



Snooker King

スマートスヌーカー課金&照明自動化
管理システム

• バージョン 3.0

44

SECTIONS

Web + App

FULL COVERAGE

Step-by-Step

SCREENSHOTS



POS



自動照明



メンバーシップ



アプリ



リワード



ウェブサイト
www.snookerking.com



WHATSAPP
+6011-54521238



プラットフォーム
クラウドベース SaaS



アクセス
ウェブ&モバイルアプリ

Table of Contents

1 はじめに

2 アカウントとログイン

2.1 サインイン

2.2 忘れたパスワードのリセット

3 組織を作成

3.1 組織を作成する

3.2 請求プロフィール（販売者情報）

3.3 通貨設定

3.4 支払い方法、部分支払い&丸め

4 センターを作成

4.1 新しいセンターを作成する

4.2 会員ポータルQRを印刷する

5 システム設定

5.1 タイムゾーン、形式&言語

5.2 ハードウェア、写真&その他

5.3 テーマカラー

6 従業員&アクセス制御

6.1 従業員を作成する

6.2 スタッフ勤怠と出退勤打刻

7 テーブル、タイプ、テーマ&ゾーン

7.1 テーブルタイプを作成する

7.2 テーブルを作成してラベル付けする

8 カウントアップゲーム料金

8.1 カウントアップ料金を設定する

8.2 時間帯設定（段階的価格設定）

9 カウントダウンパッケージ

Table of Contents (continued)

9.1 カウントダウンパッケージを作成する

10 運用フロア

10.1 フロアをナビゲートする

10.2 サウンドエフェクト&音声アナウンス

11 ゲームの開始と実行

11.1 カウントアップゲームを開始する

11.2 カウントダウンゲームを開始する

11.3 プレイヤー&ラウンドを追加する

11.4 クイックスキャン (RFID / QRセルフスタート)

12 一時停止、再開&テーブル変更

12.1 ゲームを一時停止して再開する

12.2 セッションを別のテーブルに移動する

13 ゲーム終了、割り勘&支払い

13.1 ゲームを終了して支払いを受ける

13.2 支払者間で請求書を分割する

13.3 後払い (未払い請求書)

14 照明自動化

14.1 照明コントローラーを接続する

15 ライブテーブルモニター (TV表示)

15.1 モニターを設定する

16 商品、カテゴリー&コンボ

16.1 カテゴリーを作成する

16.2 商品を作成する

16.3 コンボパッケージを作成する

17 在庫&購買

17.1 在庫を監視&調整する

17.2 サプライヤー&購買請求書

Table of Contents (continued)

18 POS

18.1 カウンターで販売する

18.2 支払い方法

19 デPOSIT

19.1 回収、返金&没収

20 フード&ドリンクメニュー&テーブル注文

20.1 メニューを構築する

20.2 テーブルにサービスする

21 QRセルフオーダー&セルフスタート

21.1 お客様のセルフオーダー

21.2 ゲームテーブルをセルフスタートする

22 プリンター&レシート印刷

22.1 プリンターを追加してルーティングする

23 会員プラン

23.1 会員プランを作成する

24 会員

24.1 レジで会員を登録する

24.2 QRによるセルフサインアップ

24.3 会員を検索&管理する

25 会員割引

25.1 プラン割引を設定する

26 リワードポイント

26.1 ポイントプログラムを設定する

27 スタンプカード

27.1 スタンププログラムを運用する

28 クレジットパッケージ&チャージ

28.1 クレジットパッケージを作成する

Table of Contents (continued)

28.2 会員をチャージする

29 キャンペーン&クーポン

29.1 キャンペーンを作成する

30 売上&請求書

30.1 売上を閲覧&検査する

30.2 編集、無効化&公式領収書

31 売上レポート

31.1 レポートを生成する

32 税、サービス料&書類

32.1 税&サービス料を設定する

33 LHDN電子インボイス (MyInvois)

33.1 接続&送信

34 オンライン決済 (Fiuuゲートウェイ)

34.1 ゲートウェイを有効化する

35 会計エクスポート

35.1 設定&エクスポート

36 セールスエージェント&コミッション

36.1 プログラムを設定する

36.2 コミッションを支払う

37 テーブル予約

37.1 予約を作成する

37.2 定期&一括予約

37.3 予約ライフサイクルを管理する

37.4 テーブルタイプごとの予約ルール

38 トーナメント

38.1 トーナメントを作成&公開する

38.2 イベントを実施する

Table of Contents (continued)

39 お知らせ&コミュニケーション

39.1 お知らせを公開する

39.2 センターチャット

40 レンタル管理

40.1 レンタルを運用する

41 会員アプリ

41.1 登録してクラブに参加する

41.2 スキャンしてプレイ&アクティビティを追跡する

41.3 チャージ、リワード&クーポン

41.4 予約、対戦&交流する

41.5 プロフィール&セキュリティ

42 オーナー&エージェントモバイルポータル

42.1 ポータルを使用する

43 履歴&監査

43.1 履歴を確認する

44 サポート&フィードバック

44.1 バグを報告するか機能を提案する

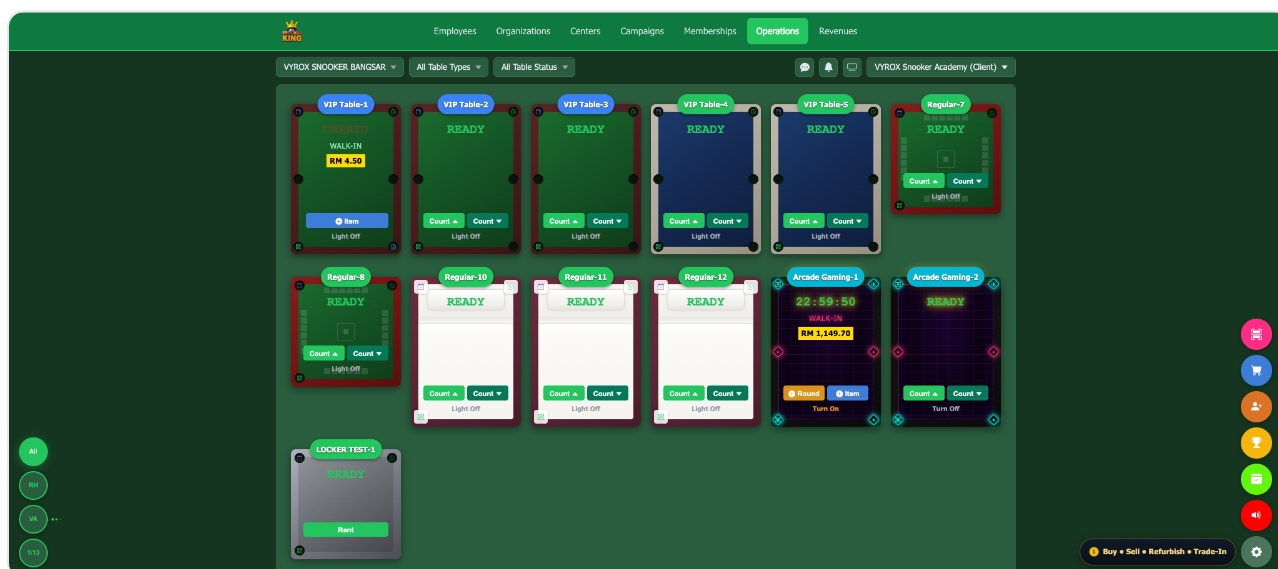
Section 1

はじめに

Snooker Kingは、スヌーカー、ビリヤード、プールセンター向けの包括的なクラウドベース管理プラットフォームです。さらにピククルボールコート、ゴルフ練習場、カラオケルーム、麻雀卓、レンタルなどにも対応しています。リアルタイムのテーブル管理、時間制課金、POS、フード&ドリンク注文、在庫管理、会員制度、ロイヤルティプログラム、予約、トーナメント、アクセス自動化を一つの中央システムに統合することで、日々の業務をデジタル化します。

このプラットフォームは、効率と成長を優先する運営者のために構築されています。自動照明制御を備えたリアルタイムのテーブル監視、段階料金によるカウントアップ / カウントダウンの柔軟な課金、割り勘決済、マレーシアLHDN電子インボイス対応、Fiuuゲートウェイによるオンライン決済、そしてお客様がスキャンしてプレイ、クレジットチャージ、テーブル予約、トーナメント参加、ライブスコア記録ができる完全な会員向けモバイルアプリを提供します。

オーナーは財務パフォーマンスを遠隔監視し、個別の権限までスタッフのアクセスレベルを制御し、販促キャンペーンを実施し、単一のログインから複数の組織・支店を管理できます。本ガイドでは、初期設定から高度な日常運用まで、システムのすべての機能を説明します。



Section 2

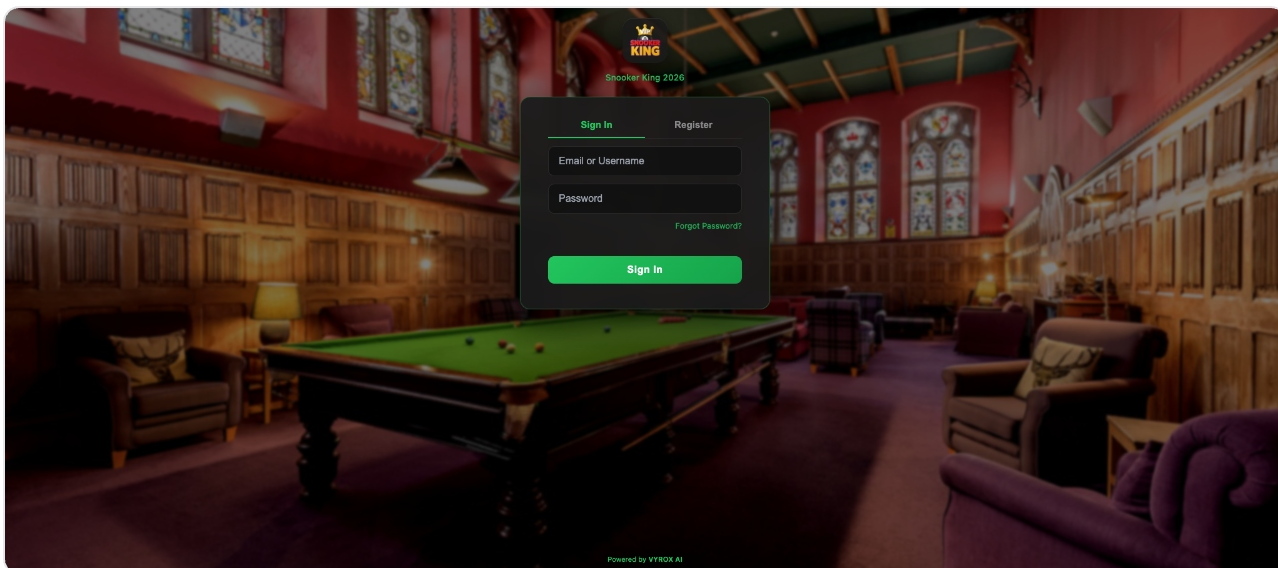
アカウントとログイン

オーナー（クライアント）、マネージャー、オペレーター、セールスエージェント、会員のすべてのユーザーが、同じブランドのログインページからサインインします。Snooker Kingのサブスクリプション開始時にアカウントが作成され、オンボーディングメッセージでログイン用のメールとパスワードを受け取ります。

初回ログイン時、システムは法的合意書（利用規約、プライバシー、免責事項）を表示し、続行する前に同意する必要があります。新しいバージョンが公開されるたびに再表示され、同意を常に最新の状態に保ちます。

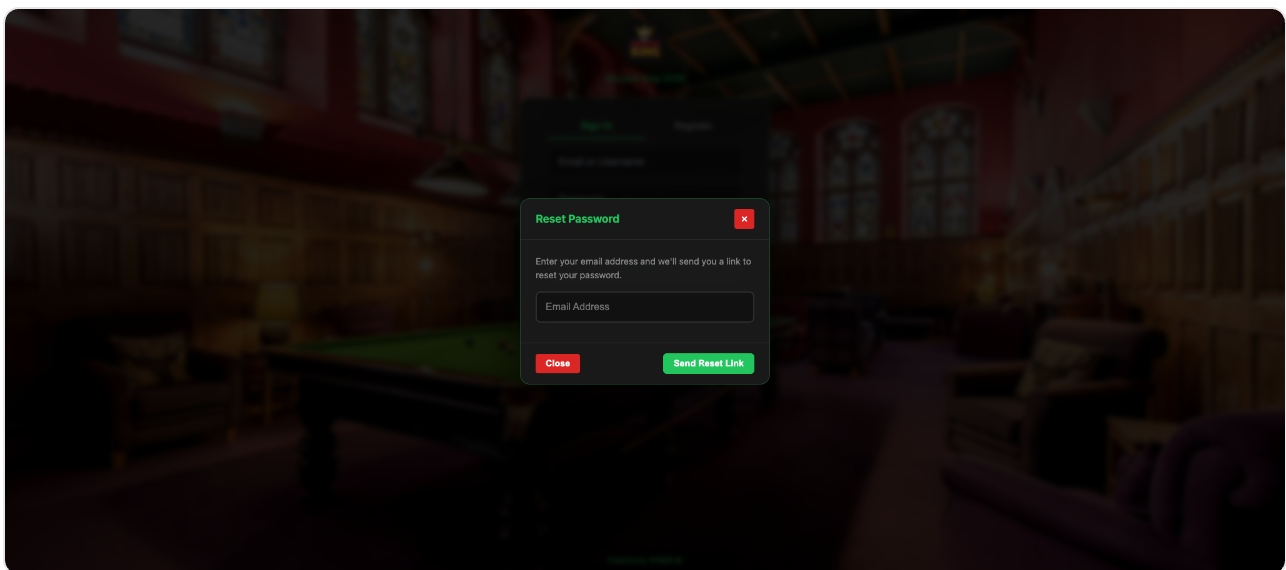
2.1 サインイン

1. Snooker KingのURL（またはクラブ専用リンク、例：snookerking.com/yourclub）を開く
2. メールアドレスまたはユーザー名を入力
3. パスワードを入力
4. サインインをクリック
5. 初回ログイン時に法的合意書を確認して同意する



2.2 忘れたパスワードのリセット

1. ログインページで「パスワードをお忘れですか?」をクリック
2. アカウントのメールアドレスを入力して送信
3. メール内のリセットリンクを開く（1時間有効）
4. 少なくとも8文字の新しいパスワードを入力（文字、数字、記号を組み合わせる）－強度メーターがガイドします
5. 新しいパスワードを確認してパスワードリセットをクリック
6. ログインページに戻ってサインインする



***Note:** スタッフは会員のプロフィールからパスワードリセットメールを送信することもできます。

Section 3

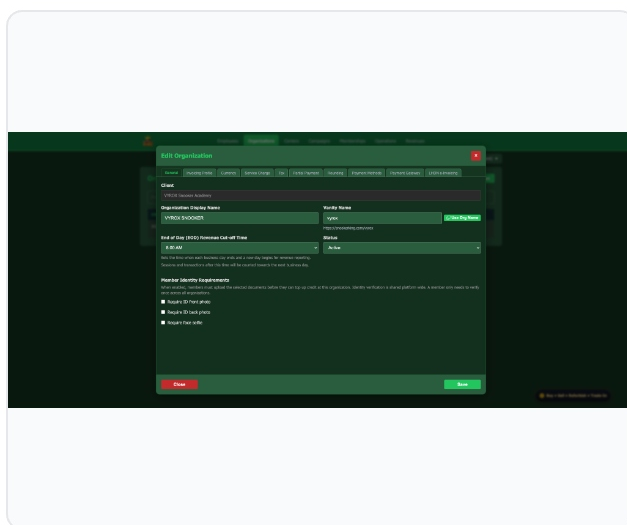
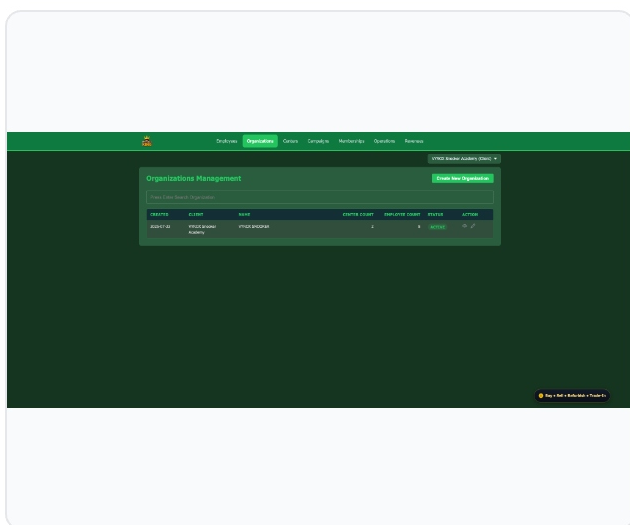
組織を作成

組織はあなたの法的事業体です。すべてのセンターで共有される設定を保持します：請求書発行の身元情報、通貨形式、デフォルトの税・サービス料率、許可された支払い方法、部分支払いルール、オンライン決済ゲートウェイ、LHDN電子インボイス。一度設定すれば、各センターがそれを継承します。

各組織は、会員が登録・ログインに使用する専用URL（例：snookerking.com/yourclub）と、レポート上で1営業日の終了と次の日の開始を定義する日次締め時刻も取得します。

3.1 組織を作成する

1. 組織 > 新しい組織を作成 に移動
2. 組織の表示名を入力
3. 専用名を設定（小文字と数字）－ライブURLプレビューが会員リンクを表示します
4. 日次締め（EOD）売上締め時刻を選択
5. ステータスをアクティブに設定して保存



3.2 請求プロフィール（販売者情報）

→ Section 3 – 組織を作成 (continued)

1. 組織 > 請求プロフィールタブを開く
2. IDタイプを選択: NRIC、企業、パスポート、またはMyTentera
3. 企業の場合: 販売者正式名称、企業登録番号 (BRN)、納税者番号 (TIN)、SST番号を入力
4. 連絡先情報と完全な事業住所を入力
5. 保存 – これらの詳細は請求書に印刷され、電子インボイスに使用されます

3.3 通貨設定

1. 通貨タブを開く
2. 通貨コードを検索して選択 (例: MYR)
3. 通貨記号を設定し、記号かコードのどちらを表示するかを選択
4. 記号の配置 (前/後)、小数点桁数、桁区切りを選択
5. 丸め精度を選択してライブプレビューを確認
6. 保存 – すべての金額表示とレシートがこの形式に従います

