverovelvollinen - tuloja tulisi 180 konepaikasta 3600 euroa, 20 VIP-paikasta 600 euroa ja noin tuhat euroa jos konepaikattomia kävijöitä tulisi odotuksien mukainen määrä eli 100 henkeä.

Yhteensä ennen kuluja tuloja syntyisi siis 5200 euroa. Tapahtuman aikana myytävät virvoitusjuomat ja tapahtuman jälkeen palautettavat pullot tuottavat todennäköisesti yhteensä noin 500 euroa.

LocaLan haluaa panostaa turnauksissaan ammattimaiseen otteeseen ja laittaa 3000 euroa tapahtuman aikana järjestettävien turnausten palkintoihin. Muut rahat menevät säästöön ja uusiin hankintoihin, kuten koulun liikuntasalin lattian suojaavan maton hankkimiseen. Pääjärjestäjä laskee messumaton olevan paras ratkaisu lattian suojaamiseksi ja yhdessä yhdistys toteaa, että 1000 eurolla messumaton ostaminen on pitkällä aikavälillä järkevin sijoitus. Vuokraaminen tapahtuman ajaksi olisi maksanut noin 400 euroa.

Turnauspalkintoina on nyt siis yhteensä 3000 euroa ja kaksi upouutta näytönohjainta. Tapahtuma alkaa lähestyä jo niin hurjaa vauhtia, että pääjärjestäjä ohjeistaa painattamaan julisteet ja jakamaan niitä lähialueen koulujen ilmoitustauluille sekä yleisille ilmoitusten kiinnityspaikoille. Julisteita painatetaan 100 kappaletta (A3) PolyPrint-issä. Hinnaksi tulee 46 euroa. Kun julisteet on painatettu, uusia sponsoreita ei voida enää ottaa julkisuuslupauksella. Tapahtuman aikana on tietysti mahdollista tuoda esiin mahdollisia uusia tapahtumaa sponsoroivia tahoja, mutta julisteita ei painateta uudestaan sponsorin vaihtumisen vuoksi.

Pääjärjestäjä ja kalustovastaava käyvät läpi hankinnat ja sponsorisopimukset. He soittavat kaikille tapahtuman järjestämistä avustaville tahoille ja varmistavat, että tapahtuman ajaksi on käytettävissä riittävästi työvoimaa ja luvatut materiaalit kuten verkkokaapelit, pöydät ja tuolit.

Kaikki sujuu sovitusti ja tapahtuma-alue piirretään koulun pohjapiirroksen kopioon. Tapahtuman vuoksi ei haluta tehdä muutoksia pelastussuunnitelmaan, joten pääjärjestäjä piirtää pöytien ja tuolien sijoittelut siten, että hätäpoistumisteihin ei tehdä väliaikaisia muutoksia. Sähköt vetää ammattimies suunnitelman mukaisesti lähempänä tapahtumaa ja koulun sähköt riittävät hyvin 200 ihmisen tapahtuman tarpeisiin. Infotiskin sijoittaminen lähelle ulko-ovea on loogista kulunvalvonnan ja lipunmyynnin helpottamiseksi. Kodinkonenurkkaus suunnitellaan lähelle tapahtumakioskia. Järjestyksenvalvojat istuvat infon tietämällä ja partioivat



Rekvisiitta luo tunnelmaa tapahtumaan: vanhoja keskusyksikön koteloita muokattuna tapahtumapaikalla.

tapahtuman aikana salissa. Heille täytyy ohjeistaa, että tapahtuman aikana konepaikan alla ei saa nukkua paloturvallisuussyistä.

Poliisiin ja pelastuslaitokseen ollaan yhteydessä ja poliisin suuntaan lupa-asiat hoidetaan kuntoon paperityön kautta. Pelastuslaitos tulee tarkastamaan tapahtuma-alueen, kun se on rakennettu - muuten homma on klaari. Kytkimet sijoitetaan alkuperäisen suunnitelman mukaisesti siten, että kultakin konepaikalta on korkeintaan 10 metriä lähimpään kytkimeen. Sähkömies suunnittelee tapahtumasähköt piirrosten perusteella. Koska joiltain konepaikoilta voi olla verkkokytkimelle matkaa 10 metriä, ohjataan pidempää verkkokaapelia tarvitsevat konepaikalliset vieraat Data-sen myyntipisteelle.

