

KEHITYS- OHJELMAT

AVAINTAVOITTEET
JA TOIMENPITEET



STRATEGIA
2026

PELAAJAPOLUN OHJELMA

- + Nuorten maajoukkueissa 1 tai enemmän / jokainen ikäluokka
- + Omia kasvatteja liigajoukkueessa 10
- + Laadukas arki pelaajapolun pelaajille
- + Houkuttelevuuden parantaminen hyvillä palveluilla ja kehitysmahdollisuuksilla [laadukas prospect-toiminta]

URHEILULLISEN MENESTYMISEN OHJELMA

- + Toimintaedellytysten ylläpitäminen hyvänä
- + Pelaajabudjetti 2 milj € (2024-2025)
- + NHL-korvausten määrän lisääminen
- + Pelaajakehitys
- + Datan hyödyntäminen
- + 1-2 omaa kasvattia edustusjoukkueeseen kausittain

ASIAKKUUSOHJELMA

- + Kumppanimyynnin kasvattaminen
- + Kumppaneiden tyytyväisyyden mittaaminen
- + Oppilaitosyhteistyö
- + Asiakkuudet myös valtakunnallisesti

TAPAHTUMATUOTANNON OHJELMA

- + Yleisömäärän kasvattaminen
- + Muut tapahtumat 2-4 / vuosi
- + Laadukas ottelutapahtuma
- + Vastuullisten toimintatapojen jalkauttaminen

KEHITYS- OHJELMAT

AVAINSAVOITTEET
JA TOIMENPITEET



STRATEGIA
2026

RAVINTOLATOIMINNAN OHJELMA

- + Lounasravintolakonseptin jatkuva kehittäminen
- + Monipuolinen tarjooma ottelutapahtumien yhteydessä
- + Positiivista asiakaskokemusta tukeva henkilökunta ja yhteistyö SaiPa ry:n junioritoiminnan kanssa

KANNATTAVAN KASVUN OHJELMA

- + Omavaraisuus 50 %
- + Hallin kehittymiseen vaikuttaminen
- + Asiakastyytyväisyyden tavoiteasetanta ja seuraaminen segmenteittäin

MARKKINOINNIN JA BRÄNDIN OHJELMA

- + Teemapelien suunnittelu ja toteutus
- + Vastuullisista toimintatavoista viestiminen
- + Yleisön ja asiakkaiden osallistaminen, mobiili-aplikaatioiden hyödyntäminen, oppilaitos- ja kouluyhteistyö, kannattajaryhmien välinen yhteistyö
- + Näkyvyyden parantaminen valtakunnallisesti [etäfanit]
- + Arvojen mukaisesta toiminnasta viestiminen
- + Tarinallisuus positiivisten tapahtumien myötä
- + Sosiaalisen median kanavien kehittäminen

MUIDEN LIIKETOIMINTOJEN OHJELMA

- + TYKY-toiminta yrityksille
- + Fanituotemyynnin kehittäminen [SaiPa Shop IsoKristiina ja verkkokauppa]