Edit Organization

General | Invoicing Profile | **Currency** | Service Charge | Tax | Partial Payment | Rounding | Payment Methods | Payment Gateway | LHDN e-Invoicing

Currency Code
MYR - Malaysian Ringgit

Currency Symbol
RM

Display As
Symbol (e.g. RM, INR sign, \$)

Symbol Placement
Before Amount

Use Thousands Separator
Yes

Decimal Places
2

Rounding Precision
0.10

PREVIEW
RM 1,234.60
Original: RM 1,234.57 → Rounded: RM 1,234.60 (+0.033)
Rounding precision: 0.1

Close Save

3.4 支払い方法、部分支払い&丸め

1. 支払い方法タブを開き、スタッフが受け付けられる支払い手段を有効化：現金、カード、電子ウォレット、銀行振込、Fiuu
2. 会員通貨を有効化：クレジット、ポイント、スタンプ
3. 部分支払いタブで、分割払いを許可する販売タイプを選択：カウントアップ、カウントダウン、カウントダウン後払い、POS、フード&ドリンク
4. 丸めタブで、現金丸めを適用する支払い手段をチェック（現金、カード、電子ウォレット、銀行振込、クレジット）
5. 保存

→ Section 3 – 組織を作成 (continued)

[illegible]

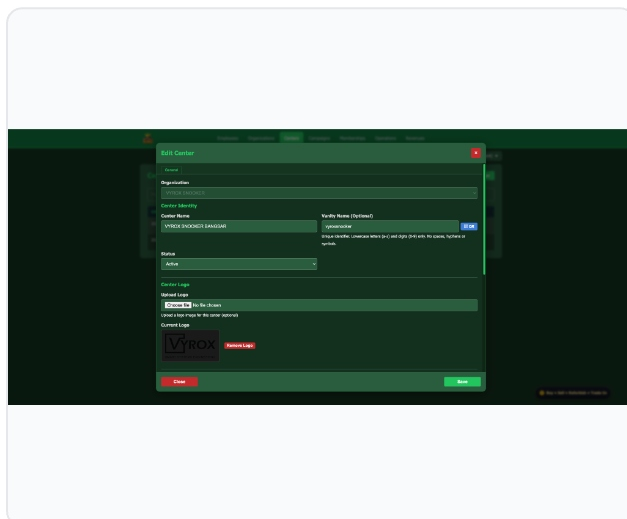
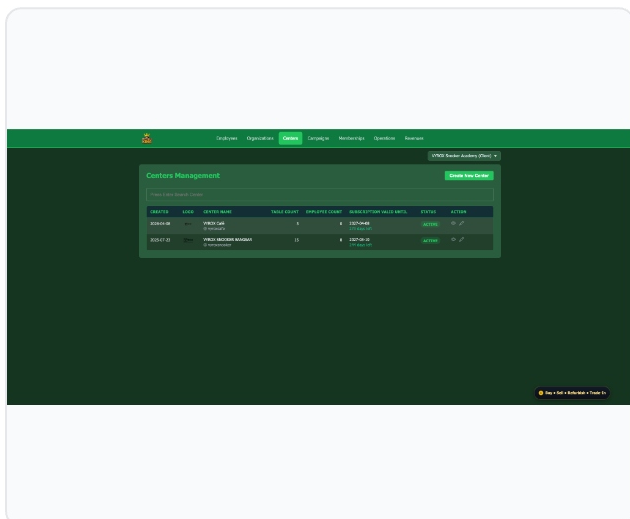
***Note:** デフォルトのサービス料と税率も組織ごとに設定されます – 本ガイドの税・サービス料・通貨のセクションを参照してください。

センター は組織 下の物理的な支店です。各センター には独自の名前、ロゴ、住所、GPS位置、WhatsApp連絡先、運用切替があり、複数支店のビジネスが単一のブランドアイデンティティを共有しながら支店レベルの管理で各店舗を運営できます。

各センターはカウンター用の会員ポータルQRコードを印刷でき、お客様がスキャンして会員登録し、そのセンターは会員アプリの「近くのセンター」リストに写真、リアルタイムの空き状況、道順とともに表示されます。

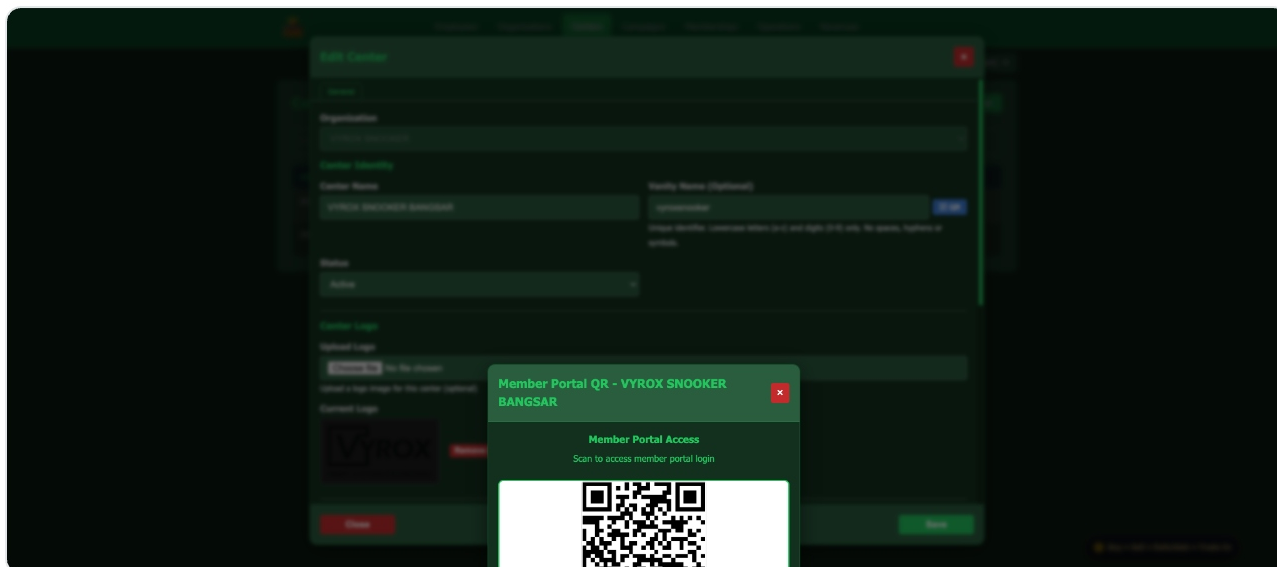
4.1 新しいセンターを作成する

1. センター > 組織を選択 > 新しいセンターを作成 に移動
2. センター名と任意の専用名を入力
3. センターロゴをアップロード（内蔵エディターで切り抜き、拡大縮小、回転）
4. 住所、任意の説明（会員アプリに表示）を入力し、Googleマップから GPS座標を貼り付け
5. WhatsApp番号を設定（組織のデフォルトまたはカスタムを使用）
6. 日次締めを選択（組織から継承またはオーバーライド）
7. 必要に応じて「ゲームの一時停止を許可」を有効化し、作成を確認



4.2 会員ポータルQRを印刷する

1. センターを開き、専用名の横にあるQRボタンをクリック
2. 会員ポータルQRコードのプレビューが表示されます
3. QR A4印刷またはQR B5印刷をクリック
4. 印刷したQRをカウンターに掲示し、会員のセルフ登録に使用

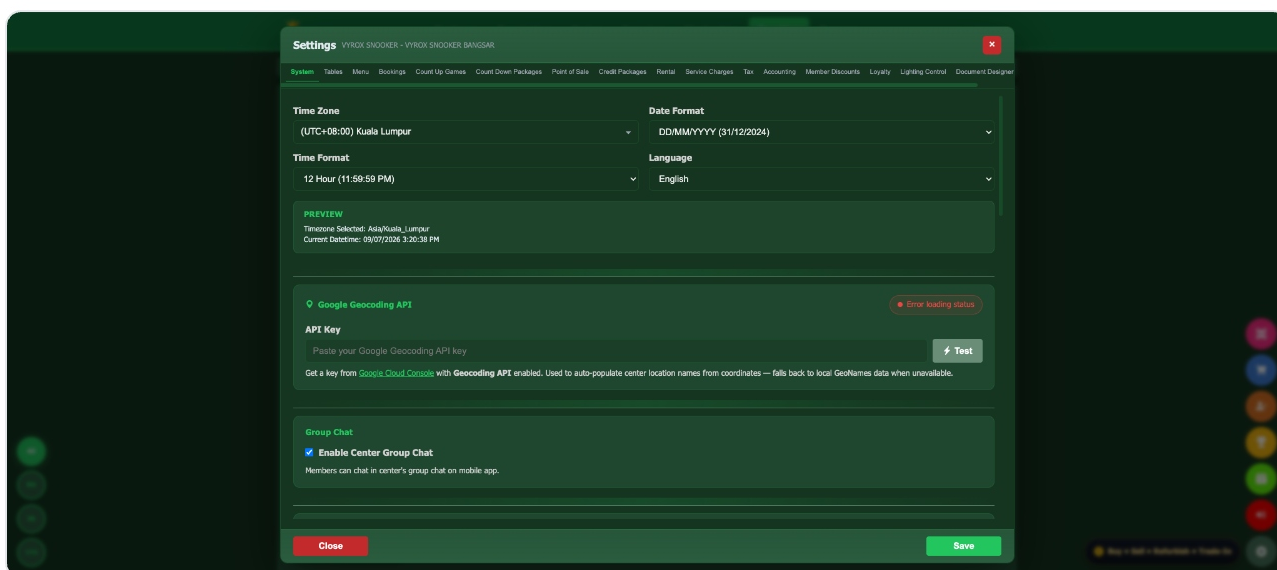


設定パネル（運用ページの歯車ボタン）は各センターの管制室です。システムタブには基本項目があります：タイムゾーン、日付・時刻形式、表示言語、統合、ハードウェア周辺機器、センター写真、アプリ全体のカラーテーマ。

正確な時刻設定は不可欠です – すべてのゲームセッション、請求書、レポートにタイムスタンプが付けられます。日付、時刻、言語の変更は保存前にリアルタイムでプレビューされ、言語選択は音声アナウンスも決定します。

5.1 タイムゾーン、形式&言語

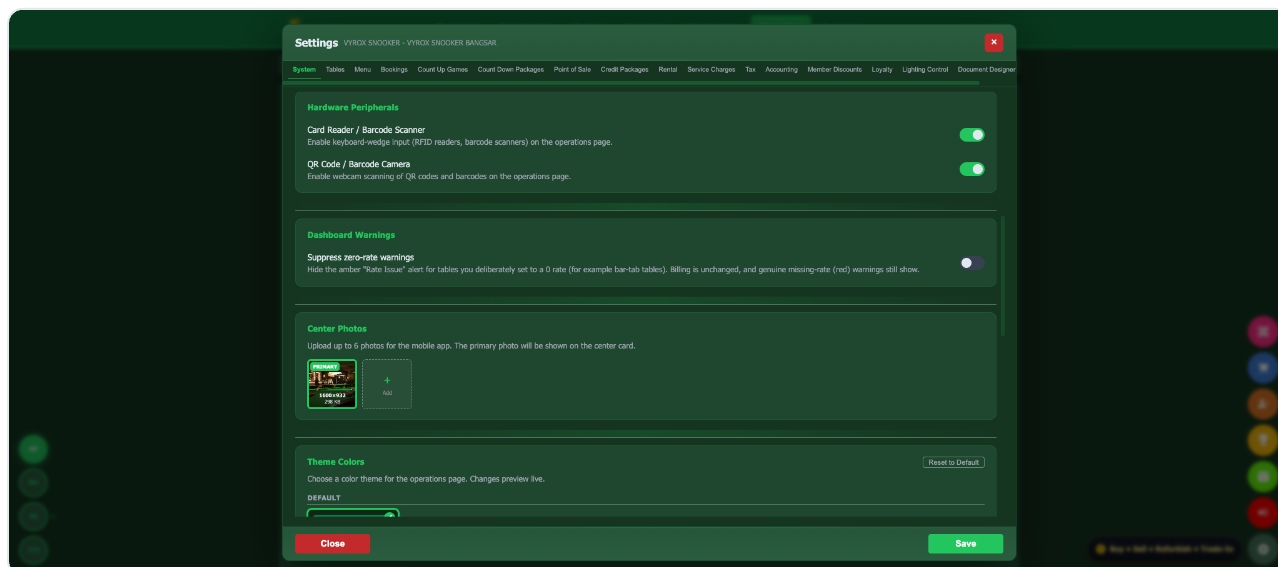
1. 運用>設定（歯車ボタン）>システムに移動
2. 検索可能なリストからタイムゾーンを選択
3. 日付形式（例：DD/MM/YYYY）と時刻形式（24時間または12時間）を選択
4. 言語を選択：英語、マレー語、または中国語
5. ライブプレビューを確認して保存



5.2 ハードウェア、写真&その他

→ Section 5 – システム設定 (continued)

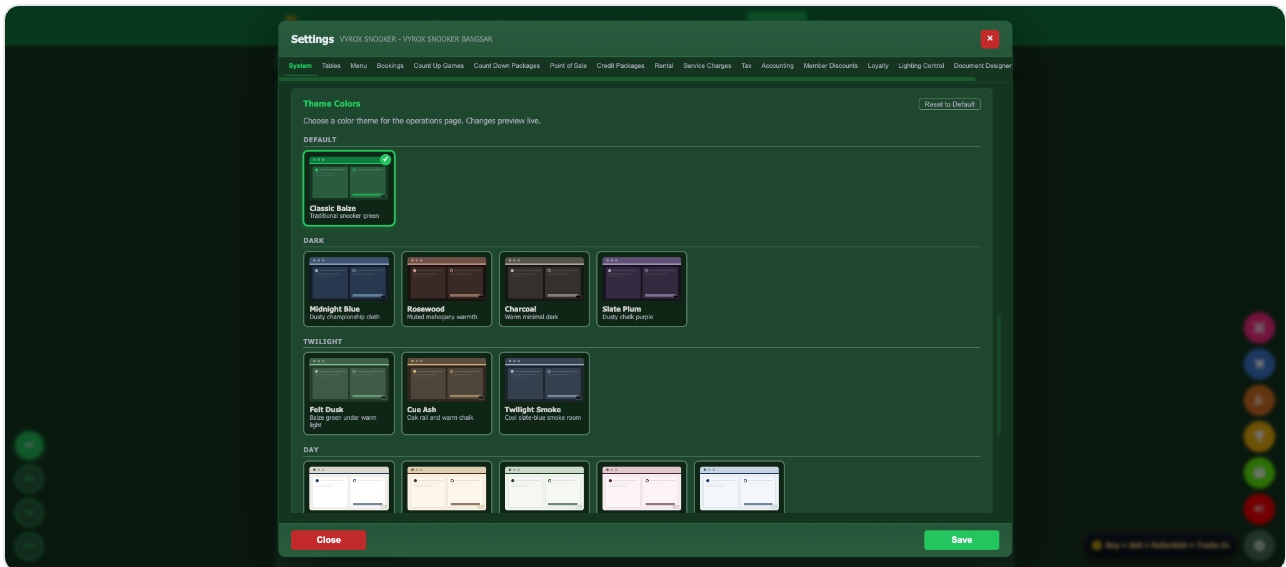
1. ハードウェア周辺機器で、カードリーダー / バーコードスキャナー（RFIDタップカード）および / またはQRコード / バーコードカメラ（ウェブカメラスキャン）を有効化
2. 会員がアプリでセンターとチャットできるよう、センターグループチャットを有効化
3. 最大6枚のセンター写真をアップロード – メイン写真は会員アプリのセンターカードに表示されます
4. 必要に応じてGoogleジオコーディングAPIキーを追加してテストし、位置情報を自動入力
5. 保存



5.3 テーマカラー

1. システムタブでテーマカラーまでスクロール
2. プリセットを選択（クラシックベイズ、ミッドナイトブルー、ローズウッド、チャコールなど）
3. またはカスタムピッカーで微調整：ナビバー、背景、カード背景、アクセント / ボーダー、モーダル背景
4. デフォルトにリセットでカスタマイズを元に戻す
5. 保存 – アプリ全体が即座にスタイル変更されます

→ Section 5 – システム設定 (continued)



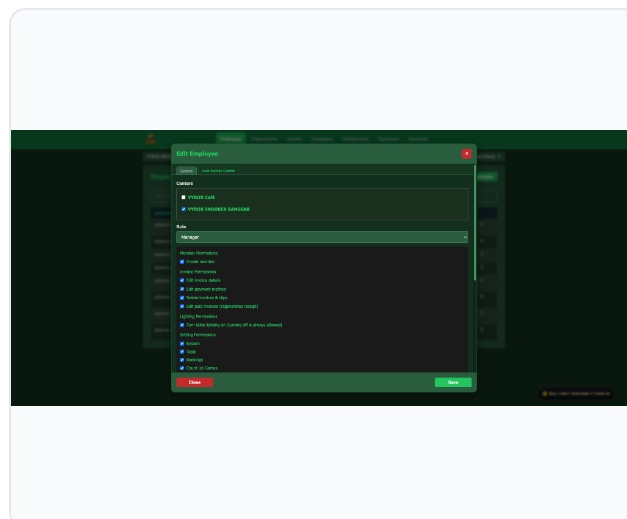
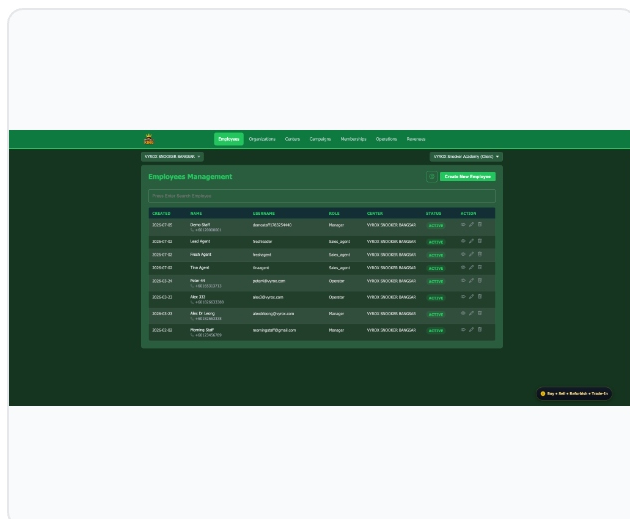
従業員 & アクセス制御