Tapahtuman www-sivuille tehdään ohje ennakoilmoittautumisesta ja facebookiin laitetaan tapahtumamainos. Tapahtuma herättää kiinnostusta aluksi hitaasti, mutta puskaradion kautta ja facebookin mainos herättävät mielenkiintoa.

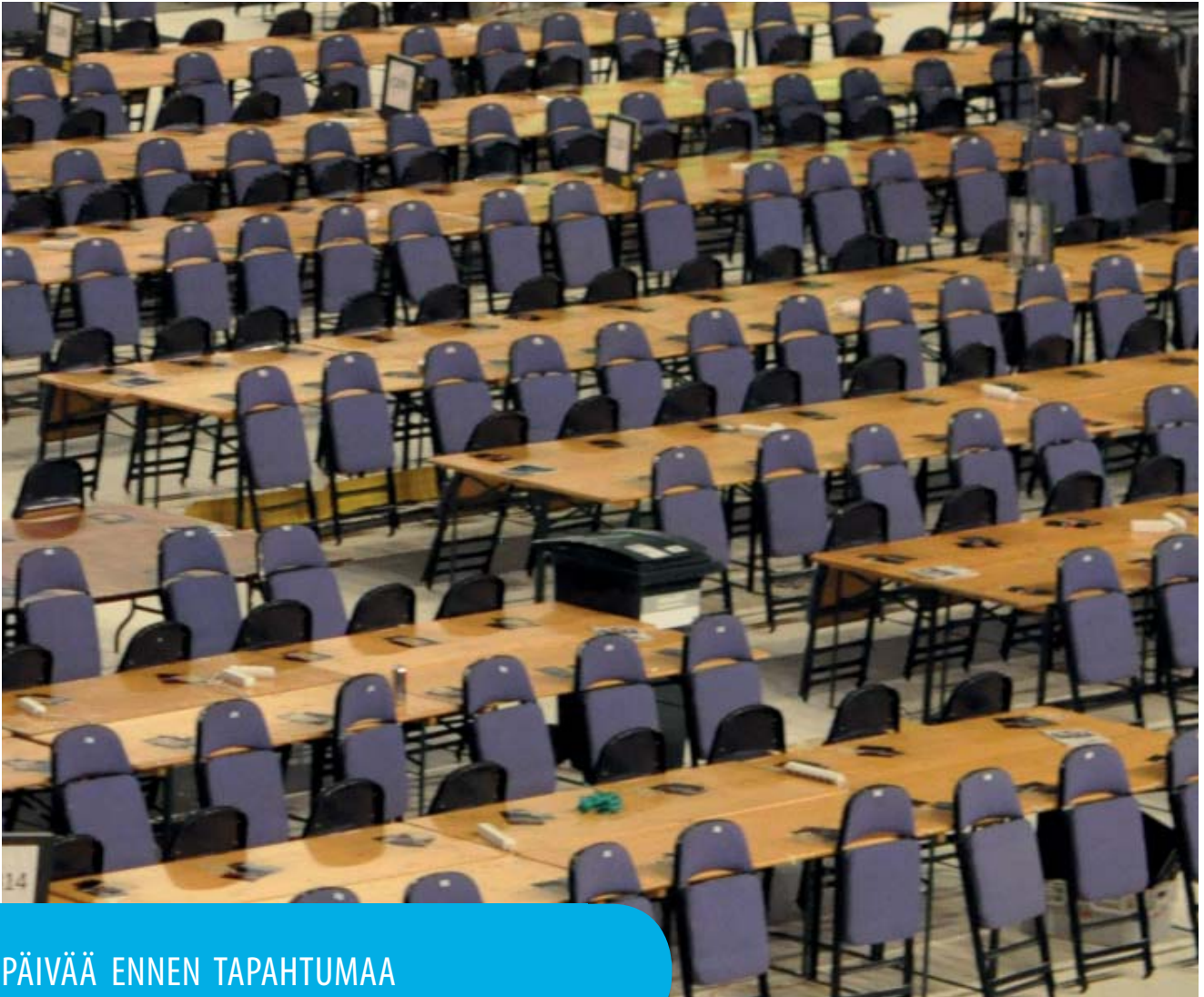


2 KUUKAUTTA ENNEN TAPAHTUMAA

Ensimmäisestä kokouksesta on kulunut nyt kuusi kuukautta. Pääjärjestäjä sopii kuorma-auton vuokrasta tapahtuman rakennus- ja purkamispäiville. Kalustoa liikutellaan tapahtuman rakentamiseksi ja purkamiseksi suuria määriä, joten kuorma-autoa vuokrataan yhteensä 48 tunnille. Vuokra on noin 400 euroa + polttoainekustannukset. Tapahtumasivuille kirjoitetaan kirjallinen ohje kävijöille: Mukana kannattaa tuoda hygieniavälineet, pyyhe, tietokone, näyttö, näppäimistö, hiiri, kuulokkeet, verkkojohto 5-10 metriä ja jatkojohto sähköille, makuupussi ja makuualusta.

1 KUUKAUTTA ENNEN TAPAHTUMAA

On kulunut seitsemän kuukautta ensimmäisestä kokouksesta. Tapahtumaan on 28 vuorokautta. Neljä tapahtumaan lupautunutta järjestäjää ja yksi järjestyksenvalvoja peruu osallistumisensa kesätöiden vuoksi. Ennakkoilmoittautuminen on hyvässä vauhdissa, kun konepaikkoja on myyty jo yli 160. Verkkopankkimaksujen näkyessä yhdistyksen tilillä oikealla viitteellä lähetetään tapahtumavieraalle sähköpostissa tapahtumalipun lunastuskoodi, jolla tapahtumassa saa infosta rannekkeen.



PÄIVÄÄ ENNEN TAPAHTUMAA

