



FUNKTIONÄRSPÄRM

INNEHÅLL

1. Telefonnummer
2. Inloggningsuppgifter
3. Tävlingsregler
4. Spelschema
5. Funktionärsschema
6. Instruktioner om prisutdelningar
 - Första matchen
 - Finalmatchen
7. Roller - förklaring
8. Manual för protokoll i Cup Manager
9. Manual för livestream/filmning
10. Manual för iZettle



TELEFONNUMMER

• Tävlingskansli	Costa Baltatzis	0708-183 109
• Medical team	Finns på Hästhagen, nås via tävlingskansliet	
• Funktionärsansvarig	Anna Holmberg	0704-616 397
• Kiosk	Anett Melin	073-664 36 79
• Transporter	Rolf Landgren	0733-483 932
	Helena Landgren	0709-205 721
• Skolvärd		072-830 85 46
• Matsal		0703-776 303
• Hallfrågor	Tommy Rosenqvist	076-630 54 51



INLOGGNING

- Wi-Fi
 - Nätverk: malmo_event
 - Lösenord: malmo3v3nt2019
- Solidsport (filmning)
 - Användarnamn: basket@malbas.se
 - Lösen: Malbas75
- Cup Manager

•Anneberg PU4E9H
•Heleneholm AQZPYC
•Hästhagen övre GANA4M

•Hästhagen nedre GK6K6A
•Kulladal 8YS8RV
•Latin V8DPWB

•Limhamn 3RNNQC
•Slottstaden EUS8RV
•Stapelbäddsskolan 7QHPMH

- iZettle

Hall	Heleneholm	Hästhagen	Kulladals Sporthall	Latinskolan	Limhamns Sporthall	Stapelbäddsskolan
emailadress	heleneholm@malbas.se	hasthagen@malbas.se	kulladal@malbas.se	latinskolan@malbas.se	limhamn@malbas.se	stapelbadden@malbas.se
lösenord	Heleneholm1	Hasthagen1	Kulladal1	Latinskolan1	Limhamn1	Stapelbadden1



TÄVLINGSREGLER

Malbas Madness spelas enligt beskrivna regler och riktlinjer i detta dokument.
I övrigt gäller FIBA:s officiella tävlingsbestämmelser och regler.

KLASSINDELNING

Cupen spelas i följande åldersklasser för flickor och pojkar:

U16 - Födda 2009 eller senare

U15 - Födda 2010 eller senare

U14 - Födda 2011 eller senare

Föreningen skall vara registrerad i det nationella basketförbundet. Spelarna i laget skall vara medlemmar i föreningen.

Varje lag får ställa upp med max 12 spelare i varje match. Det kan vara olika spelare i olika matcher.

Alla spelare måste registreras senast 2 veckor innan turneringsstart.

TÄVLINGSFORM

MATCHTID

U13-U16

Samtliga matcher i U13-U16 spelas 4 × 7 minuter, effektiv tid. Periodvilan är 1 min och halvtidsvilan är 2 minuter.

Varje lag har rätt till 1 time-out per halvlek (2 perioder). Time-out kan inte sparas in till nästkommande halvlek utan anses förbrukad när halvleken är färdigspelad.

Under turneringen bedömer domarna 24 sekunders regeln.

Vid oavgjort resultat under ordinarie speltid spelas en förlängningsperiod av 2 minuter.

GRUPPSPEL

Lagen indelas i grupper där alla spelar mot varandra i enkelserie. Ordningsföljden mellan lagen avgörs efter poäng. Seger ger 2 poäng, förlust ger 0 poäng. Om två eller flera lag har samma poängsumma avgörs ordningsföljden på följande sätt:

1. Resultatet i inbördes möten mellan lagen som ligger lika.
2. Målskillnad i inbördes möten mellan lagen som ligger lika.
3. Det lag som har gjort flest poäng i inbördes möten mellan lagen som ligger lika.
4. Total Målskillnad
5. Totalt Antal gjorda poäng
6. Lottning

SLUTSPEL

BU16: Alla går till slutspel

BU15: Gruppettor spelar om placering 1-4, grupptvåor spelar om placering 5-8, grupptreor spelar om placering 9-12, gruppfyror spelar om placering 13-16

BU14: De 2 främst placerade lagen i varje grupp går till A-slutspel om placeringarna 1-4. Övriga lag går till B-slutspel om placeringarna 5-8

GU16: Gruppettor spelar om placering 1-4, grupptvåor spelar om placering 5-8, grupptreor spelar om placering 9-12, gruppfyror spelar om placering 13-16

GU15: Gruppettor spelar om placering 1-4, grupptvåor spelar om placering 5-8, grupptreor spelar om placering 9-12, gruppfyror spelar om placering 13-16

GU14: Alla går till slutspel

MVP's

Det kommer att utses en MVP i finalmatcherna i ålderskategorierna U13-U16

SNABBINKAST (NO CHECK RULE)

Om domaren blåser av och det lag som ska få inkastet på sin bakre planhalva, behöver laget inte checka bollen hos domaren. Man gör alltså inkastet direkt. Observera att detta endast gäller endast i de fall domaren inte behöver kommunicera med sekretariatet (alltså inte vid foul, spelarbyten eller timeout). För mer info se följande länkar.

Spelregel: <https://www.basket.se/wp-content/uploads/2024/05/Snabbinkast.pdf>

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=jiEJ90o-hDg>

BOLLSTORLEK

Matcherna i Malbas Madness spelas med följande bollstorlekar:

Pojkar U15-U16 spelar med stl. 7

Flickor U13-U16 spelar med stl. 6

Pojkar U13-U14 spelar med stl. 6

Medtag egna bollar för uppvärmning.



TÄVLINGSREGLER

SPELPROGRAM

Arrangörsföreningen Malbas förbehåller sig rätten att ändra i spelprogrammet både vad gäller gruppindelning, tider och spelplaner om behov uppstår.

MATCHSTÄLL

Samtliga spelardräkter ska vara numrerade.

Numreringen ska finnas på ryggen av spelartröjan. Två spelare får ej ha samma nummer på tröjan under samma match.

Om två lag har samma dräktfärg, så är det laget som är bortalag enligt programmet som skall byta. Vid ömsesidig överenskommelse kan hemmalaget byta färg.

Varje lag skall medtaga 2 olikfärgade matchställ.

VID MATCH

Det rekommenderas att alla lagen är färdiga och ombytta 20 minuter innan matchstart för att säkerställa att protokoll är ifyllt i god tid och matchen kan börja spelas på utsatt tid.