すべてのスタッフメンバーにログインを作成し、各人が見たり操作したりできる内容を正確に制御します。従業員は1つ以上のセンターに割り当てられ、役割を与えられます：マネージャー、オペレーター、またはセールスエージェント。細かい権限が、請求書の編集、書類の削除、会員の作成、テーブル照明のオンなどの機密性の高い操作をカバーします。

マネージャーはさらにモジュールごとに制限できます。どの設定タブ（料金、パッケージ、税金、プリンターなど）とどのダッシュボードセクション（従業員、組織、センター、キャンペーン、会員制度）を各マネージャーが開けるかを選択します。オペレーターはチェックした権限で日常のフロアアクセスを取得します。

6.1 従業員を作成する

1. 従業員 > 組織を選択 > 新しい従業員を作成 に移動
2. 名前、一意のユーザー名、パスワードを入力
3. ユーザーアクセス制御タブを開き、この従業員が勤務するセンターをチェック
4. 役割を選択：マネージャー、オペレーター、またはセールスエージェント
5. 付与する権限をチェック：会員作成、請求書詳細の編集、支払い方法の編集、請求書 & 伝票の削除、支払済み請求書の編集、テーブル照明のオン
6. マネージャーの場合、アクセス可能な設定モジュールとダッシュボードセクションをチェック
7. 必要に応じて、使用可能な売上ページの日付フィルターをホワイトリスト化してから、作成を確認



***Note:** 編集時にパスワードを空欄にすると現在のパスワードが保持されます。売上日付フィルター：どれもチェックされていない場合、従業員は制限なしです。

6.2 スタッフ勤怠と出退勤打刻

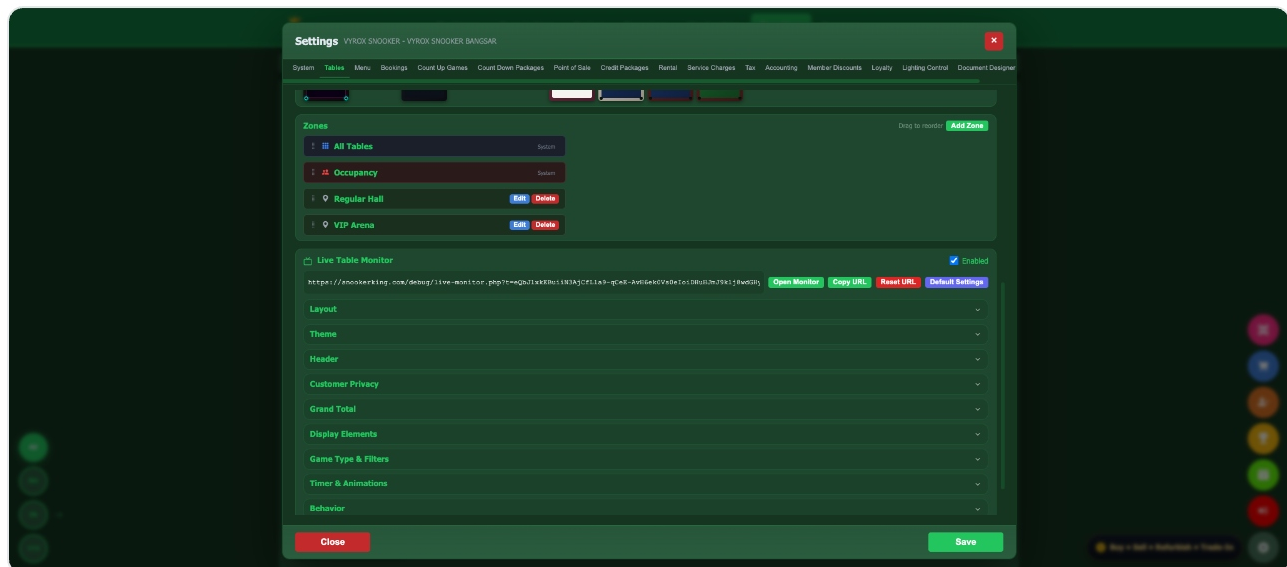
各スタッフは、すでにフロアで使用しているデバイスからワンタップでシフトの出勤と退勤を記録できます。RFIDバッジのタップでも、ワンタップボタンでも、お使いのセンターの設定次第です。各打刻でGPS位置情報とIPアドレスを記録するかどうかは、管理者がスタッフの現地滞在を確認できるようにあなたが決めます。

1. 「勤怠」に移動します（勤怠権限を持つすべてのスタッフに表示されます）
2. シフトを開始するには「出勤」を、終了するには「退勤」をタップします
3. センターでGPS取得が有効な場合、表示されたら位置情報へのアクセスを許可します
4. 管理者は勤怠サマリーを開き、全支店の全スタッフを日付範囲でフィルターして確認できます
5. 締め時刻と丸め規則（例えば最も近い15分単位への丸め）は設定で一度指定すれば自動的に適用されます
6. 期間をCSVとして給与計算用にエクスポートするか、ページから直接サマリーを印刷します

***Note:** 地図ピン付きの打刻記録は、その打刻でGPSが記録されたことを示します。ピンをタップすると地図上で正確な位置を確認できます。

7.2 テーブルを作成してラベル付けする

1. 引き続き設定>テーブルで、テーブルタイプの下にテーブルを追加
2. 各テーブルにラベルを付ける（例：テーブル1、VIP 1）
3. 各テーブルをゾーンに割り当てる（必要に応じてゾーンを作成）
4. 保存ー運用フロアにテーマ別カードとしてテーブルが表示されます



Section 8

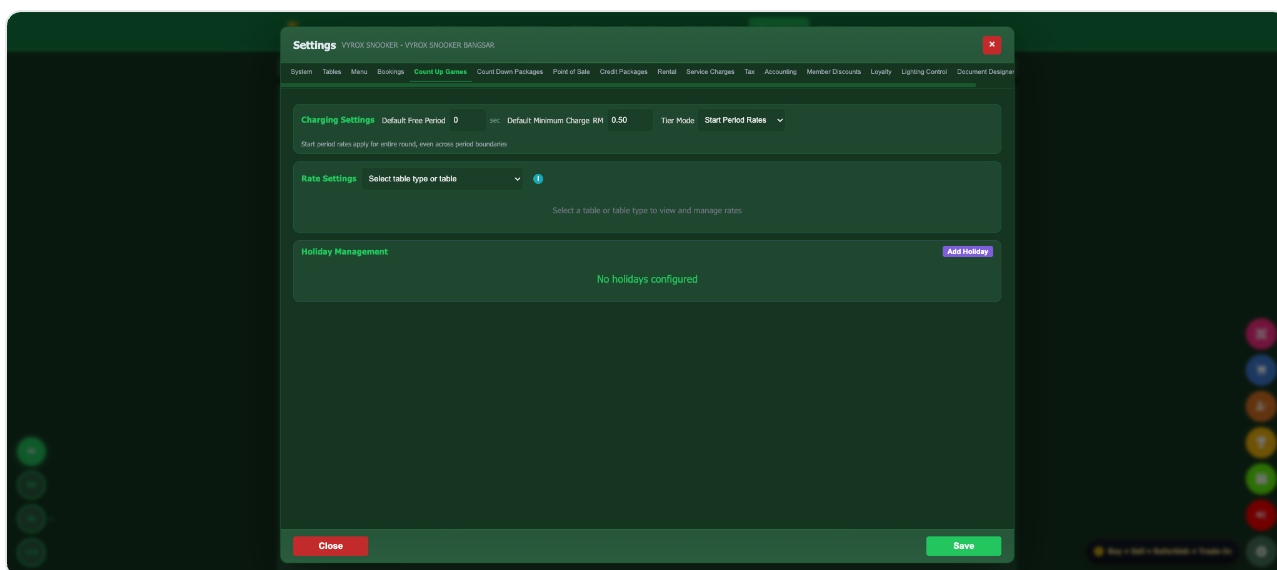
カウントアップゲーム料金

カウントアップゲームは経過時間で課金されます。料金は3段階の階層で解決されます – 特定のテーブルに設定された料金がテーブルタイプのデフォルトより優先され、それがセンターのデフォルトより優先されます – そのため、1回のオーバーライドでVIPテーブルの価格を変えることができます。

料金は曜日によって自動的に変更できます：全平日、全週末、特定の曜日、特定の日付、祝日、祝前日。段階的な時間帯設定により、セッションが長くなるにつれて時間料金を変更できます（例：最初の1時間を安くする）。会員特典料金も平日、週末、祝日で異なる設定が可能です。

8.1 カウントアップ料金を設定する

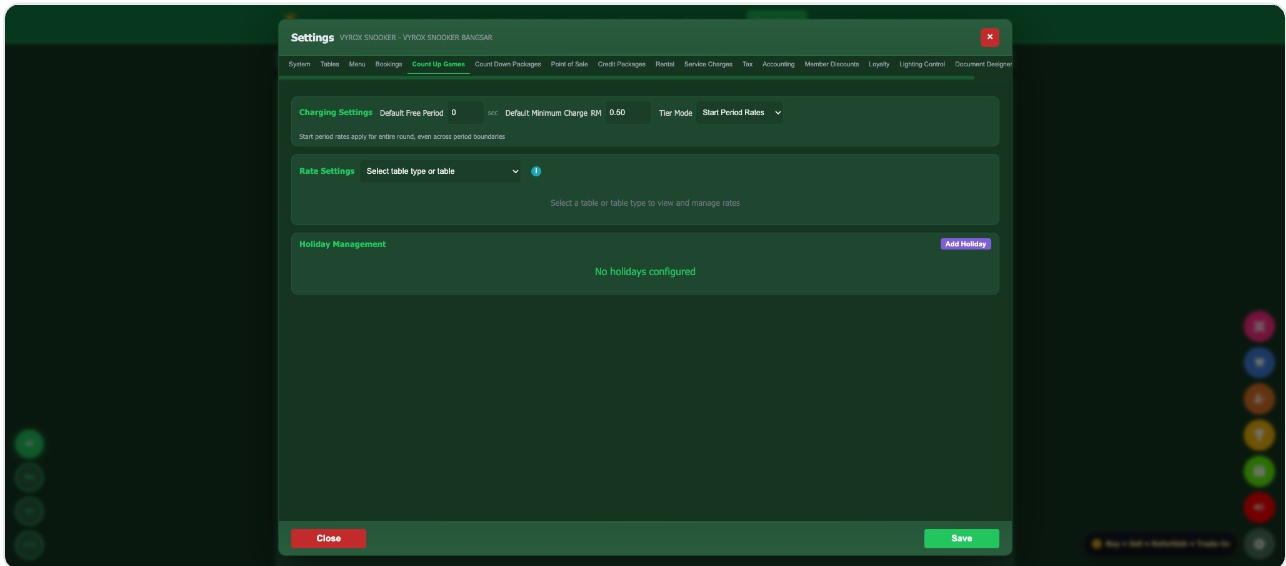
1. 設定 > カウントアップゲーム に移動
2. 範囲を選択：特定のテーブル、テーブルタイプのデフォルト、またはすべてのテーブル
3. ルールタイプを選択：デフォルト、全平日、全週末、特定の曜日、特定の日付、祝日、祝前日
4. 時間料金を入力
5. 保存、または全選択を使用して他のテーブルに料金をコピー



8.2 時間帯設定（段階的価格設定）

→ Section 8 – カウントアップゲーム料金 (continued)

1. 料金を開いて時間帯設定を有効化
2. 段階行を追加：開始 / 終了（分）＝時間料金（例：0～60分＝RM12/時、60分以降＝RM15/時）
3. 最後の段階は自動的にセッション残りの包括料金になります
4. 保存－実行中のゲームは時間の経過とともに正しい帯域を自動適用します



***Note:** 祝日と祝前日は祝日管理リストから取得されます。週末は自動検出されます。

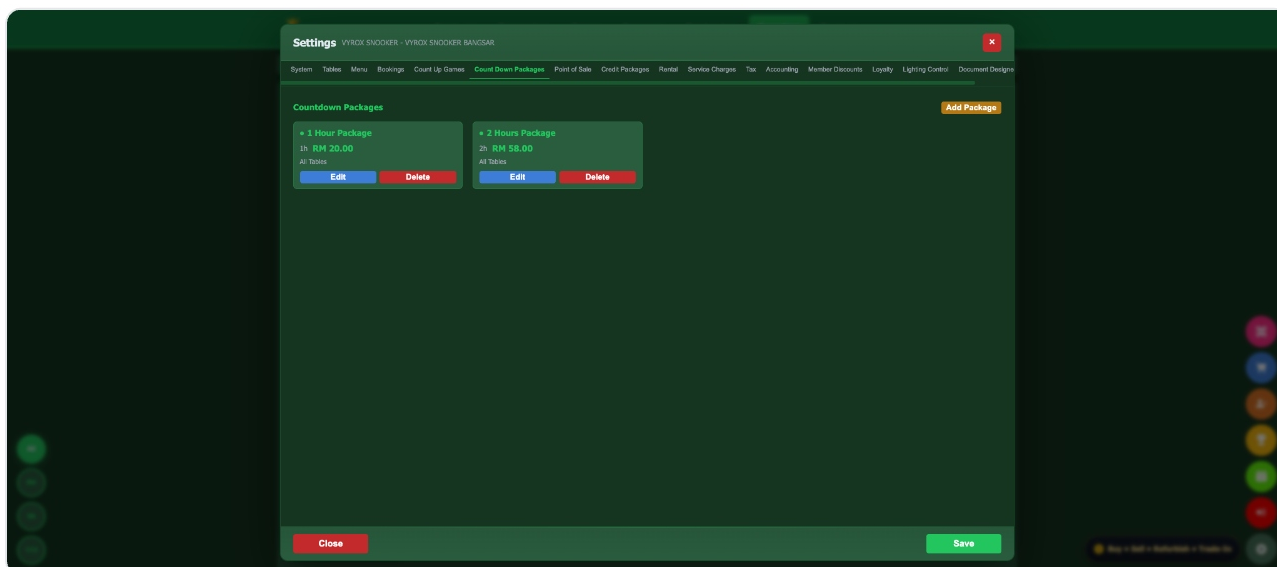
Section 9

カウントダウンパッケージ

カウントダウンゲームは事前に固定の時間ブロックを販売します。タイマーがカウントダウンし、時間切れになるとテーブルが停止します。パッケージは、独自の価格、税務処理、サービス料を持つプリペイドオファー（例：『時間スタンダード』やVIPバンドル）を標準化します。

9.1 カウントダウンパッケージを作成する

1. 設定 > カウントダウンパッケージ > カウントダウンパッケージを追加 に移動
2. パッケージ名、時間 / 分、価格を入力
3. 税金（%）とサービス料（%）を設定し、価格が税込みか税別で追加されるかを選択
4. テーブル選択モードを選択：すべてのテーブル（デフォルト）または特定のテーブルのみ、その後テーブルを選択
5. ステータスをアクティブに設定して保存

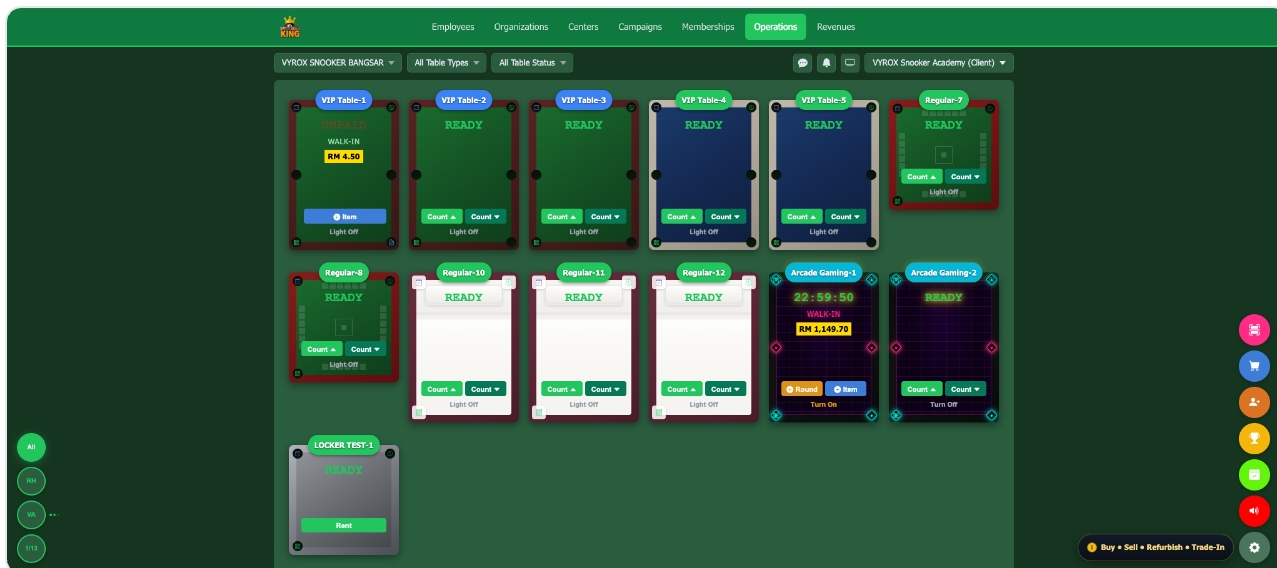


運用ページはあなたの会場のライブフロアマップです。各テーブルはテーマ別カードとして表示され、ステータス、タイマー、プレイヤー、リアルタイムの累積料金を示します。これは日常業務の拠点です：ゲームの開始、注文の追加、支払いの受け取り、フロアの監視。

浮動アクションボタンのスタックが、POSカート、新規会員追加、トーナメント、予約、クイックスキャン、設定へのワンタップアクセスを提供します。パワーユーザーはキーボードからフロアを操作できます：EnterでPOSを開く、Tでトーナメントを開く、Bで予約を開く、Escで最上位のウィンドウを閉じる。支払いウィンドウ内では矢印キーで方法を選び、Enterで確定します。