On tapahtumaa edeltävä päivä. Kaikki järjestäjät ja tiimivastaavat tulevat tomerana multitieteelliselle lukiolle kello 9 virkeinä ja iloisina rakentamaan vuoden parasta tapahtumaa. Ennen muita rakennustoimenpiteitä on peitettävä liikuntasalin lattia messumatolla ja asetettava pöydät paikoilleen. Tämän jälkeen verkosta vastaava järjestäjä ja sähkömies pääsevät puuhiinsa. Pääjärjestäjä on hakenut tuolit ja ne odottavat ulkona kuorma-autossa. Verkosta vastaava järjestäjä asettelee pöytiin tulevat kytkimet paikoilleen ja yhdistää ne toisiinsa sponsorin toimittamilla verkkokaapeleilla. Kun sähköt on saatu vedettyä hän varmistaa että verkko toimii ja huomaakin ettei koulun verkossa ole erillistä DHCP-palvelinta. Nokkelana miehenä hän lisää pelipalvelimeen toisen verkkokortin ja säätää sen reitittimeksi ja DHCP-palvelimeksi Internetin ja laniverkon väliin. Konepaikan leveydeksi sovittiin 1m. Konepaikat merkittiin maalarinteipillä pöytiin.



Lanit!

Ensimmäisen lanipäivän aamuna kärsimättömät lanittajat kerääntyvät Multitieteellisen lukion pihalle. Ovet avataan ja ihmiset päästetään vuorollaan infotiskille ilmoittautumaan ja heille jaetaan tapahtumارانnekkeet, minkä jälkeen pelaajat ohjataan oikeille konepaikoille ja he pääsevät kasaamaan koneitaan.

Lanien aikana Petterin tietokone hajoaa ja hän kysyy infotiskiltä apua. Info-tiskiltä hänet ohjataan Datasen esittelypöydälle jolla Datasten työntekijä tutkii konetta ja myy Petterille uudet osat hajonneiden tilalle ja asentaa ne hänen koneeseensa. Myös yksi kytkimistä hajoaa ja tämän seurauksena 20 lanittajaa putoaa verkosta. Tilanne onneksi korjataan nopeasti vaihtamalla hajonnut kytkin varalla olleeseen. Vessojen wc- ja käsipaperi riittivät hyvin tapahtumajärjestäjien erinomaisen varautumisen ansiosta.