FÖRSVARSSYSTEM

Alla former av försvarsspel är tillåtet för U15-U16. För U13-U14 är det tillåtet med zon spel på främre planhalva. Då bollen kommer över halvplan måste man spela man-man försvar. Vid överträdelse mot denna regel tilldelas coachen en teknisk foul.

ÖVRIGT

1. Protester och bestraffningar

1.1 Eventuella protester lämnas skriftligt till respektive hall chef senast 15 min efter matchens slut, samtidigt som protest avgift på 500 SEK betalas (avgiften återbetalas om protesten godkänns). Protesten behandlas av tävlingsjuryn, vars beslut inte kan överklagas.

1.2 Diskvalificeringar och varningar

Diskvalificerad spelare avstängs automatiskt följande match. Avstängningen gäller även om nästa match ingår i slutspelet. OBSERVERA: att det är LAGETS ansvar att avstängda spelare EJ spelar. Laget blir automatiskt diskvalificerat om avstängd spelare tillåts spela.

Tävlingsjuryn kan också besluta om avstängning i ytterligare match/er i händelse av en grov utvisning.

Grova diskvalificerande foul kan rapporteras till berört distriktsförbund i Sverige och beträffande utländska lag till berört nationsförbund.

OBS! Spelare som deltar i match när han/hon egentligen är avstängd anses vara obehörig och därmed förlorar laget matchen med 0-20.

2. Walkover och avbruten match

2.1 Viktigt att alla lagen är i god tid till match, senast 20 min innan matchstart skall lagen vara på plats för ifyllning av protokoll.

2.2 Lag som är försenade kommer att eftersökas, därmed är det av stor vikt att rätt kontaktnummer är registrerat i anmälan till cupen.

2.3 Lag som inte har dykt upp innan 15 min efter matchstart räknas som uteblivet. Lag som uteblir från match kan förlora matchen med 0-20 om inte särskilda skäl föreligger.

2.4 Vid upprepade uteblivande kan lag uteslutas ur turneringen. Tävlingsjuryn kan dock besluta att lag ska uteslutas redan vid den första företeelsen, om särskilda omständigheter föreligger, t.ex. att en avsiktlig WO gynnar det egna laget eller missgynnar annat lag i gruppen.

2.5 För lag som helt uteblir från match utgår en WO-avgift på 1 000 SEK – denna avgift faktureras vid turneringens slut. Om särskilda skäl föreligger som gör att laget ej kan spela skall dessa skäl inkomma till tävlingskansliet som tar beslut i frågan.

2.6 Om en match avbryts och inte kan färdigspelas beslutar tävlingsjuryn om ett av följande alternativ:

- Om matchen ska spelas om från start eller fortsätta från den tidpunkt då matchen avbröts.

- Om resultatet i matchen ska fastställas.

- Om ett av lagen eller båda lagen förlorar matchen.



FÖRSTA MATCHEN - instruktion

- Första matchen för säsongen vill vi fira på ett alldeles särskilt sätt!
- Det lag som vinner matchen får en boll signerad av Sverige damlandslag!
- Bollen kommer att ligga med bland materialet som går ut – hallvärden eller någon annan hugad person ber lagen ställa upp efter avslutad match, och överlämnar sedan bollen till vinnande lagets kapten och gratulerar till en bra start på säsongen.
- Ta gärna några bilder med laget och bollen så att vi kan lägga upp detta i sociala medier



FINALEN/PRISUTDELNING - instruktion

- Om det finns en mikrofon, använd gärna den!
- Be lagen ställa upp mitt emot varandra efter avslutad match
- Båda lagen får t-shirts, men se till att det är rätt lag som får rätt t-shirt. Tvåorna får sina först, vinnarna därefter
 - Tvåorna – Finalist
 - Vinnarna – Champions
- I finalen utser vi också en Most Valueable Player (MVP)
 - Ansvariga för att utse MVP är hallchef och sekretariat
 - Ta hjälp av Malbas coacher i kategorin för att utse spelare
- Dela ut t-shirt till den spelare som är utsedd till MVP
- När t-shirts är utdelade är det dags att dela ut bucklan till det vinnande laget!
- Glöm inte att be någon ta bilder under prisceremonin, på det vinnande laget med bucklan samt MVP-spelaren



HALLCHEF

- Vi vill att alla deltagare i Malbas Madness ska få en fin basketupplevelse. En viktig pusselbit är självfallet att själva matcherna flyter på som planerat.
- Som hallvärd är du ansvarig för att matcherna kommer igång, möter och välkomnar lagen, är kontaktperson för kansliet samt håller i ordning i hallen.



HALLCHEF – FÖRE PASSET

- Kolla vilka kategorier som din hall och läs på dessa regler (finns på hemsidan. Framförallt regler för: lika resultat (förlängning) samt vad som gäller vid protest.
- Lär dig hur tidtagning/sekretariat fungerar så att du kan stötta upp sekretariatet under passet Ta del av information som skickas från tävlingskansliet.
- Stäm av med föregående hallvärd; få ev nycklar och liknande. Har det varit några problem under dagen?
- Hälsa på funktionärerna och checka av att alla är på plats och vet vad de ska göra (sekretariat/tidtagare) Om det blir problem – ring tävlingskansliet.



HALLCHEF – UNDER PASSET

HÅLL TIDSSCHEMAT

Lag och domare ska vara på plats i hallen 20 minuter innan match - om inte, kontakta kansliet
Snabba på domarna i pauser/time-outs så att de sätter igång matchen Kontakta kansliet om ni är mer än 30 minuter försenade i hallen

HÅLL ORDNING I HALLEN

Så ofta du kan - ta ett varv och plocka skräp i hallen och omklädningsrummen, så att det ser fint och fräscht ut samt underlätta för kvällsstädningen

STÖTTA SEKRETARIATET

Se till att avlasta sekreterare och tidtagare så att de får pauser Var påläst om reglerna så att frågor som uppkommer kan lösas direkt, vid osäkerhet - kontakta domaransvarige Vid hetsiga/trassliga matcher - var på plats och hjälp sekretariat och domare!

KONTAKTPERSON

Du representerar Malbas Madness ute i hallarna och är våra gästers värd under turneringen! Fungerar både som kontaktperson till kansliet men också för lagen i hallarna



HALLCHEF – EFTER PASSET

ÖVERLÄMNING TILL NÄSTA HALLVÄRD

Lämna över nyckel, hall- värdströja samt informa- tion om städmaterial till nästa hallvärd Information om det är något som har varit ett problem under dagen eller liknande Lämna inte hallen förrän all personal för nästa pass är på plats

KVÄLLSPASS/SISTA PASS

Grovstäda hall + omklädningsrum Om soprum finns - släng alla sopor -annars: samla ihop sopor på lämplig plats i hallen och kontakta kansliet för upphämtning. Se till att alla dörrar är låsta in till hallen (se hallpärm för låsinformation)



TIDTAGARE

- Startar och stoppar tiden under matcherna.
- Sköter poängtavlan.
- I klasserna U13-16 spelar vi med effektiv tid. Det innebär att klockan stoppas vid varje avblåsning, och startas när förste spelare inne på banan rör vid bollen. Observera att Madness spelar med "no check rule" på bakre planhalvan. Dvs domaren behöver inte röra bollen innan den sätts i spel.
- Madness spelas i 4 perioder, med 7 minuters speltid i varje period. Pausen mellan period 1-2 samt 3-4 är 1 minut. Halvtidspausen är 2 minuter.