10.1 フロアをナビゲートする

1. 上部フィルターバーで組織とセンターを選択
2. ゾーンピルを使ってフロアエリアにジャンプ
3. すべてのテーブルタイプとすべてのテーブルステータス（空き / 使用中）でフィルター
4. 各カードのライブタイマーと累積合計を確認
5. 任意のテーブルカードをクリックして操作する



10.2 サウンドエフェクト & 音声アナウンス

1. 浮動ボリュームボタンをクリックしてサウンドエフェクトのミュート / ミュート解除を切り替え（選択は記憶されます）
2. 設定 > システム > 言語でアナウンス言語を設定
3. システムはクリック、支払い、ゲームイベントでフィードバック音を再生し、英語、マレー語、または中国語でアナウンスを話します

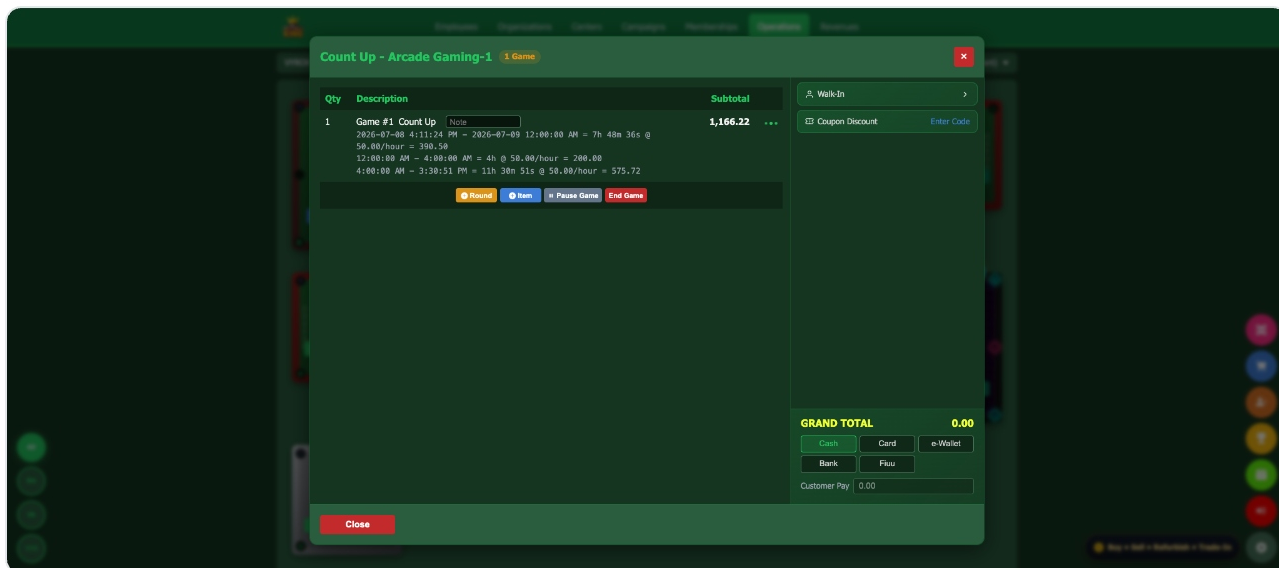
ゲームの開始と実行

フロアから数秒でゲームが始まります。カウントアップゲームはオープンエンドです – 設定した料金に基づいて時計とともに料金が増加し、ふらりと来店するお客様に最適です。カウントダウンゲームはプリペイドです – お客様はパッケージ、予算額を購入するか、会員クレジットに対してプレイし、タイマーがカウントダウンします。ゲームを開始するとテーブル照明が自動的にオンになります。

各テーブルは複数のプレイヤーとゲームラウンドを追跡します。ゲスト名を入力する、会員を検索する、または会員のRFIDカードをタップすることで、お客様をプレイヤーズロットに紐付けます – プレイと支出を実際の人物にリンクし、1人あたりの請求とロイヤルティに対応します。

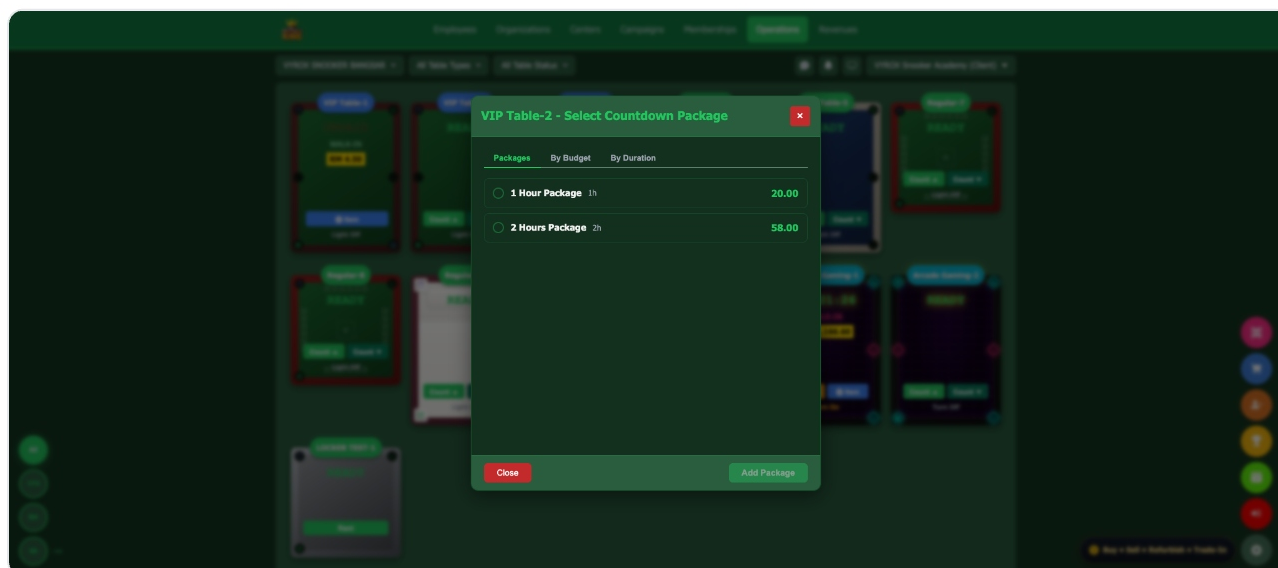
11.1 カウントアップゲームを開始する

1. 運用フロアで空きテーブルをクリック
2. カウントアップ開始を確認 – 照明がオンになりタイマーが開始
3. 必要に応じてテーブルにプレイヤーを追加（11.3を参照）
4. プレイ中に必要に応じてフード&ドリンクまたはPOS商品をテーブルに追加
5. お客様が終了したらテーブルカードからゲームを終了



11.2 カウントダウンゲームを開始する

1. 利用可能なテーブルでカウントダウンゲーム開始ウィンドウを開く
2. タブを選択: パッケージ (プリペイドパッケージを選択)、予算 (金額を入力ー期間は料金から計算されます)、または会員クレジット (現在のテーブル料金で会員残高に対してプレイ)
3. 選択をクリックしてカウントダウンを開始
4. カードは残り時間を表示。時間切れになるとテーブルが停止します



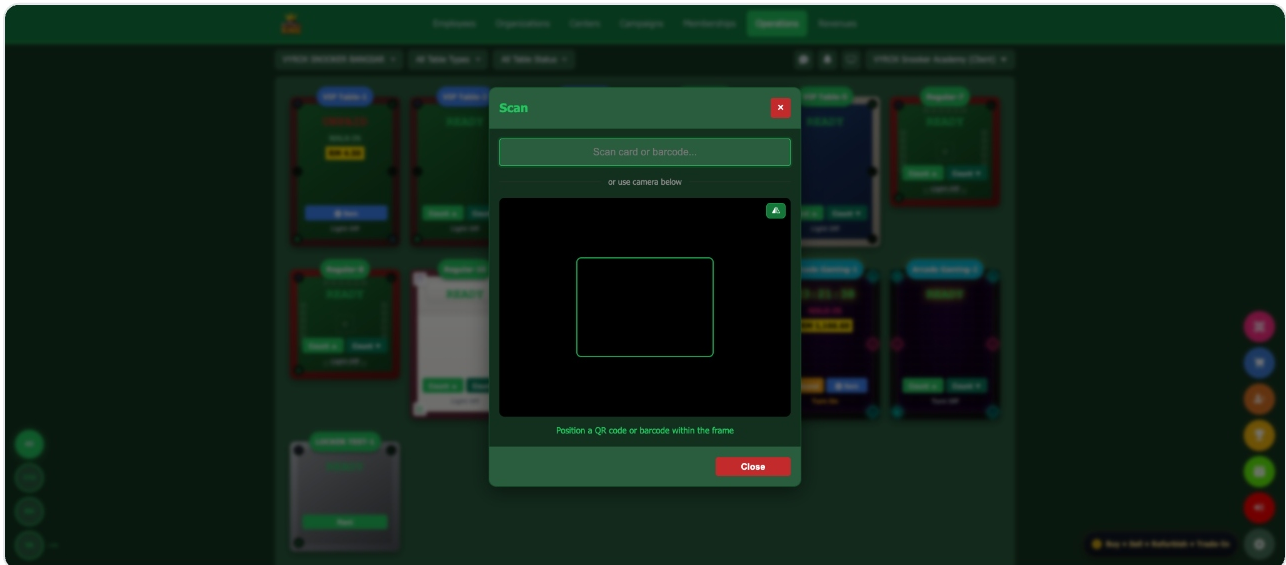
11.3 プレイヤー＆ラウンドを追加する

1. テーブルカードにカーソルを合わせ、緑色のプレイヤー追加チップをクリック
2. ゲスト名を入力するか、既存の会員を検索するか、会員のRFIDカードをタップ
3. 「合計N名のプレイヤー」チップをクリックして全体の名簿を開く
4. プレイヤースロットごとに、ラウンドを追加、商品を追加、またはそのプレイヤーのゲームを終了できます

11.4 クイックスキャン (RFID / QRセルフスタート)

→ Section 11 – ゲームの開始と実行 (continued)

1. 設定 > システム > ハードウェア周辺機器でカードリーダー / バーコードスキャナーまたはカメラを有効化
2. 浮動クイックスキャンボタンをタップ（またはカウンターでカードをスキャンするだけ）
3. 会員のRFIDカードをタップするか、QR / バーコードを提示
4. 一致した場合、パッケージ選択 / テーブル開始を選択 – 会員のアカウントに対してゲームが開始します



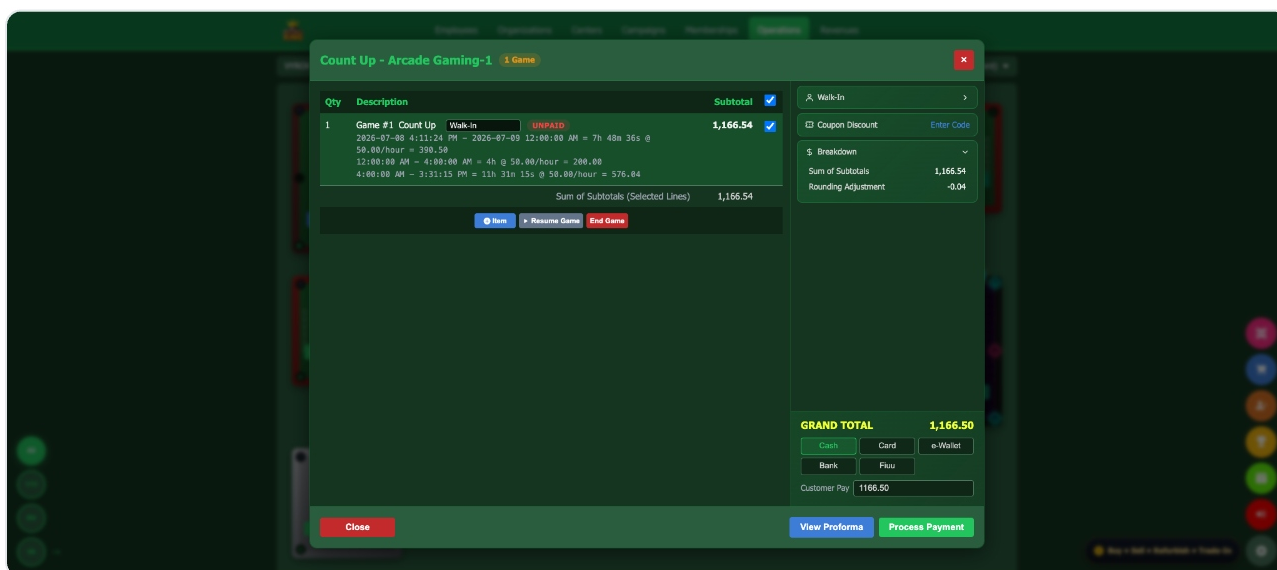
一時停止、再開&テーブル変更

ゲーム一時停止は、実行中のセッションのタイマーと課金を凍結します。食事休憩、停電、紛争などの場合に。そして再開は、1件の請求書行で同じゲームとして後で続行します。一時停止された時間は課金されません。テーブル照明は一時停止中は消灯し、再開時に再点灯します。この機能はセンター設定でセンターごとに有効化されます。

テーブル変更は、進行中のセッション全体（プレイヤー、経過時間、料金、商品）を、実行中の請求を失うことなく別のテーブルに移動します。メンテナンスの問題やお客様のアップグレードに最適です。ゲーム再開は誤って終了したセッションを再アクティブ化します。

12.1 ゲームを一時停止して再開する

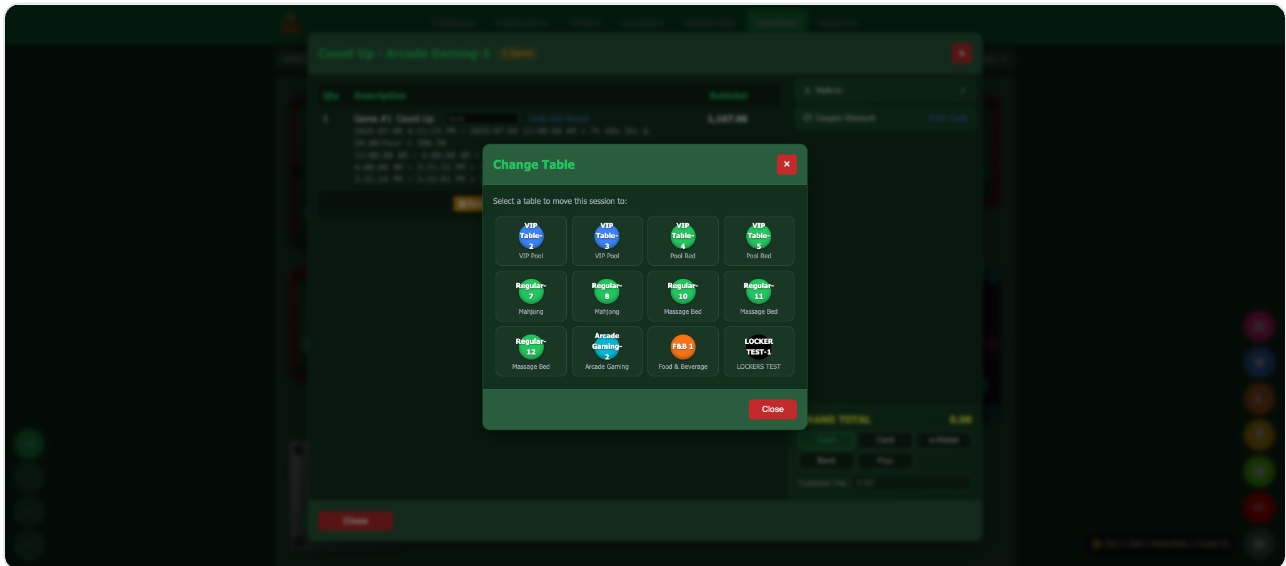
1. 実行中のテーブルを開く
2. ゲーム一時停止をクリック。タイマーが停止し、カードに一時停止バッジが表示されます
3. お客様が戻ってきたら、ゲーム再開をクリック
4. 課金が続行されます。一時停止のギャップは課金されません



12.2 セッションを別のテーブルに移動する

→ Section 12 – 一時停止、再開&テーブル変更 (continued)

1. 使用中のテーブルを開いてテーブル変更をクリック
2. 利用可能なテーブルのグリッドから移動先を選択
3. テーブル変更確認の詳細を確認
4. 移動を確認をクリック – セッションが新しいテーブルで続行します



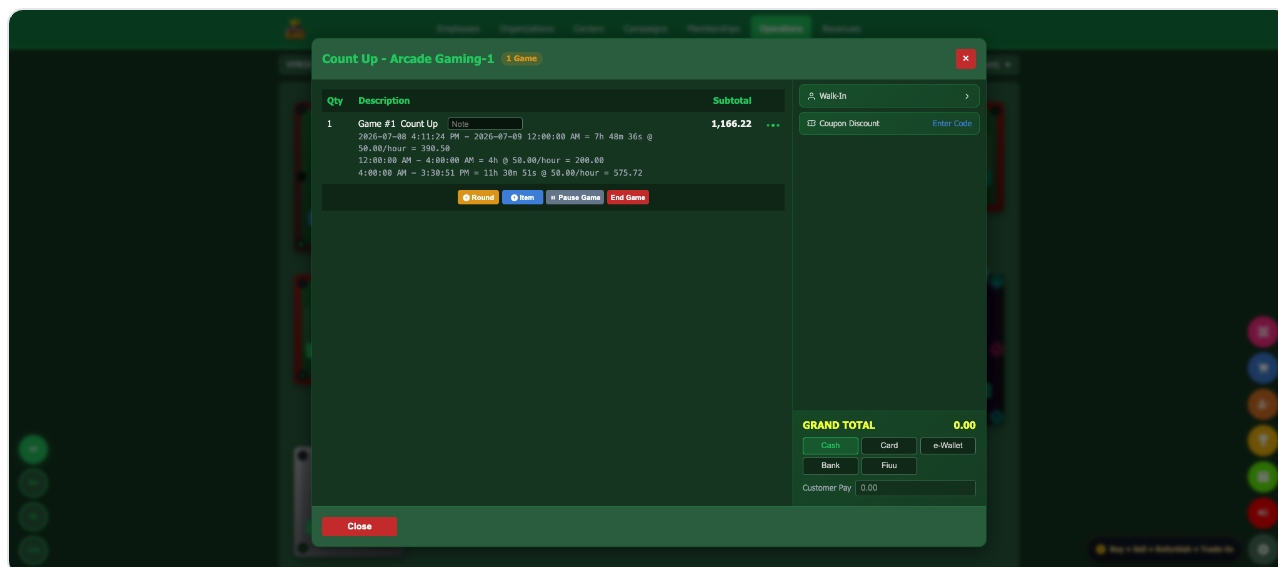
ゲーム終了、割り勘&支払い

ゲームを終了すると、テーブル照明がオフになり、タイマーが停止し、決済ワークスペースが開きます。割り勘ウィンドウには、テーブル上のすべてー時間料金、ゲームラウンド、POS商品、割引、サービス料、税金、丸めーが表示され、スタッフは現金、カード、銀行、会員クレジット、Fiuuオンライン決済の任意の組み合わせで決済できます。