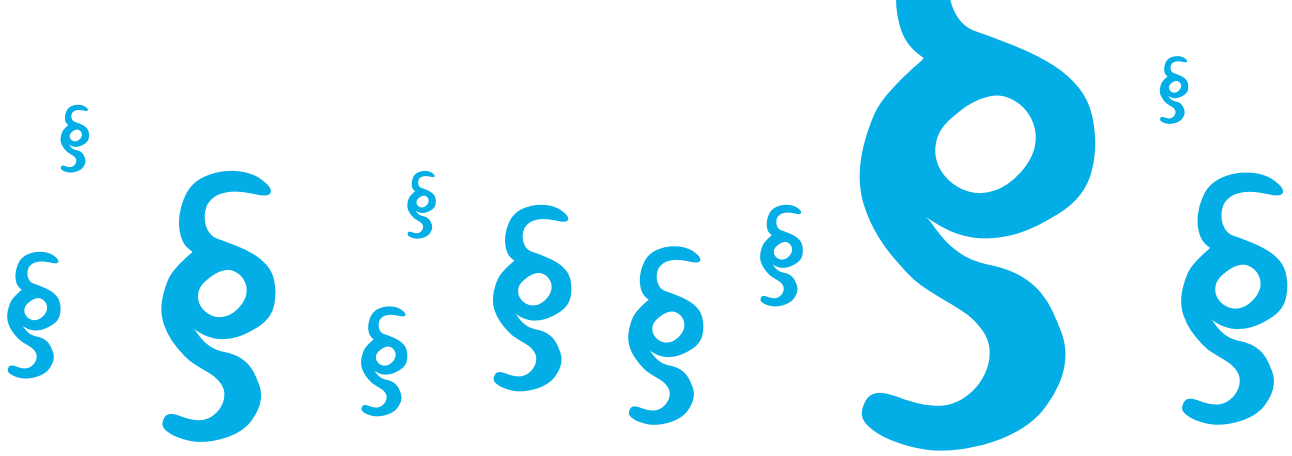


Kun lanit ovat päättymässä, järjestäjät alkavat purkaa tapahtumaa hyvissä ajoin - kaikki haluavat päästä ajoissa kotiin. Lähiverkkoa puretaan ja pakataan sitä mukaan kun kyetään. Kun kaikki lanittajat ovat lähteneet, aletaan pöytiä ja tuoleja pakkaamaan takaisin kuorma-autoon. Tämän jälkeen lattioilta ja mesumatolta kerätään roskat ja kaikki tilat lakaistaan ja tarpeen vaatiessa luututaan kolatahurat pois. Kun kaikki tavarat on pakattu, vessat siivottu ja lainassa olleet varusteet palautettu omistajilleen, on aika mennä järjestäjien kanssa lipputuloilla kustannetulle pitsalle vatsoja täyttämään ja käymään läpi lanien tapahtumia.

Viranomaisten vaatimat toimenpiteet

Tapahtumaa rakentaessa on syytä muistaa ainakin seuraavat laeilla ja säädöksillä määrätyt asiat:

- Tapahtumapaikan käyttämiseksi on oltava omistajan tai haltijan suostumus kokoon-tumislain 13 § nojalla.
- Mikäli tapahtumassa käytetään hyväksi puisto- tai torialueita on otettava yhteyttä kunnan Yhdyskuntapalveluihin tai puistotoimeen.
- Tapahtumapaikkoja kannattaa kysellä koulujen lisäksi kuntien muista liikuntapai-koista, joista vastaa Liikuntatoimi.
- Kuntien liikennejärjestelyistä ja katualueista vastaa tienpitäjä. Jos tapahtuman vuoksi täytyy tehdä muutoksia liikennejärjestelyihin, tienpitäjään on oltava yhteydessä.
- Poliisille on tehtävä kirjallinen ilmoitus yleisötapahtumasta viimeistään viisi vuorokautta ennen tapahtuman alkamista. Isoissa tapahtumissa ilmoitus on syytä tehdä heti, kun tapahtumapaikka on tiedossa - jopa kuukausia ennen varsinaista tapahtumaa.
- Poliisin lomakkeita yleisötilaisuuden järjestämiseksi löytyy poliisin nettisivuilta www.poliisi.fi ja poliisin lupatoimistoista. Isompiin tapahtumiin on nimettävä turvallisuusvastaavan jonka vastuulla on turvallisuussuunnitelman laatiminen, sekä järjestyksenvalvojen varmistaminen koko tapahtuman ajaksi. Turvallisuusvastaava hoitaa myös tilapäisen liikenteenohjauksen järjestämisen poliisin ja tienpitäjän kanssa.
- Turvallisuussuunnitelmaan voi sisältyä tilan normaalikäytöstä poikkeava pelastus-suunnitelma, joka täytyy esitellä pelastuslaitokselle. Erillinen pelastussuunnitelma laaditaan, kun tilojen normaali pelastussuunnitelma ei enää sovellu tapahtuman aiheuttamien muutoksien vuoksi. Pelastussuunnitelmassa on käsiteltävä pelastustiet, alkusammutuskalusto, ensiapu sekä tuli- ja/tai kaasupisteet ja kiinteistön sallitut väkimäärät
- Kaikkien tilapäisten rakenteiden on oltava aluepelastuslaitoksen hyväksymiä ja tarkastamia
- Kuntien Ympäristövalvonnalle on tehtävä meluilmoitus 30 vuorokautta ennen tapahtumaa ja samassa yhteydessä on esitettävä jätehuoltosuunnitelma



