# Instruktion till dig som ansvarar/bemannar halva potten/entré!

*Inne i kiosken står en pärm märkt ”halva potten C1”-där finns allt som behövs!*

1. –HALVA POTTEN  
Förse hockeyspelarna i laget med varsin matchtröja (om någon med nyckel till vårt skåp är på plats). Dela ut de laminerade skyltarna som de kan ha runt halsen vid försäljning (finns i pärm).   
Extra snöre och tejp finns längst bak i pärmen, vid behov av nya skyltar kontakta lagansvarig för halva potten.   
OBS! Halva potten är ett lotteri, så ej tillåtet att köpa lotter <18 år

2. –ENTRÉ  
Se till att skyltar med avgifter samt QR koder finns tillgängliga vid entrén (kontakta lagansvarig för halva potten om det behövs nya skyltar). Sätt upp borden så det blir en liten gång in i arenan.   
Entré bemannas första perioden därefter är det obemannat-ställ tillbaka bord.   
  
**Publikräknare**-en av er förser sig med publikräknaren (ligger i pengabörsen som levereras till er i lagom tid innan matschstart). Klicka in alla publik inkl. de som inte betalar för att hålla koll på antalet personer i arenan, ni behöver inte klicka in funktionärer och spelare. Detta antal skall rapporteras in till speakerbåset/sekretariatet samtidigt som ni berättar vem som har vunnit halva potten.

**Biljett kategorier för entrén (vid kvalspel ändras priserna):**-Vuxen 60 kr  
-Pensionär/Högskolestudent 40 kr  
-Årskort 500 kr (detta kan inte köpas via clubmate appen, sköts på separat swish/kontantkassa)  
-<16 år går in gratis  
-Tränare i klubben har försetts med säsongskort, det har lämnats ut 4/lag (inget kort=betalande)   
  
**Säsongskort**-500kr för ett säsongskort, detta går utanför appen. Swishnummer finns i pärmen (grön bakgrund). Skriv upp namn och telefonnummer på den som betalar säsongskort och lämna denna uppgift i ”pengabörsen”, säsongskortet levereras nästkommande match från samma pengabörs. Så frågar någon efter ett kort som är betalt sedan tidigare är det i pengabörsen det ska finnas.

3. Ladda ner appen ”clubmate admin” på din telefon

Vi har 2 olika inloggningar, en standard och en admin. En av er loggar in som admin och de andra som standard. Den som loggar in som admin är den som lottar ut vinnaren (se instruktion i pärm).  
Adm inloggningen är den vi administrerar matcherna på så gå inte in och ändra något där.  
Inloggning (anv. samt lösen) finns i pärmen.

4. WORK YOUR MAGIC  
Dags för spelarna att börja sälja halva potten lotter och dig/er att ta emot publiken och ta betalt vid entrén.

5.   
I pausen mellan andra och tredje perioden samlar ni ihop försäljningslapparna för 50/50 lotterna från grabbarna. Sedan gör ni vinstdragningen enligt instruktion (se flik i pärmen), gå sedan ner till speakerbåset/sekretariatet och informera dem om vilket lottnummer det är som har vunnit så de kan ropa ut detta och vinstsumman i högtalaren! (samtidigt som ni avrapporterar antalet som har gått in i arenan/publiksiffran).

6.  
Ställ tillbaka pärmen i kiosk utrymmet-KLART

**OBS! Lite strul hjälp**

Publik som har problem med att scanna QR kod:  
Om någon har problem med att scanna QR-koden med sin kamera (kan ex. komma till ny registreringssida eller en ny QR kod), då kan du som adm/standardanvändare gå in i clubmate appen, välj ”ta betalt med swish” under lotter. Denna koden kan kunden scanna med sin vanliga swish app, då brukar det fungera!

Hur vet jag att man har betalt och inte har tagit ett kort på köpet?  
Köper man entré i arenan kan ni se att det åker ”bollar” i bakgrunden (gråa/gröna) så det rör sig i bakgrunden dessa står inte still.  
Har man köpt innan man kommer till entrén har de sparat ner som bokmärke alt. i sin ”plånbok/wallet”.

Personen vill ha en lott i handen:  
Vi säljer inga fysiska lotter, endast digitala! Man kan efter köp ladda ner sina lotter i sin ”apple wallet” alt. bokmärka sin biljett om man vill se vilket lottnummer man har.   
Du kan lugna publik som köper lotter genom att berätta att den som vinner får sms så man kommer inte missa OM MAN VINNER.

Någon vill ångra sitt lottköp:  
Det är ingen distansköpslag på lotter så genomfört köp gäller.