SEKRETERARE

- Fyller i matchprotokollet visar foulskyltar, ändrar lagfoulsskyltarna och sköter uppkastpilen.
- Vi kommer att använda oss av digitala matchprotokoll under Madness. Manualen kommer att finnas i hallpärmen, och en kortare utbildning kommer att ske strax innan turneringen.
- Uppkastpilen ska peka mot den korg som laget som ska få bollen vid nästa uppkastsituation anfaller mot. Pilen vänds efter varje uppkastsituation, samt i halvtid då lagen byter sida.
- Varje gång det blir foul ska foulskylt visas för att informera om hur många personliga foul spelaren har. Även lagfoulsskylten ändras. Vid 5:e lagfoulen skjuts straffkast. I U12 räknas inte lagfoul.



BETTER
TOGETHER





MANUAL FÖR DIGITALT PROTOKOLL I CUP MANAGER

START

- I varje sekretariat kommer det att finnas en "tablet" där Cup Manager är nedladdad och där vi loggat in Malbas Madness.
- Om ni skulle råka bli utkastade från Cup Manager så har de olika hallarna följande koder
 - Hästhagen övre GANA4M
 - Hästhagen nedre GKGK6A
 - Latin V8DPWB
 - Kulladal 8YS8RV
 - Slottstaden EUS8RV
 - Heleneholm AQZPYC
 - Anneberg PU4E9H
- Koden till Limhamn och Stabelbäddsskolan ber jag att få återkomma med.
- Koden kommer också att finnas påkliträdd på varje tablet