- Tapahtumapaikkaa ympäröiville tiloille on ilmoitettava tapahtumasta ja sen tuottamista mahdollisista haitoista
- Tapahtuman kovaäänisten ulkoilmaosioiden on päätyttävä taajama-alueilla ennen kello 22.
- Telttarakennelmissa yleisömusiikin soittamisen tai soitattamisen on päätettävä kello 24.
- Tapahtuman osallistujamäärän ylittäessä 500 JA jos tapahtumassa myydään tai tarjoillaan elintarvikkeita on tapahtumasta tehtävä ilmoitus elintarvikevalvontaviranomaiselle vähintään 14 vuorokautta ennen tapahtumaa.
- Ruokien valmistamiselle ja ruoka-aineiden säilyttämiseksi on erikseen määritettävä paikat - LAN-tapahtumissa on usein kodinkonenuurkaus tai keittiötila yleisökäytössä.
- Saniteettitilat eli Wc:t ja suihkut on oltava molemmille sukupuolille selvästi merkittyinä ja niitä on oltava riittävässä määrin tapahtuman koon huomioon ottaen. Ainakin WC-tiloja voidaan tarvittaessa lisätä siirrettävillä ulkovessoilla.
- Mikäli tapahtumassa tarjoillaan tai myydään alkoholia, on anniskeluluvat oltava kunnossa. Anniskelulupahakemus on toimitettava vähintään kuukautta ennen tapahtumaa aluehallintovirastolle, joka pyytää hakemuksesta mm. poliisilta lausunnon. Anniskelualueelle ei saa päästä alaikäisiä.
- Vastuuvaakutus on otettava jos tapahtuman järjestämisestä tai rakentamisesta voi aiheutua vahinkoa henkilöille tai omaisuudelle. Talkootyövakuutusta vapaaehtoisille suositellaan.
- Viranomaistarkastus on tehtävä ennen tapahtuman alkamista, kun kaikki rakentelu on tehty. Eri viranomaistahot osallistuvat viranomaistarkastukseen kutsuttuina omien intressiensä mukaisesti. Viranomaistarkastus sovitaan aina tapauskohtaisesti. Siitä on yleensä maininta kokoontumislain mukaisessa poliisin antamassa päätöksessä yleisötilaisuuden järjestämisestä.

Tapahtumajärjestäjän muistilista

Tämä muistilista on tarkoitettu kaikkien tapahtumajärjestäjien avuksi. Ota listasta kopio ja merkitse ruksi rivin viereen kun asia on kunnossa.

REILUSTI ENNEN TAPAHTUMAA

Järjestäjät

- Vastuualueiden jako
- Talkootyöläiset
- Järjestyksenvalvojat

Suunnittele tapahtuman

- Tavoitteet
- Koko
- Ajankohta
- Kesto

Tilat

- Sopivan paikan löytäminen
- Tilan käytön suunnittelu: konepaikat, infotiski, ohjelma, lava jne.