別々に支払うグループにも対応：特定の行を選択して一度に1人の支払者に請求するか、割り勘請求書作成を使用して商品と時間チェックポイントを異なる支払者に割り当て、それぞれが独自の請求書を受け取ります。有効な場合、請求書は未払い（後払い）のままにしてテーブルを解放し、後で債務を回収することもできます。

13.1 ゲームを終了して支払いを受ける

1. テーブルを開いてゲーム終了 / 会計を選択
2. テーブル、時間、お客様、合計金額を確認し、はい、ゲームを終了して会計を確認
3. 割り勘ウィンドウで内訳を確認：小計、サービス料、割引、丸め調整、総合計
4. 必要に応じて会員検索をして会員割引を適用するか、クーポンコードを入力して適用
5. 支払い方法を選択（現金、カード、銀行、クレジット、Fiuu）ー現金の場合、お客様の支払額を入力してお釣りを確認
6. 支払い処理をクリックーレシートが印刷され、テーブルが解放されます



13.2 支払者間で請求書を分割する

1. 割り勘ウィンドウで、最初の支払者が負担する行のみをチェック – 選択された行の合計が更新されます
2. その支払いを処理し、次の支払者について繰り返す
3. または割り勘請求書作成を開く：支払者情報を入力（または会員検索）、商品を割り当て、時間チェックポイントを選択、請求書プレビューを確認して作成
4. すべての支払者に請求書ができるまで繰り返す

13.3 後払い（未払い請求書）

1. 決済時に残高を未払いのままにすることを選択（組織で後払いが有効になっている必要があります）
2. テーブルが解放され、カードに赤い未払い金額チップが表示されます
3. チップをクリックして売上に移動し、そのテーブルの未決済請求書に事前フィルターされます
4. お客様が戻ってきたら、請求書を開いて決済します – 決済時にまだ会員と割引の詳細を適用できます

→ Section 13 – ゲーム終了、割り勘&支払い(continued)

The screenshot displays a 'Count Up - VIP Table-1' window with the following details:

Qty	Description	Subtotal
1	Game #1 Count Up Walk-in 2026-07-08 4:18:10 PM - 2026-07-08 4:18:21 PM = 11s @ 20.00/hour = 0.46, which is < Minimum Charge 0.50, therefore Subtotal = 0.50 Coupon Discount 20% (-0.10)	0.50 0.40
1	Game #2 Count Up Walk-in 2026-07-08 4:18:21 PM - 2026-07-08 4:18:43 PM = 22s @ 20.00/hour = 0.12, which is < Minimum Charge 0.50, therefore Subtotal = 0.50 Coupon Discount 20% (-0.10)	0.50 0.40
1	Pau Kays @ 3.50/Unit Note	3.50 2.80

Sum of Subtotals (Selected Lines): 4.50

Buttons: Item, Reopen Game

Breakdown:

Sum of Subtotals	4.50
Sum of Discounts	-0.90
Net Subtotals	3.60

GRAND TOTAL: 3.60

Payment Options: Cash, Card, e-Wallet, Bank, Fluus

Customer Pay: 3.60

Buttons: Close, View Proforma, Process Payment

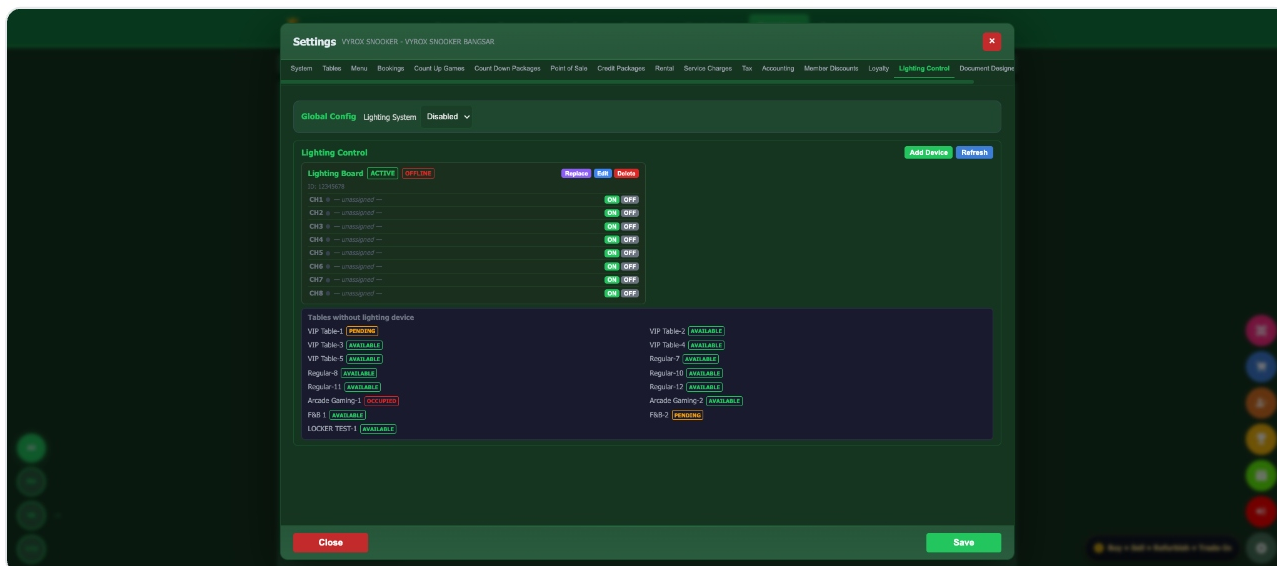
***Note:** いつでもプロフォーマ表示を使用して支払い前の請求書を印刷し、ゲーム再開を使用して誤って終了したセッションを再アクティブ化できます。

Snooker Kingはテーブルの照明を物理的に制御します。ゲームを開始するとテーブルの照明がオンになり、ゲームを終了（または一時停止）するとオフになります。スタッフがスイッチまで歩く必要も、空のテーブルに照明が点灯し続けることもありません。各テーブルカードには手動の照明オン / 照明オフボタンもあります。

システムは、VYROX MQTT APIまたは直接HTTPエンドポイントを介して実際のリレーコントローラーと通信し、マルチチャンネルコントローラー、スケジュールされたオン / オフ、ステータスクエリ、テーブルごとの自動オフ遅延をサポートします。

14.1 照明コントローラーを接続する

1. 設定 > 照明制御 > 照明デバイスを追加 に移動
2. デバイス名、デバイスID、チャンネル数を入力
3. コントローラーホスト、ポート、プロトコル（HTTP / HTTPS）、認証を入力
4. 各テーブルをそのコントローラーチャンネルにマッピング
5. VYROX接続テスト / デバイスステータス照会をクリックして確認
6. アクティブとして保存 – 照明が自動的にゲームの開始・停止に従うようになります



***Note:** 物理的な照明がないテーブルは「照明デバイスなし」とマークできます。スタッフ権限「テーブル照明をオン」が、誰が手動で照明をオンにできるかを制御します（オフにすることは常に許可されます）。

ライブテーブルモニター（TV表示）

ライブモニターは、自動更新されるすべてのテーブルのTV対応公開表示です。ステータス、タイマー、累積料金。壁面スクリーンに設置すれば、お客様は一目で空き状況を確認でき、スタッフはどこからでもフロアを監視できます。

完全にブランド化可能です：レイアウト（リスト、グリッド、またはスポットライト）、放送テーマ（Apex Lounge、Broadcast Pro、Departure Board、Glass Modern）、表示する合計、お客様の名前の表示方法（フルネーム、イニシャルのみ、会員ID、またはゲスト）をプライバシーのために選択できます。

15.1 モニターを設定する

1. 設定 > システム に移動し、ライブモニターセクションを開く
2. レイアウト、テーマ、列数を選択
3. 表示要素、お客様プライバシー、コンテンツモード（ゲーム料金のみ、総合計、累積合計...）を設定
4. アクティビティハイライトと更新の挙動（穏やか / きびきび / 速い）を設定
5. URLコピーをクリックしてTVブラウザでリンクを開く（またはモニターを開くをクリック）
6. いつでもURLリセットを使用して漏洩したリンクを無効化

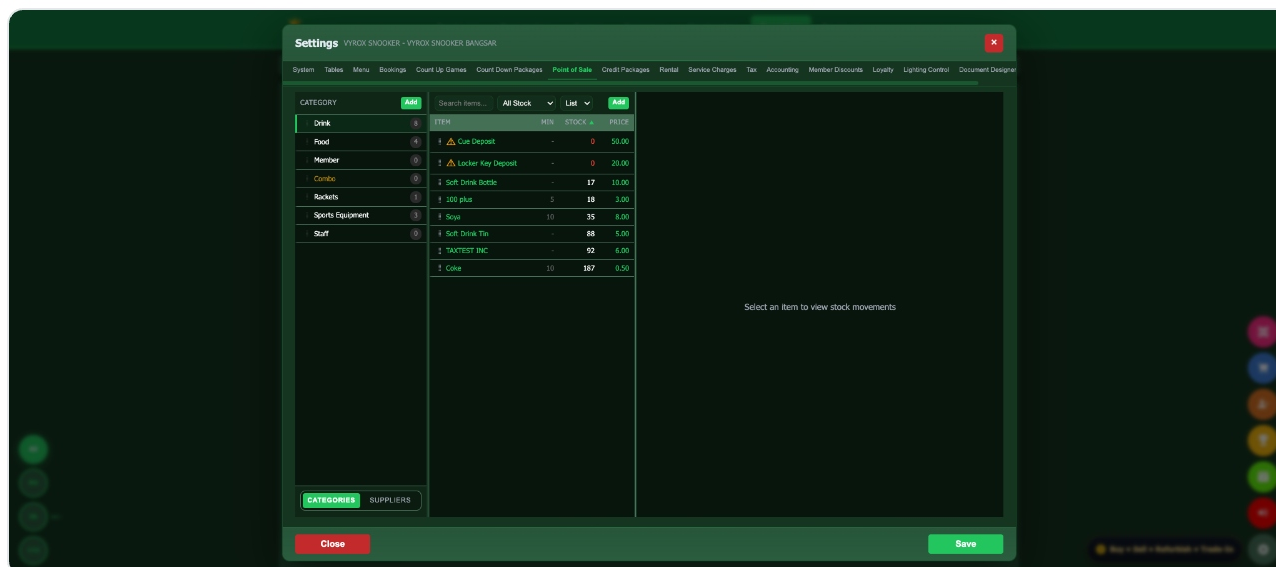


商品はテーブル時間以外に販売するすべてのものです – 飲み物、食べ物、スナック、備品。カテゴリーは商品をグループ化し、独自の税、サービス料、キッチンプリンターを持つことができ、オーバーライドされない限りすべての商品がそれを継承します。コンボは複数の商品を単一のPOSボタンとして販売される固定価格パッケージにまとめます。

各商品は税込みまたは税別価格をサポートし、ライブプレビュー「正味+サービス料+税=合計」、バーコード、写真、サイズごとのオプション（例：独自の価格を持つ通常 / 大）、ポイントまたはスタンプでのロイヤルティ 交換コスト、在庫追跡（グラス売りの飲み物用の量ベース在庫（ml/L）を含む）をサポートします。

16.1 カテゴリーを作成する

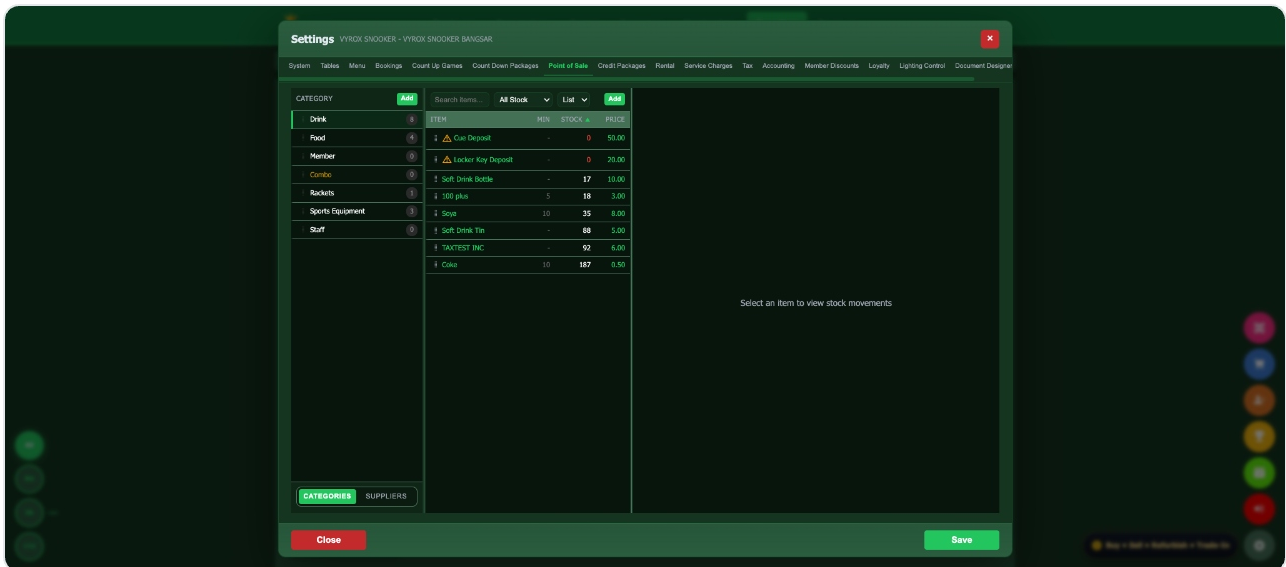
1. 設定 > POS（商品） > カテゴリータブ > 商品カテゴリーを追加 に移動
2. 名前、説明、並び順、ステータスを入力
3. 必要に応じてカテゴリーのサービス料率（%）とSST / 税率（%）を設定 – 空欄にすると組織のデフォルトを継承します
4. 税モードを選択（税込み / 税別 / 継承）
5. 必要に応じてこのカテゴリーの注文伝票用にキッチンプリンターを割り当て
6. 保存



16.2 商品を作成する

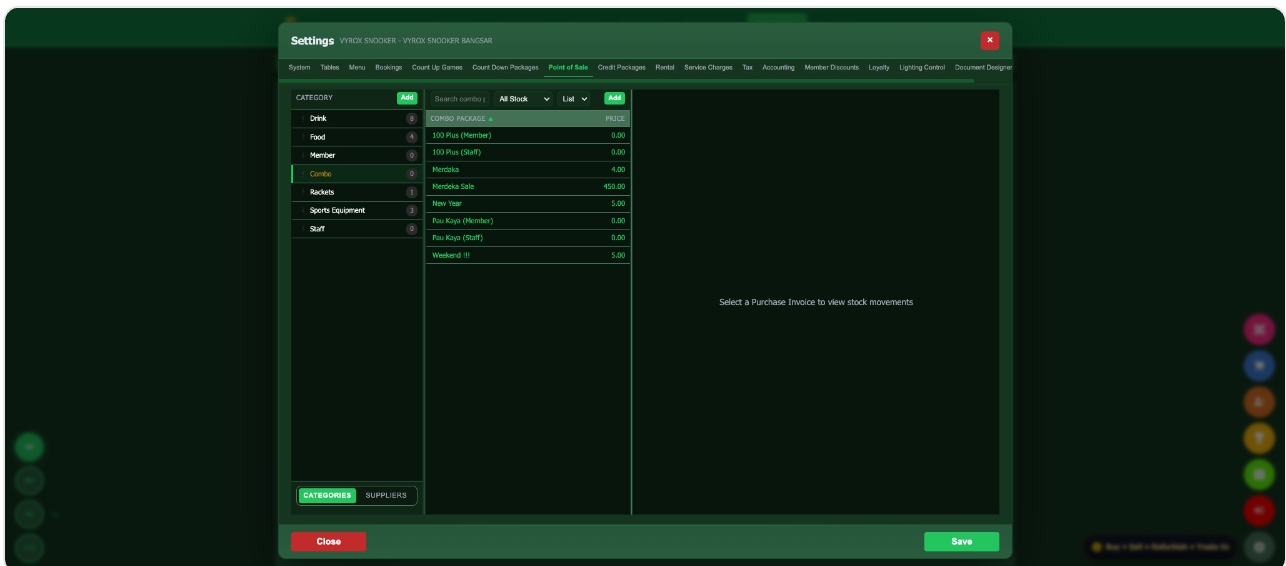
1. 商品タブを開く > 商品を追加
2. 一般：名前、バーコード、価格、カテゴリーを入力し、写真をアップロードしてステータスを設定
3. 税 & 料金：税率と税モードを設定 – ライブプレビューが最終顧客価格を表示します
4. 在庫：在庫追跡を有効化し、最低在庫アラートを設定し、在庫単位を選択（「個」、またはグラス売り飲み物用のサービングサイズ付き ml/L）
5. オプション & ロイヤルティ：独自の価格を持つサイズ / バリエーションオプションを追加し、ポイント / スタンプ交換コストを設定
6. 保存

→ Section 16 – 商品、カテゴリー & コンボ (continued)



16.3 コンボパッケージを作成する

1. コンボタブを開く > コンボパッケージを追加
2. 名前、説明、コンボ価格を入力
3. 数量とともに構成商品を追加
4. コンボがどのカテゴリーの下に表示されるかをチェックし、画像をアップロード
5. ステータスをアクティブに設定して保存