1. Välj Malbas Madness

13:50 86

Cup Manager Admin

Choose tournament

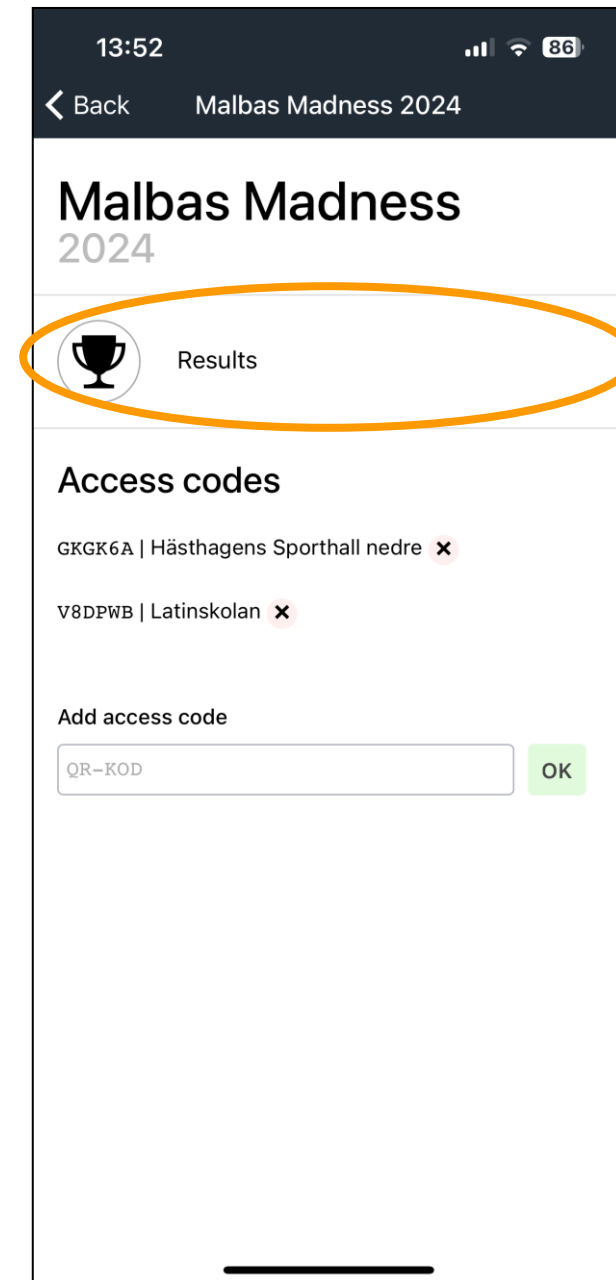
 Malbas Madness 2024

 Malbas Madness 2024

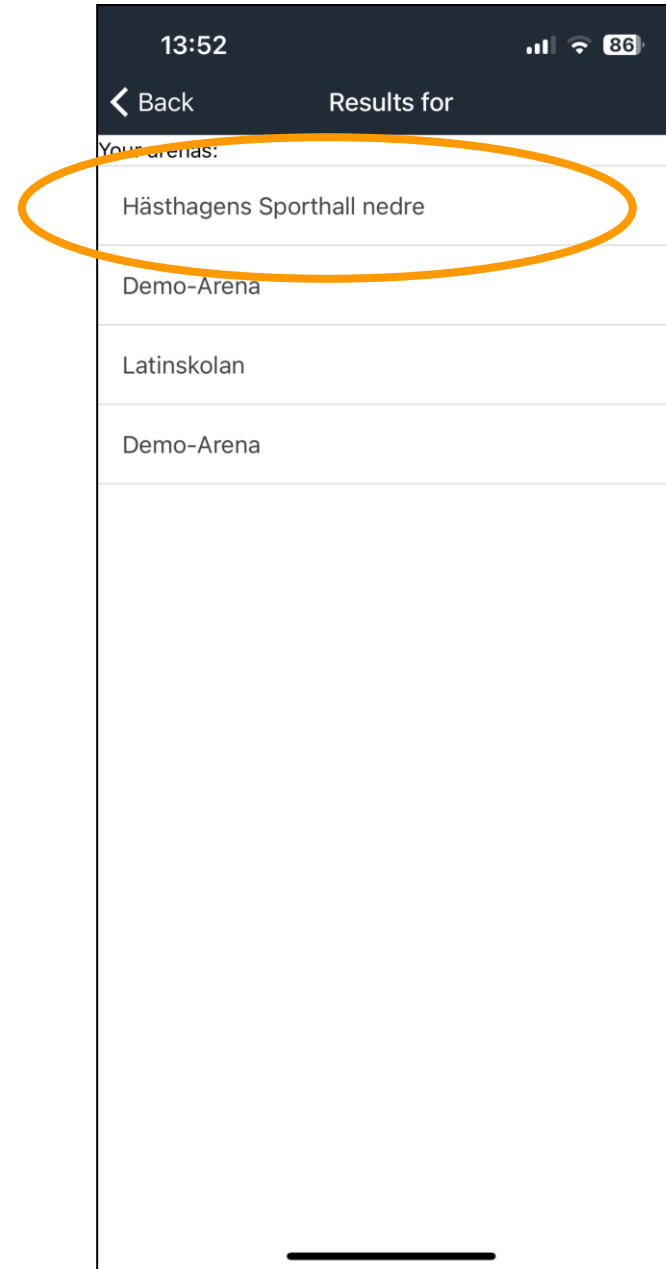
Add access code



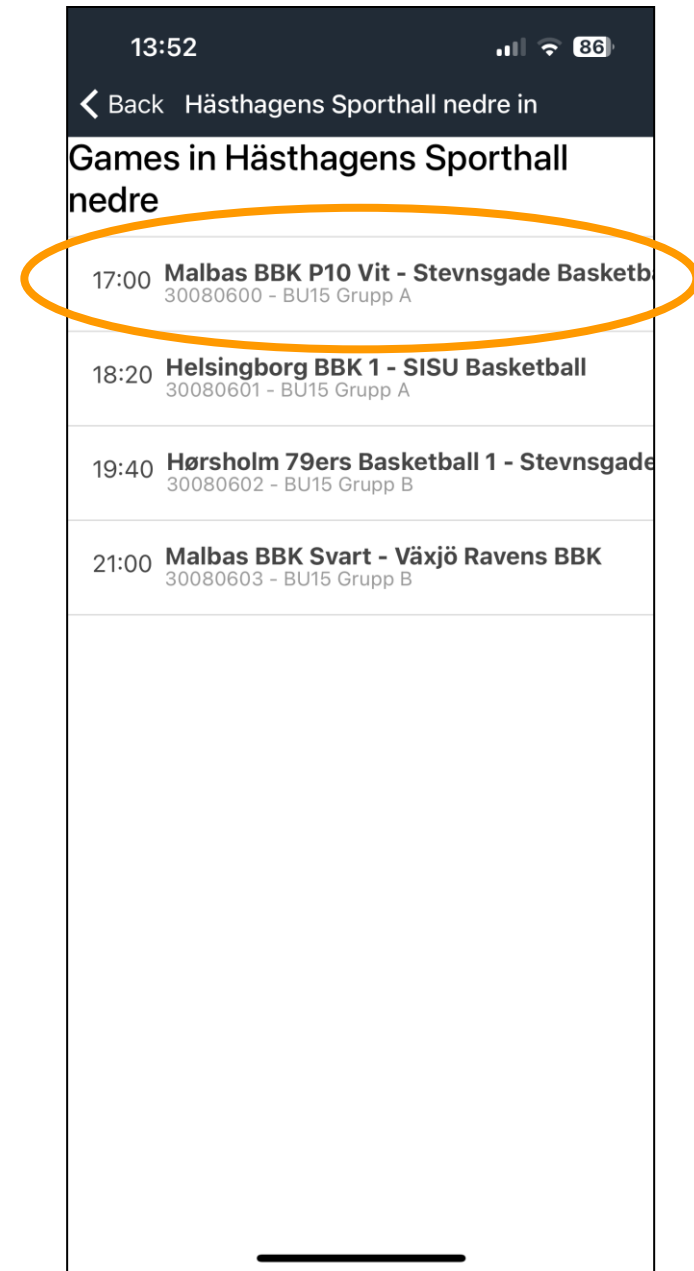
2. Tryck på 'Results'



4. Välj den hall du befinner dig i

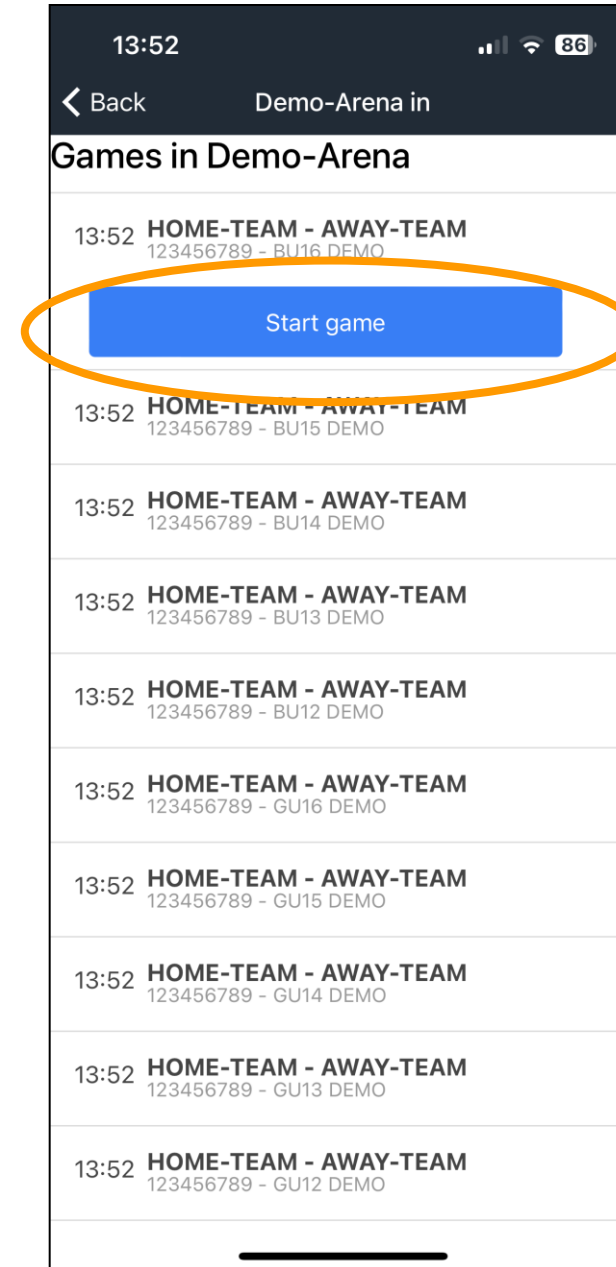


5. Tryck på den match som ska starta



(Bilderna är nu från en demomatch)

6. Tryck på 'Start game'



En lista på spelare för respektive lag kommer upp automatiskt. Coacher är ansvariga för att lägga in dem innan turneringen börjar.