Varmista

- Sähköjärjestelmien riittävyys
- Riittävä internet-yhteys
- Paloturvallisuusmääräykset
- Tilojen pimennettävyys
- Työvoiman ja kalusteiden varmistus lähempänä tapahtumaa

Vakuutukset

- Talkootyövakuutus
- Vastuuvakuutus

Hanki

- Verkkokalusteet
- Sponsorit
- Rahoitukset
- Mahdolliset lainatavarat

Luvat

- Lupien hakeminen poliisilta
- Muiden viranomaisten luvat

Laadi

- Pelastussuunnitelma
- Tapahtuman aikataulu
- Budjetti

Markkinointi, grafiikka ja viestintä

- Suunnittele tapahtuman grafiikka: logo, nettisivut, juliste, flyerit jne.
- Nettisivuille ohjeet: ennakoilmoittautumiseen, tapahtumakävijöille ja huoltajille
- Julisteiden, flyereiden yms. painatus
- Kävijärannekkeet

Järjestä

- Sopivat pöydät ja istuimet
- Sähkötarvikkeet

- Kalusteiden kuljetus
- Kodinkonenerkkaus
- Kulutusvalvonta

Turnaukset

- Turnauksista päättäminen
- Turnauskaluston hommaaminen
- Turnauspalkintojen päättäminen

Aikatauluta

- Tapahtumaohjelma aikataulu
- Turnausten aikataulu
- Vuoroaikataulu järjestäjille

Sponsorit

- Sponsoreille monipuolinen näkyvyys

JUURI ENNEN TAPAHTUMAA

Kokoa

- Pöydät
- Sähköt
- Verkko
- DHCP-palvelin verkkoon
- Roskille ja pulloille oma piste

Varmista

- Pelipalvelinten valmistus turnauksiin
- Palotarkastajan käynti
- Mahdolliset aikataulumuutokset
- Tiedotus

TAPAHTUMAN JÄLKEEN

Pura

- Verkko
- Sähköt
- Pöydät

Siivoa

- Roskat roskiin
- Tilat
- Lattian lakaisu

Sponsoreille raportoiminen

- Miten sponsori näkyi tapahtumassa?
- Montako kävijää tapahtumassa kävi?

Muuta

- Lainattujen tavaroiden palautus
- Vapaaehtoisten palkitseminen
- Palautteiden läpikäyminen

Malliohje tapahtumavieraille

Tervetuloa LocaLan 2013-tapahtumaan!

Lanittaminen on suosittu harrastus ja mainio tapa vuorovaikuttaa samanhenkisten ihmisten kanssa.

Tapahtuma avataan torstaina 22.8.2013 kello 16. Sisäänkäynti tapahtuu vain pääsisäänkäynnin kautta. Tapahtumaan saapuessasi saat infotiskiltä ohessa olevaa lunastuskoodia vastaan tapahtumarannekkeesi. Muista kiinnittää rannekkeesi siihen käteen, jolla et käytä hiirtä.

Tapahtuma suljetaan sunnuntaina 25.8.2013 kello 16. Tähän mennessä kaikkien tapahtumavieraiden on poistuttava tapahtumatiloista.

Tämän vuoden tapahtumassa on järjestäjien puolesta 4 kilpapeliturnausta: Tekken6, Counter-Strike: Source, StarCraft 2 ja League of Legends. Kaikkiin turnauksiin osallistuminen vaatii oman koneen tuomista tapahtumaan ja langattoman verkon yli ei voi osallistua - käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että jokaisella osallistujalla on oltava oma tietokone ja konepaikallinen kävijälippu.

Lunastuskoodisi: A817-U41101

Lunastuskoodeissa ei käytetä kirjaimia O, I, Å, Ä tai Ö sekaannusten välttämiseksi. Kaikki aakkoset ovat tikkukirjaimin.