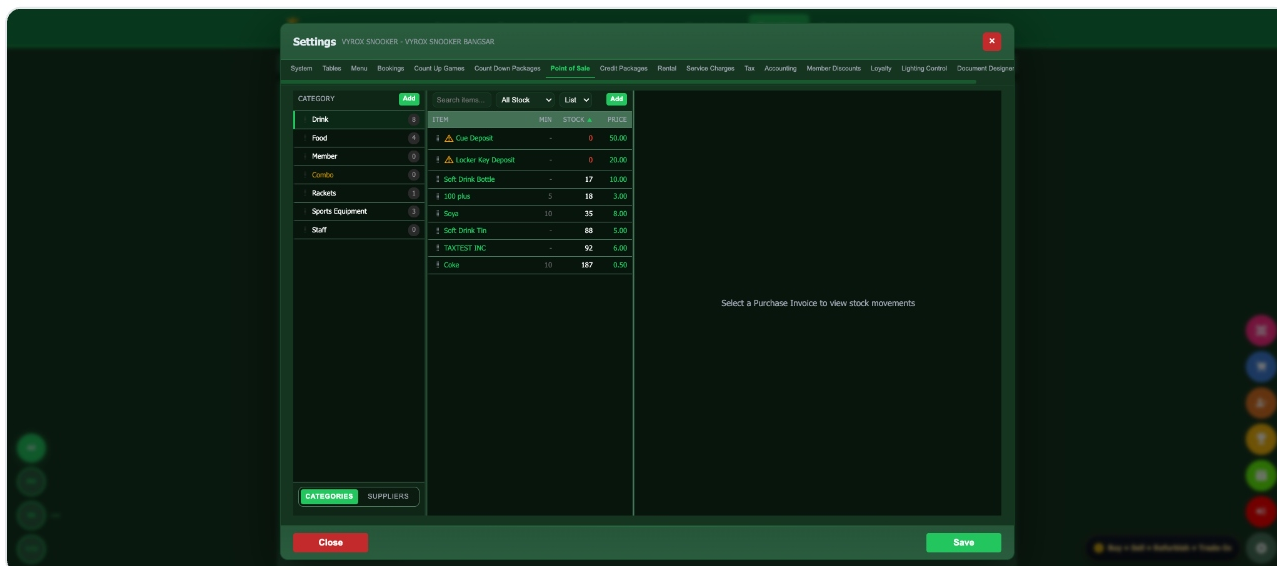


在庫タブは在庫管理室です：商品ごとのライブ手持ち数量、ワンクリック低在庫フィルター、すべての商品の完全な移動履歴（入庫、出庫、請求済み、返品、調整 – それぞれ前後の残高、ソース文書、ユーザー付き）、迅速な在庫調整と再入荷。

サプライヤーの配送は購買請求書として記録されます。各行は自動的に在庫を増やし、商品の平均単価を更新します。割引、サービス料、税金、丸め、パック単位の購入（例：24缶の箱）をサポートします。購買請求書の編集または削除は、在庫を安全に元に戻して再適用します。

17.1 在庫を監視&調整する

1. 設定>商品>在庫タブに移動
2. カテゴリーを選択 – 最低限以下の商品には赤い「最低在庫以下」マーカーが表示されます
3. 低在庫チップをクリックして再入荷が必要な商品のみをリスト
4. 商品を選択してその在庫移動履歴を表示
5. 在庫調整を使用してカウントを修正（理由付き）、または再入荷を使用して直接在庫を追加
6. 必要に応じて在庫移動レポートを印刷



17.2 サプライヤー & 購買請求書

1. 在庫タブで、サプライヤーを追加をクリックしてベンダー詳細を入力
2. 購買請求書を開く > 購買請求書を追加
3. サプライヤーを選択し、PI番号と請求書日付を入力
4. 行を追加：商品、数量、単価（最新の平均コストが自動入力）、割引、サービス料、税金
5. 大量購入の場合はパック購入を使用： パック数×パックあたりのユニット数、ユニットあたりのコスト
6. 合計を確認し（丸めは自動提案されます）保存 — 在庫が増加し、すべての移動が記録されます

Settings - VIRZEL SNOOKER - VIRZEL SNOOKER BANGSAR

System Tables Menu Bookings Count Up Games Count Down Packages Point of Sale Credit Packages Rental Service Charges Tax Accounting Member Discounts Loyalty Lighting Control Document Designer

CATEGORY **Add**

CATEGORY	DATE	PI NO	LINES	TOTAL
Food	2026-05-22	#6	1	2.00

Drink
Food
Member
Combo
Rackets
Sports Equipment
Staff

CATEGORIES **SUPPLIERS**

Select a Purchase Invoice to view stock movements

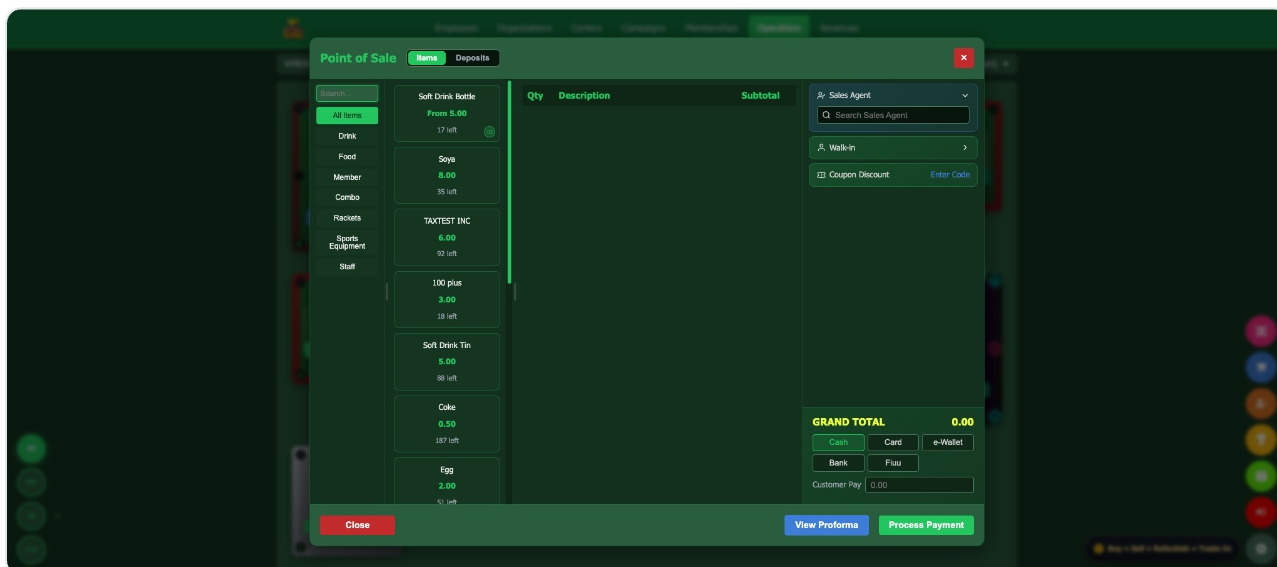
Close **Save**

POSは、独立した販売のためのカウンター会計です。ふらりと来店する飲み物、スナック、備品、さらに商品として販売されるクレジットパッケージと会員プランです。商品をタップしてカートに入れ、数量を調整し、割引とロイヤルティのために会員を紐付け、支払いを受け取ります。カートは継続的に保存されるため、ページ更新で何も失われません。

割引はインテリジェントに積み重なります：クーポン、会員割引、ポイント交換はそれぞれ設定されたルールに従い、ルールが重複する場合は最良の割引が勝ちます。会員はポイントまたはスタンプを使用して商品を直接交換することもできます。

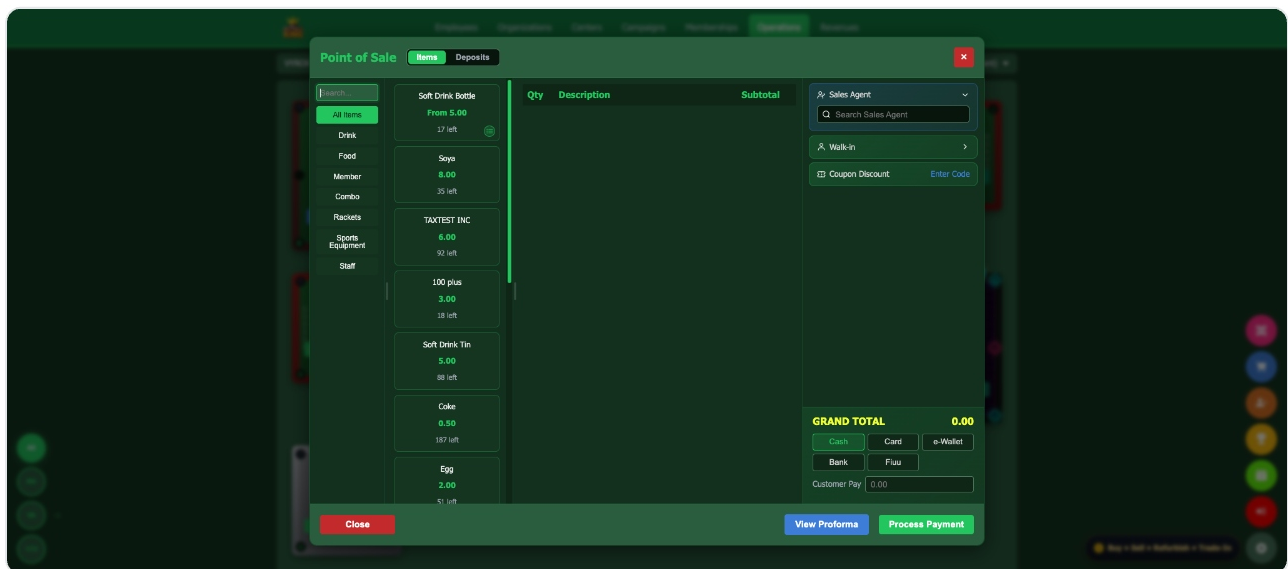
18.1 カウンターで販売する

1. Enterを押すか、浮動カートボタンをタップしてPOSを開く
2. カテゴリーを選択し、商品をタップ（プロンプトが表示されたらサイズ / オプションを選択）またはコンボ
3. +/- で数量を調整し、進行中の内訳を確認
4. 必要に応じて会員（割引、クレジット、ポイント用）とセールスエージェントを割り当て
5. 該当する場合、クーポン、会員割引、またはポイント割引を適用
6. 支払い処理をクリックし、方法を選んで完了。レシートが印刷されます



18.2 支払い方法

1. 現金 — 受け取った金額を入力し、お釣りが計算されます
2. カード、銀行振込、または電子ウォレット — 使用された支払い手段を記録
3. QR / オンライン — Fiuuゲートウェイ経由で回収（DuitNow QRなど）
4. クレジットまたはポイント — 会員が割り当てられると利用可能
5. 割り勘 — 合計を複数の支払者に分割



返金可能なデポジットを回収します。ー 備品、部屋、レンタル、または前払い用にー 印刷されたデポジット伝票とともに、後で一部または全額を返金または没収します。管理台帳には、組織全体のすべてのデポジットとステータス（支払い待ち、受領済み、一部、返金済み、没収済み）が一覧表示されます。

19.1 回収、返金 & 没収

1. POSでデポジット商品を追加し、お客様 / 会員を紐付け
2. デポジット回収をクリックー デポジット伝票が生成されます（印刷またはメール送信）
3. 後でデポジットページからデポジットを開く
4. 残額まで返金をクリックするか、確認とともに没収する
5. 返金には返金レシートが印刷されます。台帳には回収済み / 純保留 / 没収済み / 返金済みが表示されます

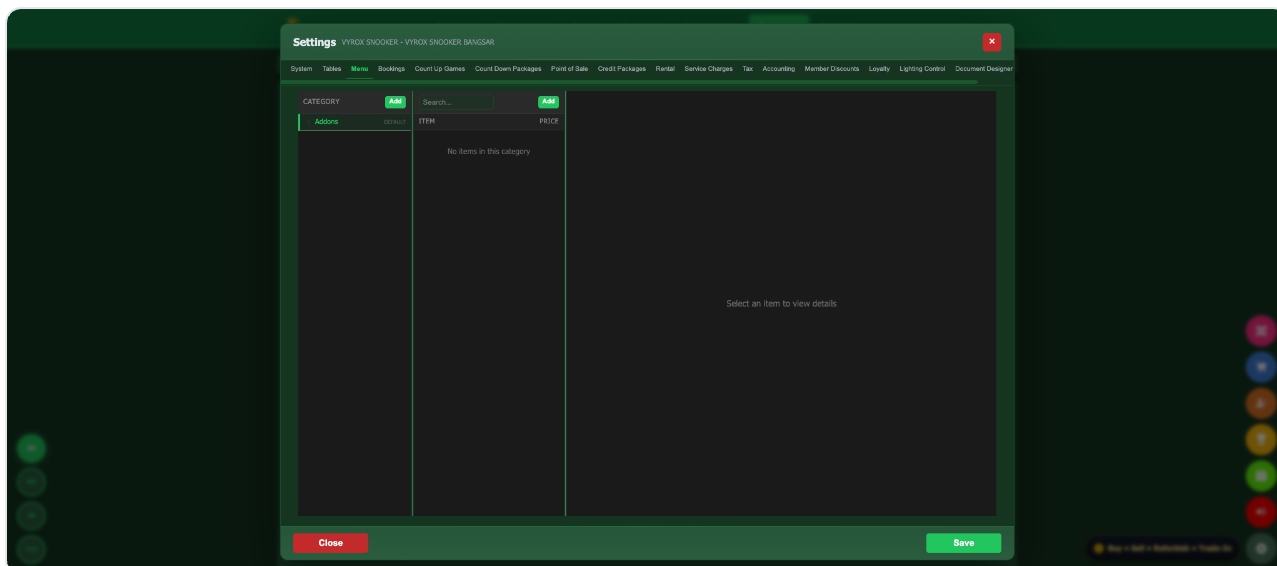
フード&ドリンクメニュー&テーブル注文

フード&ドリンクモジュールは、Snooker Kingを店内サービス向けのレストランPOSに変えます。カテゴリー、商品、サイズオプション、好み（例：「豚なし」「よく焼く」）、有料アドオン付きの顧客向けメニューを構築します。スタッフは各飲食テーブルをセッションとして運用します：ラウンドごとに注文を受け付け、伝票をキッチンに送信し、最後に請求書を精算します－分割払いを含む。

ドラッグ&ドロップのフロアプランエディターで、実際の部屋に合わせて飲食テーブルを配置し、各フード&ドリンクテーブルにはお客様のセルフオーダー用の独自QRコードがあります（次のセクション）。

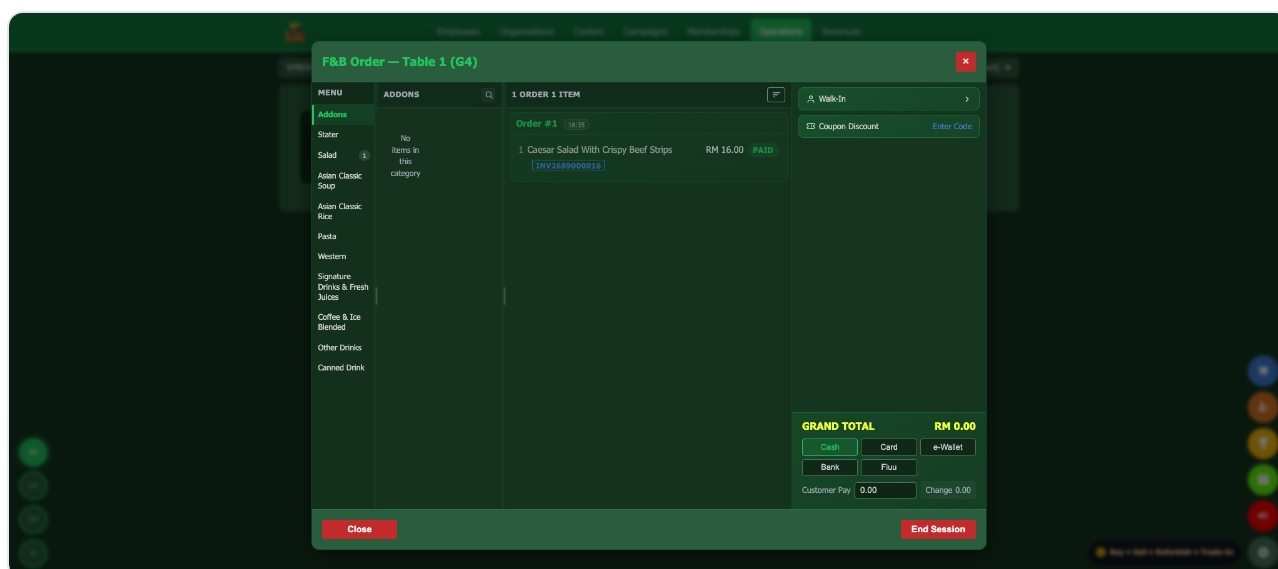
20.1 メニューを構築する

1. 設定 > メニュー に移動
2. メニューカテゴリーを追加－名前、キッチンプリンター、デフォルトの好み、デフォルトのアドオンを設定
3. 商品を追加：名前、商品コード、説明、通常価格、写真
4. 商品ごとのオプション（例：小 / 大）、好み、アドオンを追加
5. ドラッグして並び替え、保存



20.2 テーブルにサービスする

1. フード&ドリンクテーブルカードをタップしてそのセッションを開く
2. 新規注文をクリックし、メニューを閲覧または検索し、各料理を設定（オプション、好み、アドオン、メモ、数量）してカートに追加
3. 注文をクリック – キッチン伝票が正しいステーションに自動印刷されます
4. 食事中により多くのラウンドを追加。伝票が紛失した場合は再印刷を使用
5. 割引またはクレジット支払いのために会員を紐付け、クーポンまたはポイントを適用
6. 会計をクリックし、支払いを確認してから、セッション終了をクリックしてテーブルを解放