Be varje coach kryssa i varje spelare som ska delta och sedan trycka på 'Confirm', så att det är deras ansvar att uppställningen är korrekt (spelares namn och nummer)

13:53

85

< Back

Game 123456789

HOME-TEAM

Confirm

✓

10. Player H

✓

11. Player H

✓

12. Player H

Add player

Game setup

Match nr: 123456789
Field: Demo Arena
Time: 13:52
Group: BOYS U16
DEMO DEMO

Confirm the line-up of both teams by selecting the players that will participate in the game.

It is also possible to add new players

You need to confirm the line-up for both teams in order to press Start game.

Start game

AWAY-TEAM

Confirm AWA...

10. Player A

11. Player A

12. Player A

Add player



När båda coacherna har 'Confirmed', så kan du trycka på 'Start game'.

13:53

85

< Back

Game 123456789

HOME-TEAM

✓ Confirm

10. Player Ho...

11. Player Ho...

12. Player Ho...

Add player

Game setup

Match nr: 123456789
Field: Demo Arena
Time: 13:52
Group: BOYS U16
DEMO DEMO

Confirm the line-up of both teams by selecting the players that will participate in the game.

It is also possible to add new players

You need to confirm the line-up for both teams in order to press Start game.

Start game

AWAY-TEAM

✓ Confirm AWA...

10. Player Aw...

11. Player Aw...

12. Player Aw...

Add player



När du startat matchen kommer följande vy upp.

13:53

85

< Back

Game 123456789

HOME-TEAM

Timeout 1:00

TO

TO

ILS

0 - 0

Period 1

Pause game!

Points

12

3

Foul

P

T

U

D

AWAY-TEAM

Timeout 1:00

TO

TO

ILS

10. Player Home 1

11. Player Home 2

12. Player Home 3

Team leader

10. Player Away 1

11. Player Away 2

12. Player Away 3

Team leader

< Events

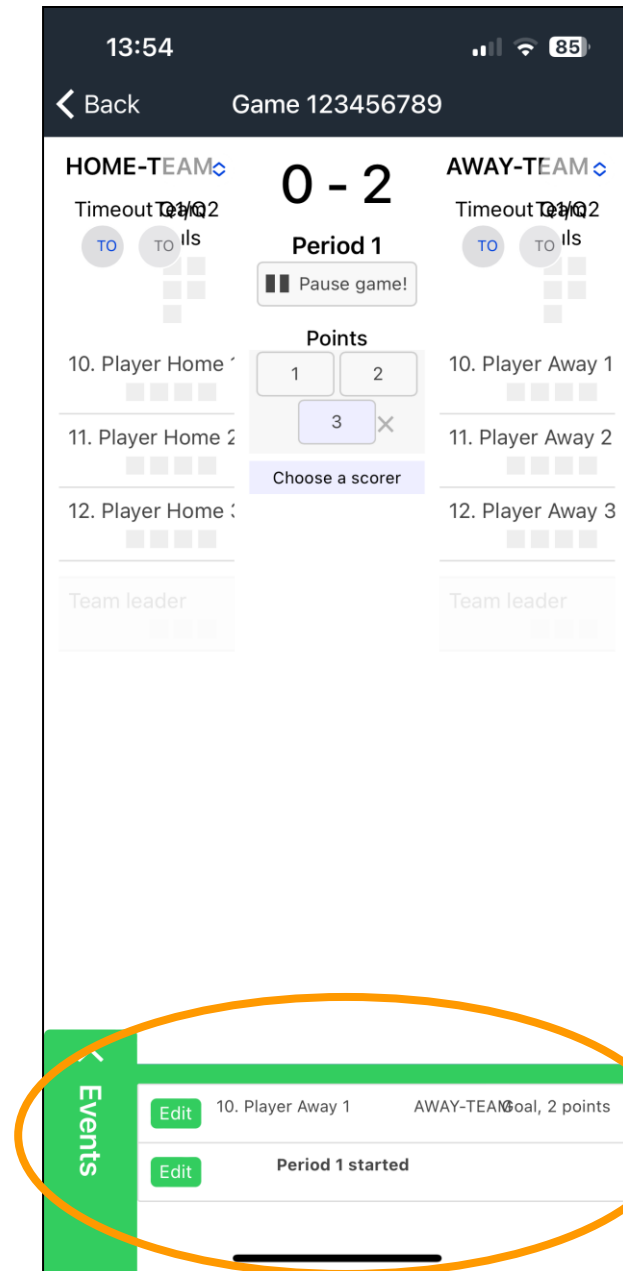
Edit

Period 1 started



Matchen börjar med att spelare nr 10 i bortalaget (away team) gör 2 poäng.

De senaste händelserna syns längs ner på skärmen.



Sedan gör spelare nr 10 i hemmalaget 3 p.

För att registrera poäng:

1. Tryck på rätt antal poäng under 'points'.
2. Tryck sedan på den spelare som gjort poängen.

13:54 85%

< Back Game 123456789

HOME-TEAM 0 - 2 AWAY-TEAM

Timeout TO TO Timeout TO TO

Period 1

Pause game!

Points

1 2 3 X

Choose a scorer

10. Player Home 1 11. Player Home 2 12. Player Home 3

10. Player Away 1 11. Player Away 2 12. Player Away 3

Team leader

< Events

Edit 10. Player Away 1 AWAY-TEAM Goal, 2 points

Edit Period 1 started



Resultatet 3-2 syns
och längs ner ser vi händelsen.

13:54

85

< Back

Game 123456789

HOME-TEAM

3 - 2

AWAY-TEAM

Timeout 0:10
TO
TO
ils

Period 1
Pause game!

Timeout 0:10
TO
TO
ils

Points

10. Player Home :
1 2
3

11. Player Home 2
11. Player Away 1

12. Player Home :
P T
U D
12. Player Away 3

Team leader
Team leader

Points

10. Player Home :
1 2
3

11. Player Home 2
11. Player Away 1

12. Player Home :
P T
U D
12. Player Away 3

Team leader
Team leader

< Events

Edit 10. Player Home 1 HOME-TEAM Goal, 3 points

Edit 10. Player Away 1 AWAY-TEAM Goal, 2 points

Edit Period 1 started



Att registrera fouls görs på samma sätt,
men tryck under 'fouls'...

P – personlig foul

T – teknisk foul

U- osportslig foul

D – diskvalificerande foul

1. Tryck 'P'

2. Välj spelare som foulat

13:54 85

< Back Game 123456789

HOME-TEAM 3 - 2 AWAY-TEAM

Period 1

Pause game!