Konepaikallisen lanittajan muistilista:

- ✓ Makuualusta
- ✓ Makuupussi
- ✓ Näyttö
- ✓ Tietokone
- ✓ Näppäimistö
- ✓ Hiiri
- ✓ Hiirimatto
- ✓ Kuulokkeet
- ✓ Kännykkälaturi
- ✓ Jatkojohto (min. 3 rasiapaikkaa)
- ✓ Verkkokaapeli (5-10 metriä)
- ✓ Pyyhe
- ✓ Shampoo
- ✓ Suihkusaippua
- ✓ Hammasharja
- ✓ Hammastahna
- ✓ Vaihtovaatteet
- ✓ Käteistä pizzatilauksia ja lanikahvilaa varten

Halutessasi voit tuoda myös oman tuolisi. Huomaathan että tapahtumassa muiden kuin omien kuulokkeiden käyttö äänen toistamiseen on kiellettyä yleisen viihtyvyyden ja desibelirajojen noudattamisen varmistamiseksi.

Kiitos

Kiitos tämän oppaan valmistumisesta kuuluu sen materiaalit tuottaneille kirjoittajille, graafikoille ja valokuvaajille. Kiitos kuuluu myös Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry:n jäsenorganisaatioille, joiden tuki ja ideat ovat tehneet oppaasta todenmukaisen ja käyttökelpoisen avun tapahtuman järjestämiseksi.

Liiton jäsenorganisaatiot kirjoittamishetkellä:

- ESPC (Helsinki)
- Exelon Gaming / Sysvia Oy (Helsinki)
- Finnish Gaming Community ry (Oulu)
- Garde-party ry (Kajaani)
- Paragon Gaming Oy (Espoo)
- Peliliiga Oy (Helsinki)
- Porin Taistelupelaajat ry (Pori)
- Skynett ry (Parikkala)
- Snooze ry (Kotka)
- Suomen Bändipelaajat ry (Rauma)
- Suomen Tanssipelaajat ry (Helsinki)
- The Group ry (Helsinki)
- Tietokonekerho Lantrek ry (Ylöjärvi)
- Urbanlan ry (Kokkola)
- VECTOR-Suomen verkkopeliyhdistys ry (Oulu)
- Verkkopeliyhdistys Insomnia ry (Pori)

INSOMNIA

VECTOR
Suomen verkkopeliyhdistys ry

 **THE GROUP**

 **Suomen** www.tanssipelit.fi
Tanssipelaajat ry

 **GAMING.FI**
Suomen nettipelaajien kohtaamispaikka

 **PELILIIGA**

.Garde-Party.

URBANLAN

 **LANTREK**

 **SNOOZE.FI**

 **exelon**
GAMING



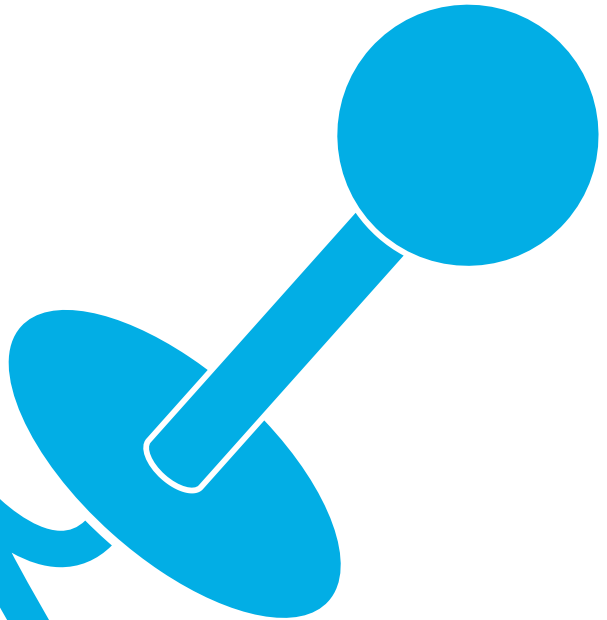
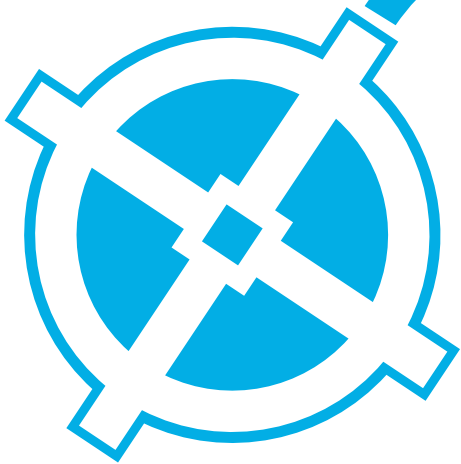
PARAGON