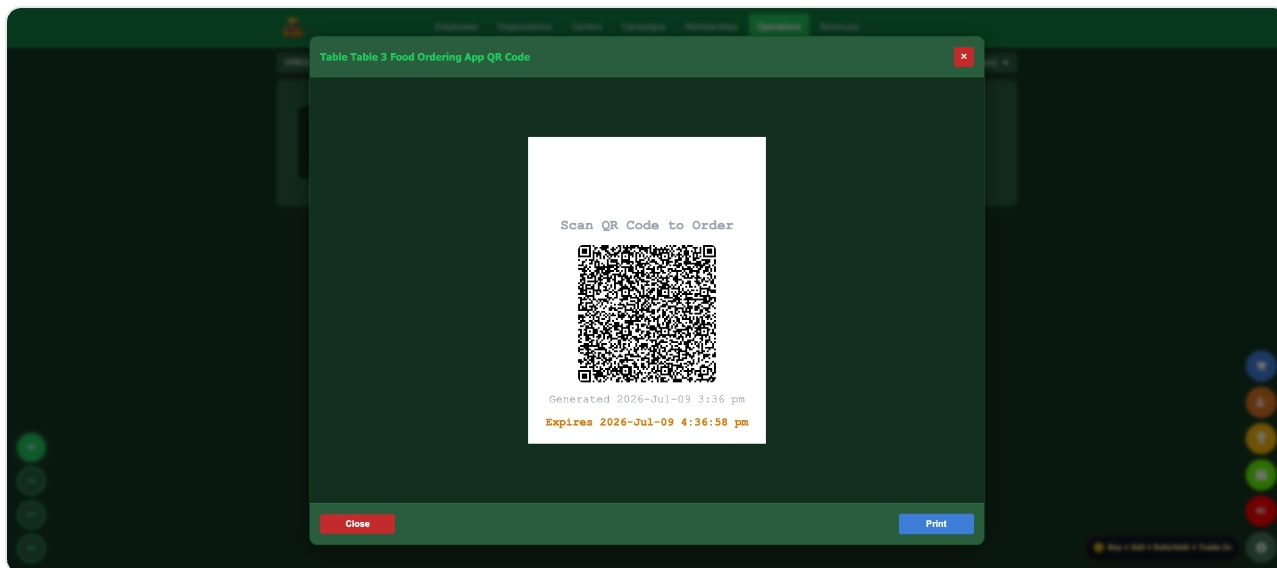
***Note:** プランモードを使用してフロアプラン上でテーブルをドラッグし、レイアウト保存で画面を実際の部屋に合わせます。

お客様は自分でサービスできます。各フード&ドリンクテーブルのQRは、モバイル注文ページを開きます – アプリ不要、ログイン不要 – 食事客はメニューを閲覧し、料理をカスタマイズし、クーポンを適用し、キッチンに直接注文できます。ゲストは、クレジット、ポイント、会員価格を解除するためのワンタイムメールコードでその場で会員登録することもできます。

ゲームテーブルはセルフスタートを提供します：テーブルのQRをスキャンする（またはチケット発行画面で会員RFIDカードをタップする）ことで、お客様は自分でパッケージを選択してテーブルを開始できます – 照明が点灯し、彼らのアカウントに対して課金が始まります。

21.1 お客様のセルフオーダー

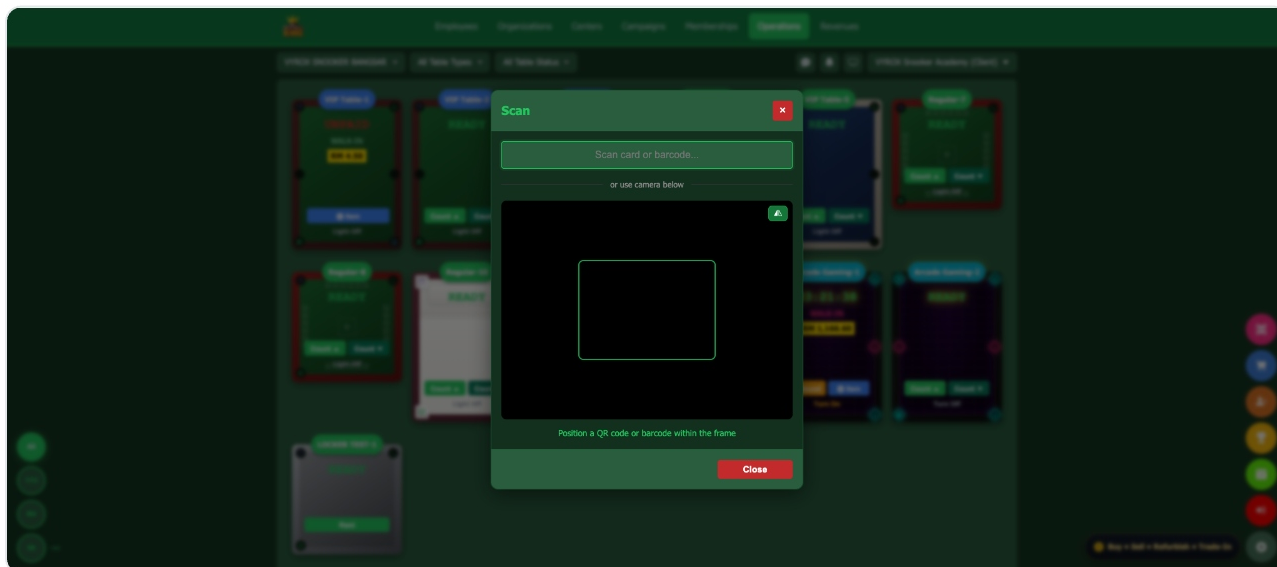
1. お客様がスマートフォンのカメラでテーブルのQRをスキャン
2. メニューが開きます：閲覧、オプション / 好み / アドオンの選択、メモの追加、カートに追加
3. カートを確認し、あればクーポンコードを適用し、注文を確認
4. キッチン伝票が自動印刷されます。お客様は注文の下で進行状況を追跡します
5. 会員特典を利用するには、お客様が登録をタップし、メールOTPを受け取って確認します



21.2 ゲームテーブルをセルフスタートする

→ Section 21 – QRセルフオーダー & セルフスタート (continued)

1. お客様がゲームテーブルのQRコードをスキャンする（またはスキャン画面でRFIDカードをタップする）
2. システムが会員残高を確認します
3. 彼らはパッケージ（または予算 / 期間）を選択し、テーブル開始をタップします
4. 照明が点灯し、セッションが開始され、彼らのクレジットに請求されます



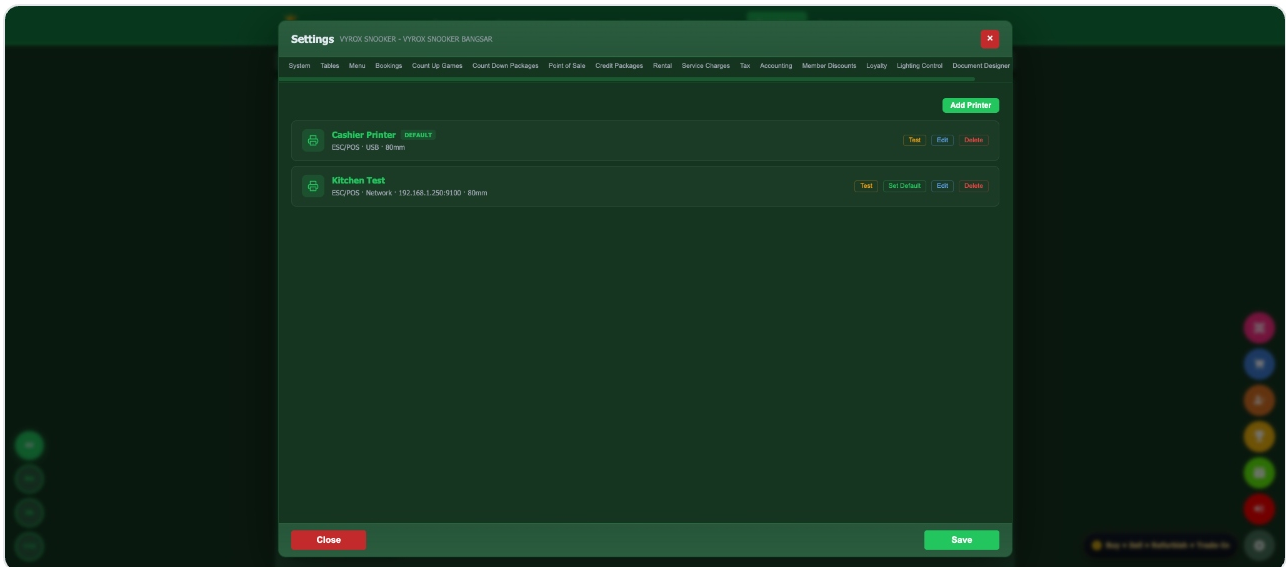
サーマルプリンターを一度登録すれば、すべてのレシート、キッチン伝票、QRポスター、シフトレポートが正しいデバイスにルーティングされます。接続タイプには、58mmと80mmの用紙幅のWindows、USB、Bluetooth、ネットワーク（IP）プリンターが含まれます。各プリンターはワンクリックでテストでき、1台がセンターのデフォルトとしてマークされます。

伝票のルーティングは階層的です：注文行は設定されていればその商品のプリンターに、そうでなければそのカテゴリーのプリンターに、そうでなければメニューカテゴリーのプリンターに、そうでなければテーブルのプリンターに、そうでなければセンターのデフォルトに印刷されます。これにより、バープリンターは自動的に飲み物を、キッチンプリンターは食べ物を受け取ります。VYROX POS Printer Connector（Chrome拡張機能付きの小さなデスクトップアプリ）は、ブラウザと物理プリンターを、信頼性の高い印刷キューとデュアルコピーサポートで橋渡しします。

22.1 プリンターを追加してルーティングする

1. カウンターPCにVYROX POS Printer ConnectorとそのChrome拡張機能をインストール
2. 設定 > プリンター > プリンターを追加 に移動
3. プリンターに名前を付け、接続タイプを選択：Windows、USB、Bluetooth、またはネットワーク（IPを入力）
4. テストをクリックしてテスト印刷を送信し、センターのメインプリンターにデフォルト設定
5. 商品カテゴリー、メニューカテゴリー、個別商品、またはテーブルにプリンターを割り当てて伝票をルーティング
6. 各ステーションがその商品のみを受け取ることを確認するために注文を出す

→ Section 22 – プリンター & レシート印刷 (continued)



会員プランは、ふらりと来店するお客様を忠実な前払い常連客に変えます。各プランには、入会費、ウェルカムクレジット（ベースとボーナス）、リワードポイント、有効期間がバンドルされています。プランを販売すると、即座に会員のアカウントに読み込まれ、有効期限のカウントが始まります。プランは独自の税とサービス料の処理、プランごとのエージェント コミッション を持つことができます。

デフォルトプランはセルフサインアップを支えます：お客様がQRポスターまたは専用リンクを通じて登録すると、自動的にデフォルトプランに登録され、そのウェルカム特典を受け取ります。内部専用プラン（例：STAFFプラン）は会員アプリから非表示にできます。

23.1 会員プランを作成する

1. 会員制度 > ビューを会員プランに切り替え > 新しい会員プランを作成 に移動
2. プラン名と会員費を入力
3. 有効期限を日数で設定（0＝無期限）
4. クレジット & リワードの下で、初期ベースクレジット、ボーナスクレジット、リワードポイント、トークンを設定 — それぞれ独自の有効期限（0＝なし）付き
5. 必要に応じてサービス料%、税%、税モード（継承 / 税別 / 税込み）をオーバーライド
6. ステータスを設定し、内部プランの場合は「会員アプリから非表示」を必要に応じてチェックし、作成を確認

→ Section 23 – 会員プラン (continued)

[illegible]

The screenshot shows the 'Create New Membership' form in the 'My Gym' app. The form is organized into several sections, each with a title and a list of input fields. The 'Organization' section has a single field for 'Organization Name'. The 'Membership Plan Name' section has a single field for 'Membership Plan Name'. The 'Membership Fee' section has a single field for 'Membership Fee'. The 'Credits & Rewards' section has a table with two columns: 'Initial Base Credits' and 'Renewal Base Credits'. The 'Renewal Dates' section has a table with two columns: 'Renewal Periods' and 'Renewal Amounts'. The 'Renewal Periods' section has a table with two columns: 'Renewal Periods' and 'Renewal Amounts'. The 'Initial Balance' section has a single field for 'Initial Balance'. The 'Renewal Charge' section has a single field for 'Renewal Charge'. The 'Tax' section has a single field for 'Tax (%)'. A 'Save Changes' button is located at the bottom right of the form.

Initial Base Credits	Renewal Base Credits
0	0
0	0
0	0

Renewal Periods	Renewal Amounts
0	0
0	0
0	0

Renewal Periods	Renewal Amounts
0	0
0	0
0	0

Initial Balance: 0

Renewal Charge (%): 0

Tax (%): 0

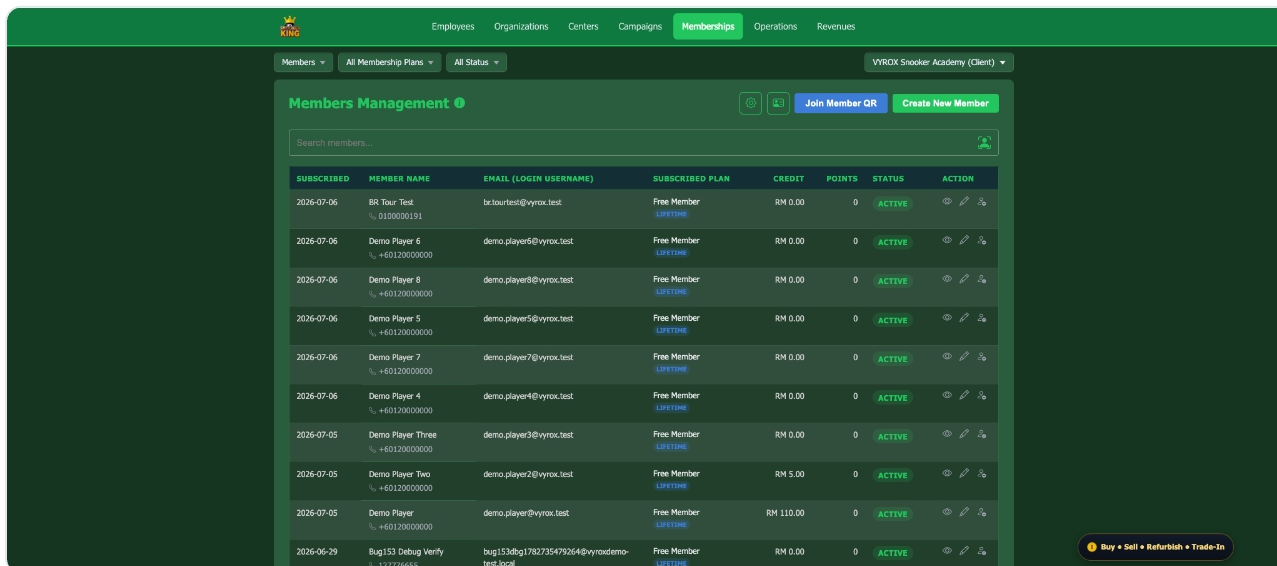
Save Changes

会員はあなたの顧客データベースです。1つのアカウントが、お客様が参加するすべてのSnooker Kingクラブで機能します。メールアドレスが一意的なキーです。一方、クレジット、ポイント、残高は組織ごとに区分されたままです。スタッフはレジで会員を登録でき、お客様は入会用QRポスターをスキャンしてメールを確認することで自己登録できます。

会員プロフィールには、完全な身元詳細（名前、携帯電話、生年月日、NRIC / パスポート、住所、写真）が組織ごとの身元確認要件とともに保持され、顔認識検索をサポートします：タイプする代わりにカメラでお客様を検索できます。各会員のビューには、残高、ポイント、履歴、請求書が表示され、アプリアクセス、パスワードリセット、ステータス、キャンセルのコントロールがあります。

24.1 レジで会員を登録する

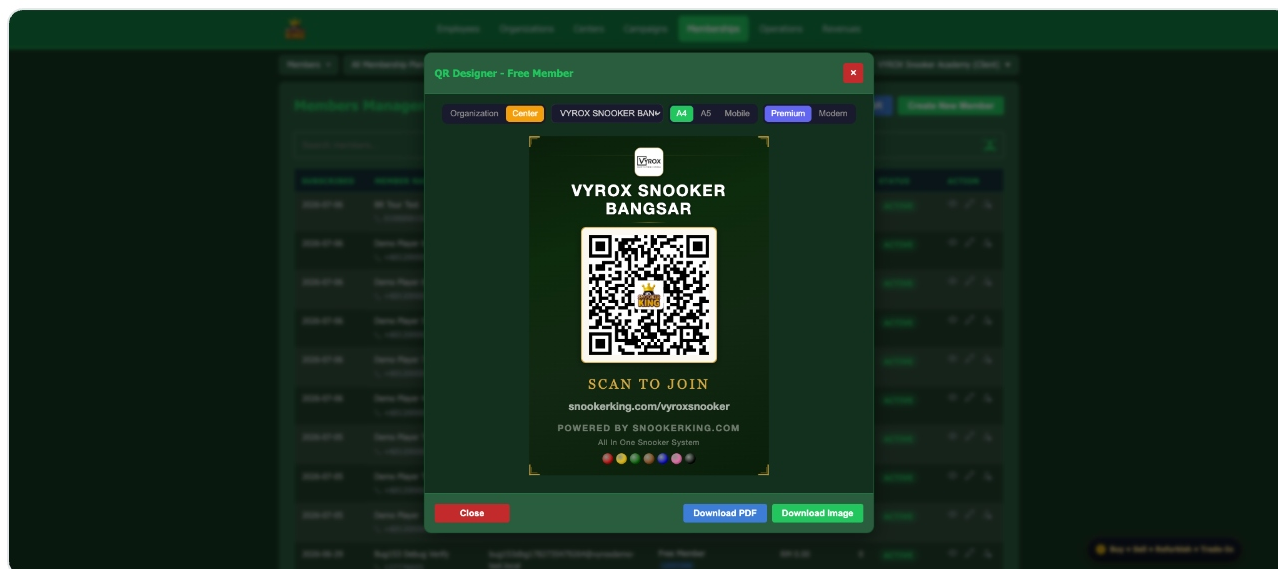
1. 会員制度 > 会員を表示 > 新しい会員を作成 に移動
2. メール、名前、携帯電話番号を入力
3. 会員プランを割り当てる
4. 確認 – メールがすでにネットワークに存在する場合、アカウントは自動的にあなたのクラブにリンクされます
5. 会員がプラン、クレジット、ポイントとともにテーブルに表示されます