Points

1 2 3

Foul

P T U D

Choose a player

10. Player Home 1 HOME-TEAM Goal, 3 points

10. Player Away 1 AWAY-TEAM Goal, 2 points

Period 1 started



Systemet håller själv ordning på antal personliga foul, samt lagfoul

13:55

< Back

Game 123456789

HOME-TEAM

Timeout 0:00

TO

TO

ils

10. Player Home

11. Player Home 2

12. Player Home

Team leader

3 - 2

Period 1

Pause game!

Points

12

Foul

P

T

U

D

AWAY-TEAM

Timeout 0:00

TO

TO

ils

10. Player Away 1

11. Player Away 2

12. Player Away 3

Team leader

< Events

Edit

12. Player Home 3

HOME-TEAM

Foul, personal

Edit

10. Player Home 1

HOME-TEAM

Goal, 3 points

Edit

10. Player Away 1

AWAY-TEAM

Goal, 2 points



Om något blivit fel (tex fel spelare fått foul),
tryck på 'edit' knappen i händelser.

13:55

Back

Game 123456789

HOME-TEAM

Timeout Team 2

TO TO ills

10. Player Home 1

11. Player Home 2

12. Player Home 3

Team leader

3 - 2

Period 1

Pause game!

Points

1 2 3

Foul

P T U D

AWAY-TEAM

Timeout Team 2

TO TO ills

10. Player Away 1

11. Player Away 2

12. Player Away 3

Team leader

Events

Edit

12. Player Home 3

HOME-TEAM foul, personal

Edit

10. Player Home 1

HOME-TEAM Goal, 3 points

Edit

10. Player Away 1

AWAY-TEAM Goal, 2 points



I denna vy kan du ändra typ av foul, spelares nummer eller helt ta bort den.

När du korrigerat, tryck på 'OK'

13:55 Edit event Cancel

Team: HOME-TEAM

Foul: T P U D

Player: 11. Player Home 2

Period: 1

Time: 1 : 3

OK

Cancel

Remove

13:55 Edit event Cancel

Team: HOME-TEAM

Foul: T P U D

Player: 12. Player Home 3

Period: 10. Player Home 1

Time: 11. Player Home 2

✓ 12. Player Home 3

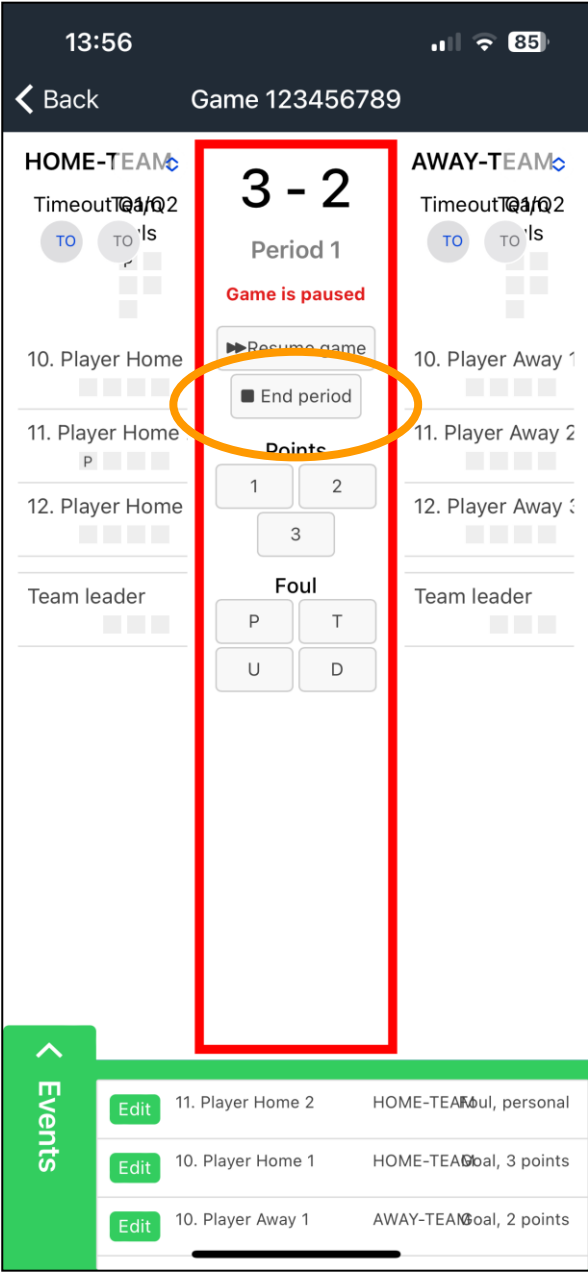
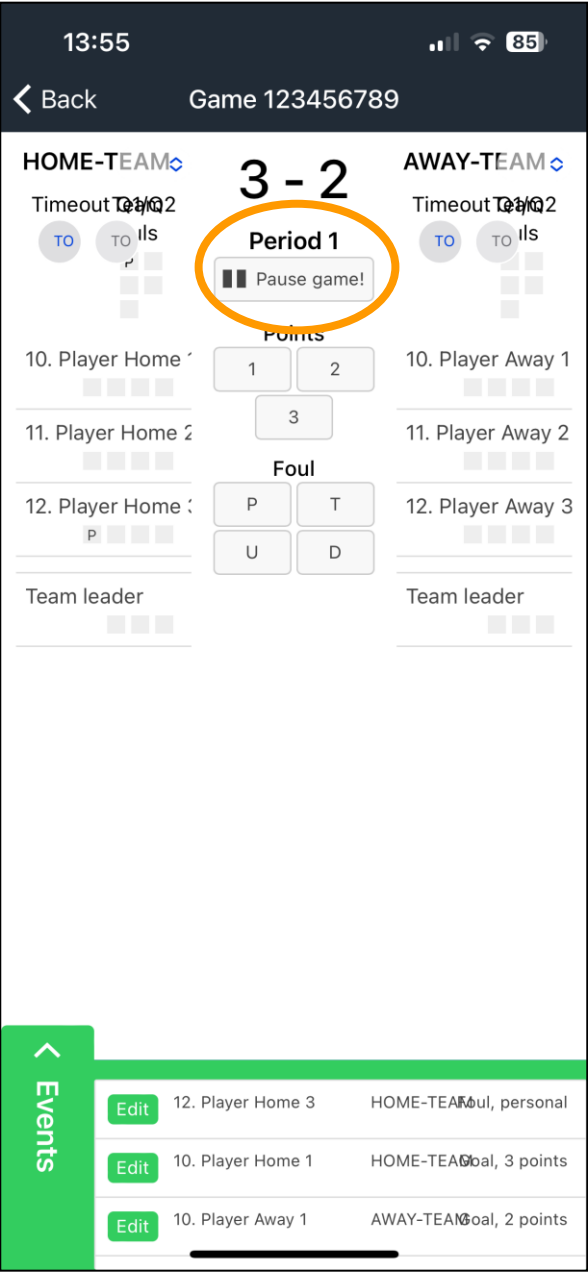
OK

