

## Créer un article de remboursement (Loto, Jeux a gratter, Pmu,...)

Ce module permet d'enregistrer facilement les remboursements de tickets de Loto, pmu, tickets a gratter d'une simple touche.

Allez dans <outils>, <réglages>, <Edition X et Z> et validez l'option **détail les annulation et retours sur 'X' et 'Z'**. Cela vous permettra de contrôler les sorties réalisées pour le remboursement des tickets.

Pour commencer vous devez créer au moins une **famille 'Remboursement'** en mettant al tva a zéro et en ne validant pas le cumul fidélité pour cette famille. (Outils, outils, et devises)

Ensuite créez un article, mettez le dans la famille créée et avec l'icône unité choisissez l'unité 'Rembours'.

The screenshot shows the 'Fiche Article' window in a software application. The main form contains the following fields and elements:

- Top Bar:** 'Fiche Article' title, navigation icons for 'Infos', 'Photos', 'Stocks', 'Tarifs', and 'Détails'.
- Form Fields:**
  - Réf.ou Code barre:** 8880000000048
  - Code Alpha:** REMF-MN
  - Désignation:** Remboursement LOTO
  - Choisissez ci-dessous la couleur de la touche rapide:** A row of colored squares (green, blue, red, yellow, orange, purple, grey).
  - Critère 1-5:** Five empty rows with magnifying glass icons.
  - Prix de vente principal TTC:** 0.00
  - Tva:** 0.000 % = 0.00 sur 0.00
  - Code famille:** M : Rembours. LOTO (highlighted with a red arrow)
  - Catégorie:** A dropdown menu.
- Informations Articles:**
  - Dernier prix d'achat:** 0.00
  - Coefficient de calcul:** 1.000
  - Unité (Kg, Mètre... infos de préparation):** Rembours (highlighted with a red arrow)
  - Prix de vente à l'unité (Kg, mètre,...):** Empty field
  - Implique une saisie de valeur a la vente (Kg, Mètres):** A checkbox.
  - Fournisseur Principal:** A dropdown menu.
  - Redevance montant:** A field with 'en %' next to it.
- Buttons and Tools:**
  - Rech.CB:** A button with a magnifying glass icon.
  - Unités:** A button with a grid icon, highlighted with a red arrow.
  - Bottom Bar:** A row of buttons: 'Créer', 'Recher.', 'C.Barre', 'Dupliquer', 'Unités', 'Historic', 'Liste', 'Rapide', 'Etiquettes', 'Spécific', 'Effacer', 'Fin'.

Le code alpha est spécial pour les Remboursement : Il doit commencer par REMF-xxx ou xxx représentent les familles gérant les remboursements (ici M et N)

Vous pourrez déposer l'article sur une touche rapide dans la caisse pour pouvoir saisir rapidement le remboursement. Pour pouvoir gérer manuellement les articles sur les boutons vous devez être en mode manuel. (Outils, Boutons).

Lorsque vous devez effectuer le remboursement d'un ticket cliquez sur la touche rapide que vous avez créé, une fenêtre sera affichée vous demandant le montant du remboursement.

5.20			
7	8	9	
4	5	6	-
1	2	3	
Effacer Tout	0	.	C

M	Rembours. LOTO
N	Rembours. Ticket

Entrez le montant du remboursement, choisissez la famille. (Le montant sera enregistré en négatif dans la caisse)

Annuler Valider

Tapez le montant et cliquez sur la famille correspondant à ce remboursement, puis validez. La somme sera enregistrée **en négatif** dans la caisse. Si le client vous achète d'autres produits le montant viendra en déduction sinon vous pourrez effectuer le remboursement en appuyant sur la touche de **règlement espèces**. Vous devrez dans ce cas rendre la somme au client en espèces.

Si vous avez activé l'option 'détail' dans les réglages vous retrouverez les différents remboursement détaillées en fin de votre 'X' et 'Z'