 **PTPRY**
PORIN
TAISTELUPELAAJAT
WWW.PTPRY.FI


ESPC





Toimitus

Päätoimittaja

Mikael Lehtonen

Tapahtuman rakenne

Tuukka Ylönen

Turvallisuus

Tom Leitsaro

Mikko Piironen

Oikoluku

Sampsa Laapotti

Markkinointi

Katariina Keränen

Sähkö

Matti Tuunanen

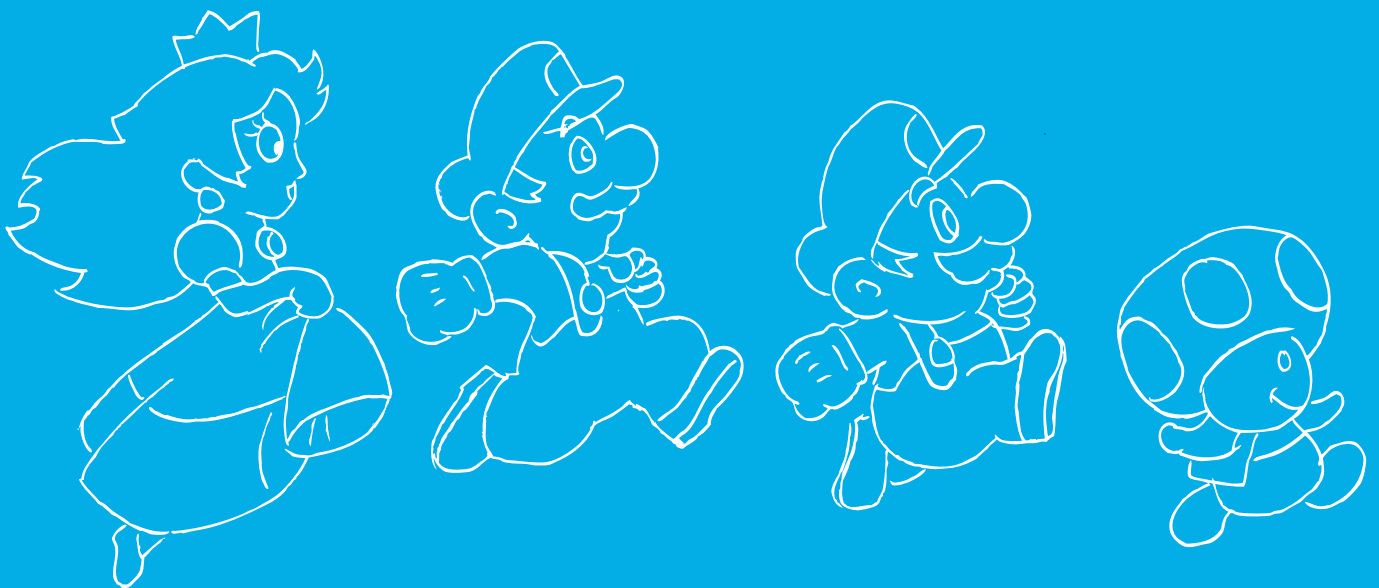
Kuvat

Mikael Lehtonen

Ida Isoherranen

Taitto

Katri Ristiniemi



**TAPAHTUMA-
JÄRJESTÄMISEN TAITO
ON KORKEALUOKKAINEN
KOKO MAASSA,
MUTTA UUSILLE TEKIJÖILLE
ON HYVÄ KERTOAA KAIKKI
YKSISSÄ KANSISSA.
VANHOILLEKAAN EI OLE
MUISTILISTASTA HAITTAA**

Tapahtumajärjestäjän käsikirja on Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry:n tuottama yleisohje lähiverkkotapahtuman järjestämiseen. Oppaaseen on kerätty suomalaisten tapahtumajärjestäjien tavallisimpia tapoja verkkopelitapahtuman järjestämiseksi. Kirja on käytökelpoinen myös opetuksessa ja muiden tapahtumien järjestämisen runkona. Kirjan mukana tulevat liitteet ja lisätiedot kertovat yksityiskohtaisesti hyväksi havaituista menettelytavoista.