Cancel

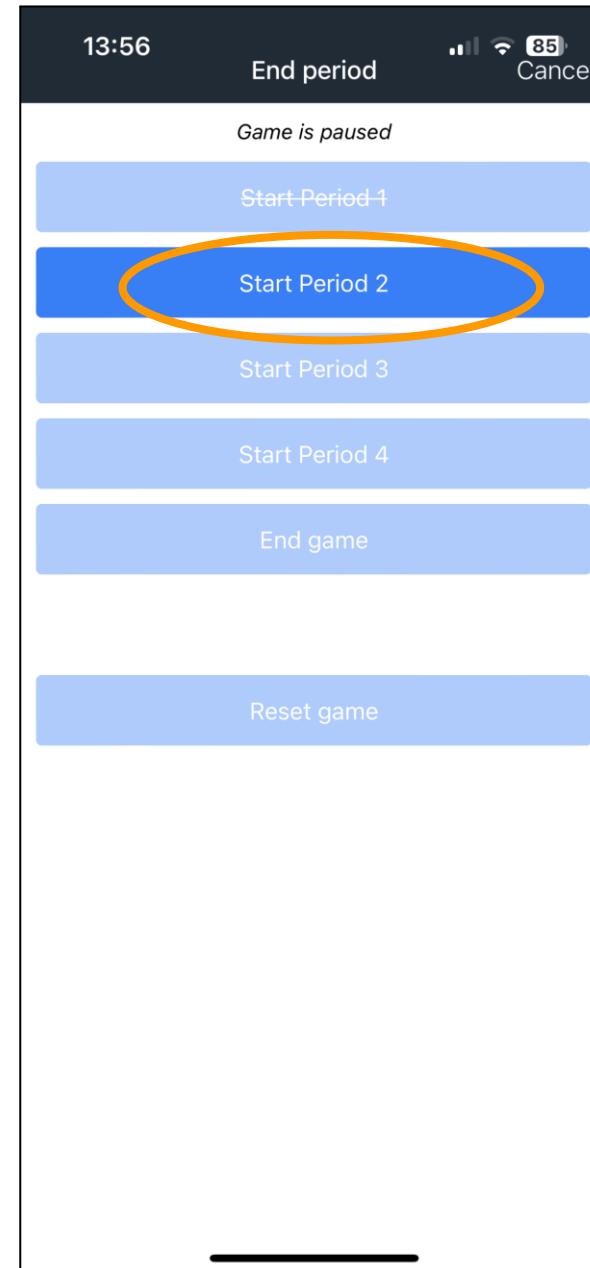
Remove



När perioden kommit till slut, tryck på 'pause game', och sedan 'end period'.



Sedan startar du period 2 genom att trycka på
'Start Period 2'





MANUAL FÖR LIVE STREAM

BÖRJA DAGEN

Om du är först på plats för dagen och plattan inte är inloggad, gör följande:

1. Börja med att gå in i inställningar och koppla upp er på det lokala WIFI.

Användarnamn: malmo_event

Lösenord: malmo3v3nt201

2. Logga in i appen Solidsport Broadcast med följande info:

Användarnamn: basket@malbas.se

Lösen: Malbas75

3. Välj vilken plan du filmar på i listan



VARJE MATCH

1. Välj rätt match från listan av matcher. Kontrollera både starttid och lagen på planen. Tänk på att turneringen kan vara försenad, dubbelkolla därför att rätt lag är på planen.
2. Markera matchen i listan, klicka på välj och bekräfta att du vill sända den.
3. Om starttiden är nådd börjar sändningen direkt. Annars räknar den ner till matchstart. Skulle matchen börja tidigare klickar du på starta nu.
4. Under sändningen behöver du endast följa spelet med kameran. NOTERA att poängen kommer in automatiskt i sändningen genom liverapportering med Cupmanager.
5. När du är HELT säker på att hela matchen är slut klickar du på avsluta sändning. Du bekräftar sedan detta med ja. Välj sedan nästa match i listan och börja om från punkt 1



ATT TÄNKA PÅ

- Allt du säger bakom kameran hörs i sändning ;-)
- Om någon skadar sig - vänd bort kameran.
- Följ spelet genom kameran.





MANUAL Zettle

VARFÖR?

Swish funkar ju så bra?

Jo, men våra danska besökare kan inte Swisha! Och vi vill gärna erbjuda dem möjligheten att köpa fika också. I förlängningen är det också bra för att vi kan spåra vad köps mest, och får därför statistik på vad som ska köpas in. Så använd gärna i

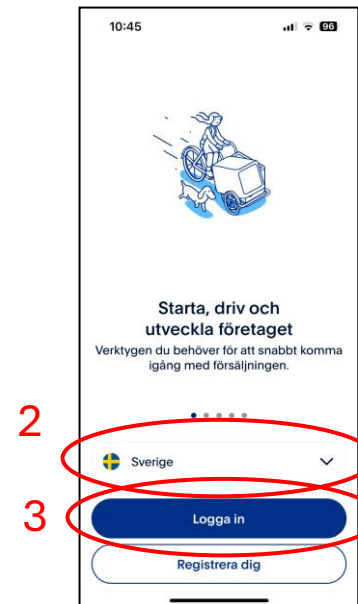


STARTA UPP

1. Någon som står i kiosken måste ladda ner appen Zettle till sin telefon (eller om någon har en padda att avvara under helgen).



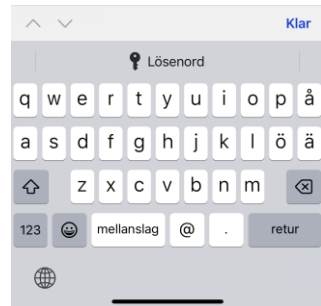
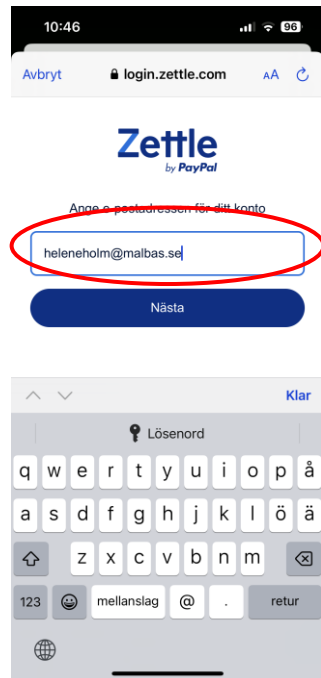
2. Öppna appen, välj Sverige i rullistan
3. Tryck på Logga in



STARTA UPP

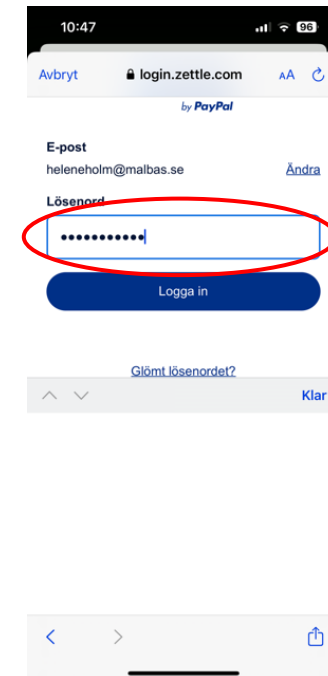
3. Skriv sedan in e-postadressen i fältet, tryck på **Nästa**

Se epostadress för din hall nedan



4. Skriv sedan in lösenordet i fältet, tryck på **Nästa**

Se lösenordet för din hall nedan



Hall
emailadress
lösenord

Heleneholm
heleneholm@malbas.se
Heleneholm1

Hästhagen
hasthagen@malbas.se
Hasthagen1

Kulladals Sporthall
kulladal@malbas.se
Kulladal1

Latinskolan
latinskolan@malbas.se
Latinskolan1

Limhamns Sporthall
limhamn@malbas.se
Limhamn1

Stapelbäddsskolan
stapelbadden@malbas.se
Stapelbadden1



ANSLUT KORTLÄSARE

1. Starta kortläsaren genom att trycka på startknappen.



2. Tryck på den blåa knappen för att starta Blue tooth sökning. Se till att telefonen som ska anslutas har på sin Bluetooth



3. Konfirmera parkoppling mellan telefon och kortläsare genom att trycka på den blåa knappen igen.

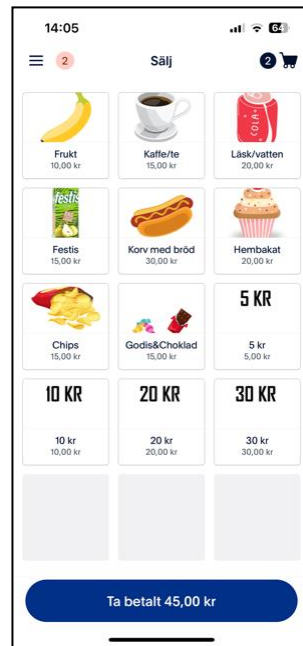
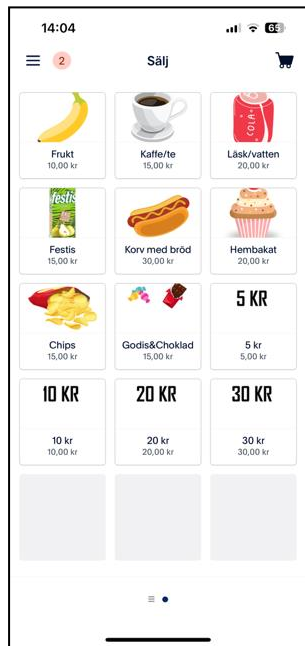


4. Klart!

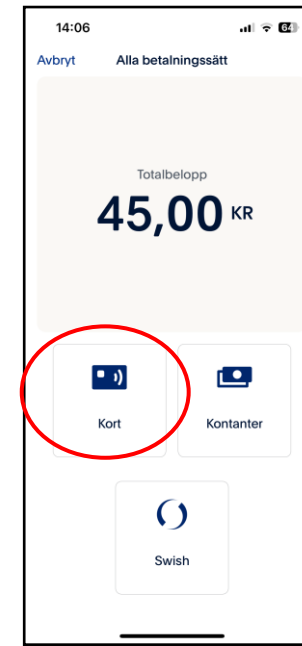


TA BETALT

1. Direkt i appen finns ett antal varor redan förinlagda. Det finns också ett antal beloppsknappar. Tryck på de varor kunden har köpt. När allt är registrerat, tryck på **Ta betalt**

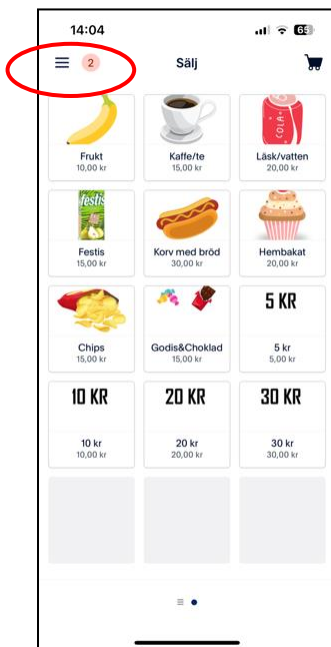


2. Välj betalsätt (kort eller swish – vi tar inte emot kontanter!). Be kunden hålla fram sitt kort mot kortläsaren.

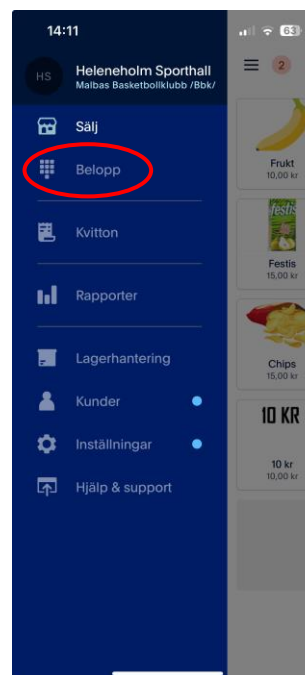


TA BETALT

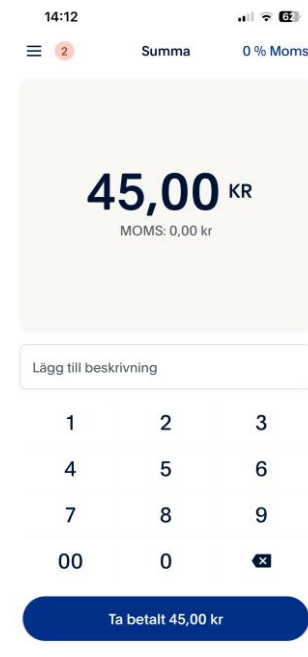
3. Om du vill registrera ett specifikt belopp, tryck då på menyn uppe till vänster.



4. Välj "Belopp".



5. Slå in det belopp du har sålt för. Tryck **Ta betalt.** Följ instruktionerna under punkt 2.



LYCKA TILL!