SUBSCRIBED	MEMBER NAME	EMAIL (LOGIN USERNAME)	SUBSCRIBED PLAN	CREDIT	POINTS	STATUS	ACTION
2026-07-06	BR Tour Test	br.tourtest@yvrox.test	Free Member LIFETIME	RM 0.00	0	ACTIVE	 
2026-07-06	Demo Player 6	demo.player6@yvrox.test	Free Member LIFETIME	RM 0.00	0	ACTIVE	 
2026-07-06	Demo Player 8	demo.player8@yvrox.test	Free Member LIFETIME	RM 0.00	0	ACTIVE	 
2026-07-06	Demo Player 5	demo.player5@yvrox.test	Free Member LIFETIME	RM 0.00	0	ACTIVE	 
2026-07-06	Demo Player 7	demo.player7@yvrox.test	Free Member LIFETIME	RM 0.00	0	ACTIVE	 
2026-07-06	Demo Player 4	demo.player4@yvrox.test	Free Member LIFETIME	RM 0.00	0	ACTIVE	 
2026-07-05	Demo Player Three	demo.player3@yvrox.test	Free Member LIFETIME	RM 0.00	0	ACTIVE	 
2026-07-05	Demo Player Two	demo.player2@yvrox.test	Free Member LIFETIME	RM 5.00	0	ACTIVE	 
2026-07-05	Demo Player	demo.player@yvrox.test	Free Member LIFETIME	RM 110.00	0	ACTIVE	 
2026-06-29	Bug153 Debug Verify	bug153dbg1782735479264@yvroxdemo-test.local	Free Member LIFETIME	RM 0.00	0	ACTIVE	 

24.2 QRによるセルフサインアップ

1. 会員制度ページで入会用QRをクリック
2. QRデザイナーでセンターを選択し、「スキャンして参加」ポスターをプレビュー
3. 画像またはPDFとしてダウンロードし、カウンターに掲示
4. お客様はスキャンし、メール確認コードで登録し、自動的にデフォルトプランに登録されます



24.3 会員を検索&管理する

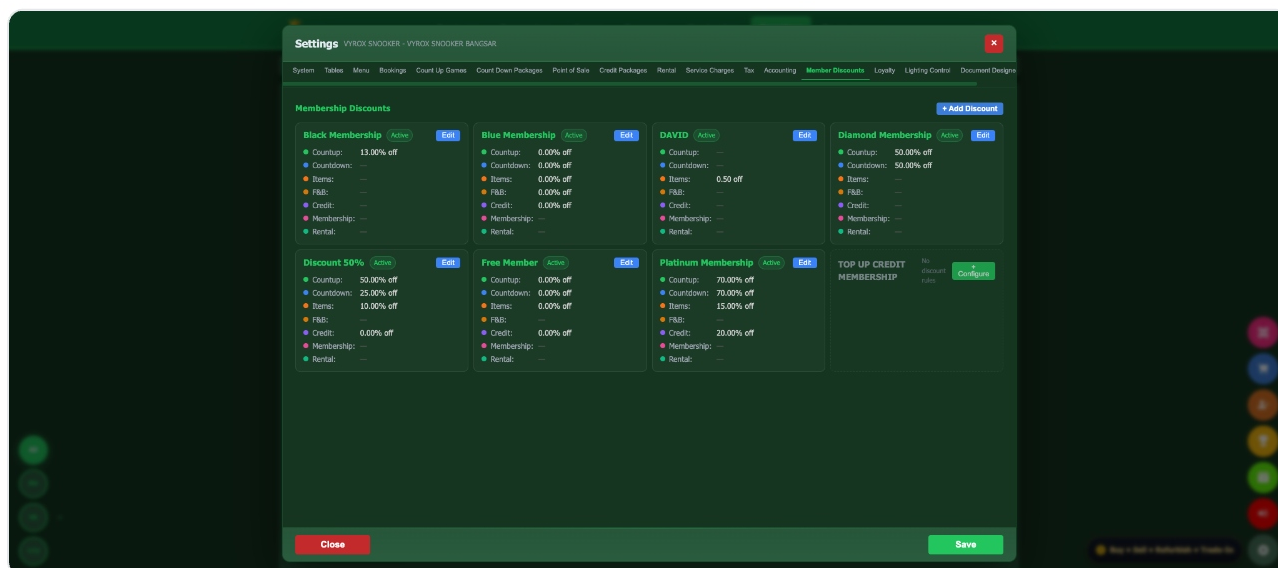
1. 検索ボックスで名前またはメールで検索（Enterを押す）、またはカメラで顔検索を使用
2. 表示を開いて残高、ポイント、請求書履歴、無断キャンセル記録を確認
3. 編集を開いてプロフィール詳細、会員アプリアクセス、パスワードリセットを行う
4. ステータススイッチを切り替えて有効化 / 無効化、または会員資格をキャンセル（あなたの組織にのみ影響）

各プランに、チェックアウト時に適用される自動割引を、支出カテゴリごとに設定して付与します：カウントアップゲーム、カウントダウンゲーム、商品、クレジットチャージ、会員費。各ルールはパーセンテージまたは固定額で、任意の最低支出額と最大割引額の制限があり、平日、週末、またはその両方に適用できます。

割引はクーポンと重複することは決してありません – より高い割引が優先されます – 適用された各割引は監査のために割引ログに記録されます。オフピーク時のプレイがボーナスポイントを獲得するように、時間帯別のポイント獲得率も設定できます。

25.1 プラン割引を設定する

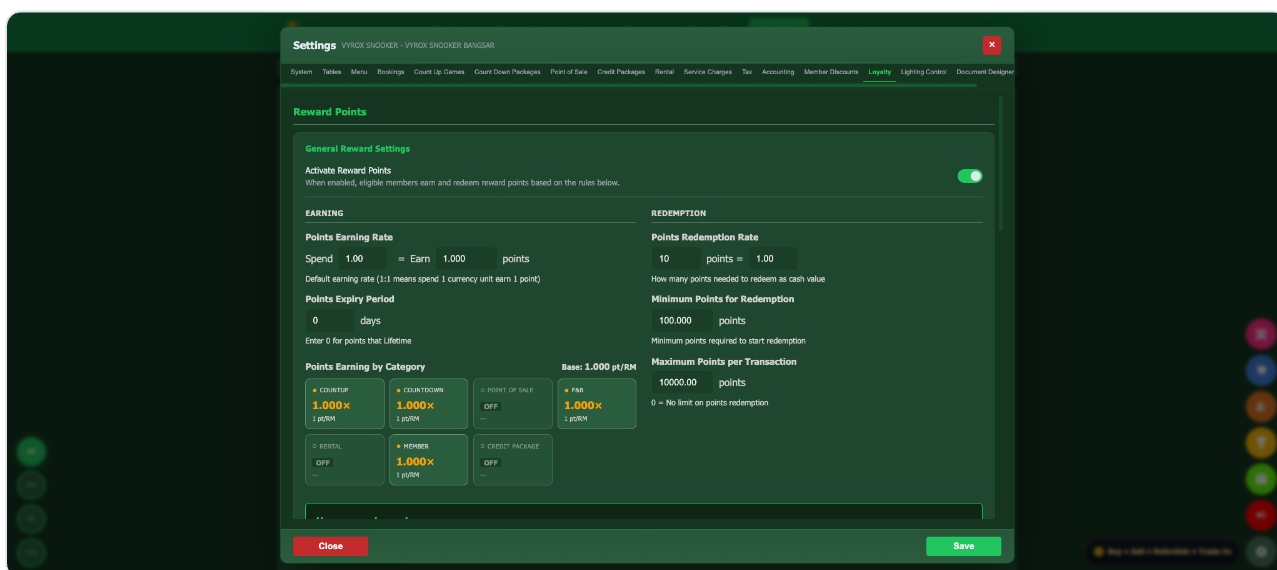
1. 設定 > 会員割引 に移動してセンターを選択
2. プランの割引エディターを開き、会員割引を追加をクリック
3. カテゴリを選択：カウントアップ、カウントダウン、商品、クレジット、または会員費
4. パーセンテージまたは固定額を選択して値を入力
5. 必要に応じて最低支出額と最大割引限度額を設定
6. 平日 / 週末の適用範囲を選択して保存



リワードポイントは組み込みのロイヤルティ通貨です：会員は支出でポイントを獲得し、チェックアウト時に割引として交換します。獲得率（使用金額あたりのポイント）、ポイントあたりの交換価値、最小および最大交換額、ポイントの有効期限、各収益源（カウントアップ、カウントダウン、POS、フード&ドリンク、レンタル、会員制度、クレジットパッケージ）ごとの別々の獲得倍率を制御できます。

26.1 ポイントプログラムを設定する

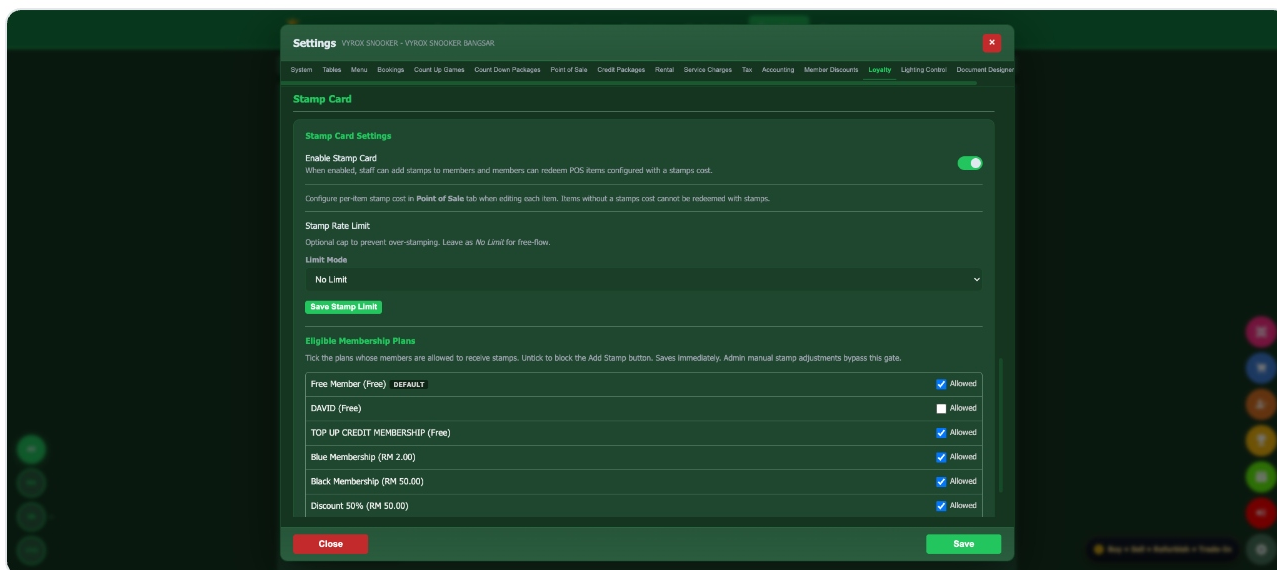
1. 設定 > ロイヤルティ（リワード設定）に移動し、ステータスをアクティブに設定
2. 獲得ルールを設定：使用金額と獲得ポイント（例：RM1あたり1ポイント）
3. ポイントあたりの交換価値と、交換ごとの最小 / 最大ポイントを設定
4. デフォルトの有効期限を日数で設定（0=なし）
5. ストリームごとの獲得倍率を調整して保存
6. 会員はどのチェックアウトでも交換できます。80mmシフトレポートはすべての交換ポイントを合計します



デジタルスタンプカードはリピート来店に報います：スタッフが会員にスタンプを付与し、会員は蓄積したスタンプをあなたがスタンプで価格設定した商品と交換します（各商品のオプション＆ロイヤルティで設定）。レート制限が過度なスタンプ付与を防ぎ、会員アプリは各会員のスタンプ残高をクラブごとに表示します。

27.1 スタンププログラムを運用する

1. スタンプカード機能を有効化し、その設定でスタンプレート制限を設定
2. 商品エディターで商品にスタンプ交換コストを与える
3. スタンプを付与：会員とセンターを選択してからスタンプを追加
4. 会員はアプリでスタンプを追跡し、会員QRを提示して商品と交換します
5. 交換されたスタンプはシフトレポートに「交換スタンプ合計」として表示されます



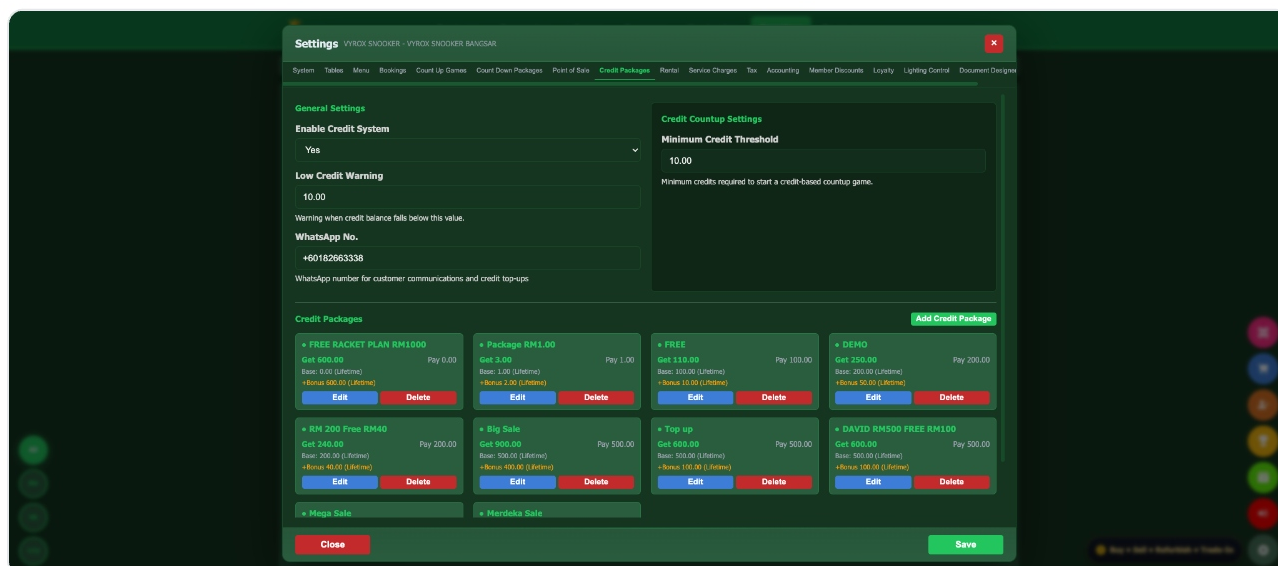
クレジットパッケージ&チャージ

クレジットパッケージは、組み込みのインセンティブでプリペイド残高を販売します：「Xを支払うと、Xプラスボーナスクレジットを獲得」。固定パッケージには設定された価格とクレジット額があります。比率パッケージは範囲内の任意の金額を受け付け、ボーナス率を追加します。ベースとボーナスクレジットはそれぞれ独自の有効期限を持つことができます。

会員はカウンター（任意の支払い方法）、WhatsApp経由、または会員アプリでFiuuオンライン決済（カード、電子ウォレット、DuitNow QR）を通じて完全にセルフサービスでチャージします。残高は組織ごとで、ゲームには開始に最低クレジット残高が必要な場合があります。

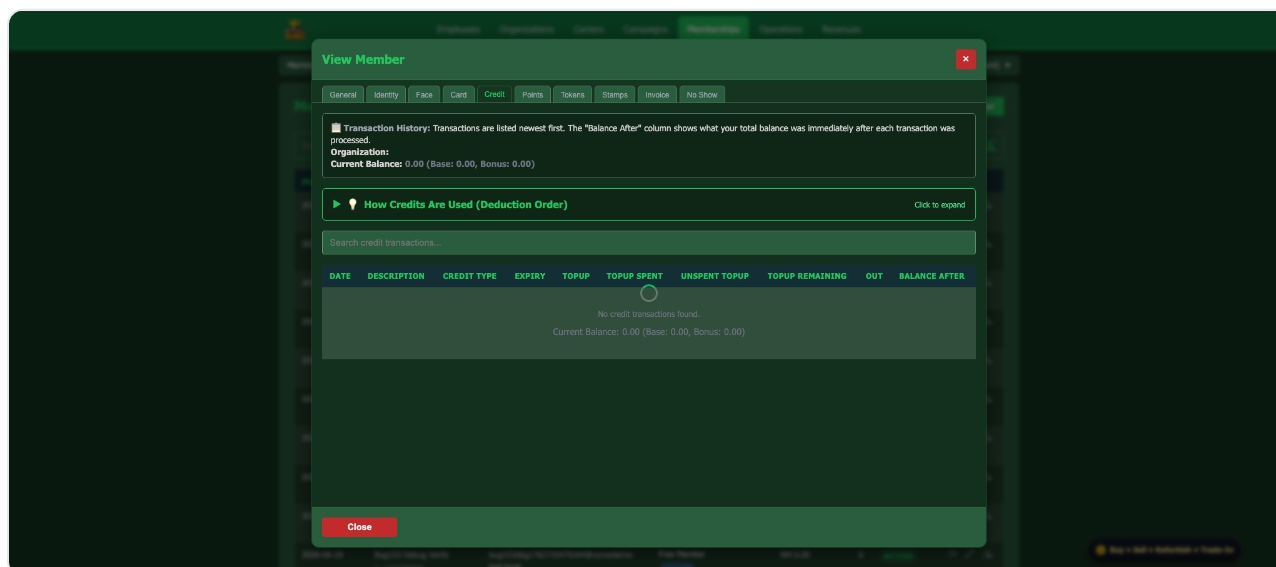
28.1 クレジットパッケージを作成する

1. 設定>クレジットパッケージ>クレジットパッケージを追加 に移動
2. 名前を入力し、価格設定モードを選択：固定または比率
3. 固定：価格、ベースクレジット（+有効期限）、ボーナスクレジット（+有効期限）を設定。比率：価格の最小 / 最大とボーナス%を設定
4. 必要に応じてSSTとサービス料率をオーバーライド
5. ステータスをアクティブに設定して保存



28.2 会員をチャージする

1. 会員を開いてクレジットチャージを選択
2. パッケージを選択（または比率パッケージの場合は金額を入力）
3. 必要に応じてクーポンコードを適用
4. 購入を確認して支払いを受け取る（現金、カード、またはFiuuオンライン）
5. 残高とボーナスクレジットが即座に更新され、請求書が発行されます

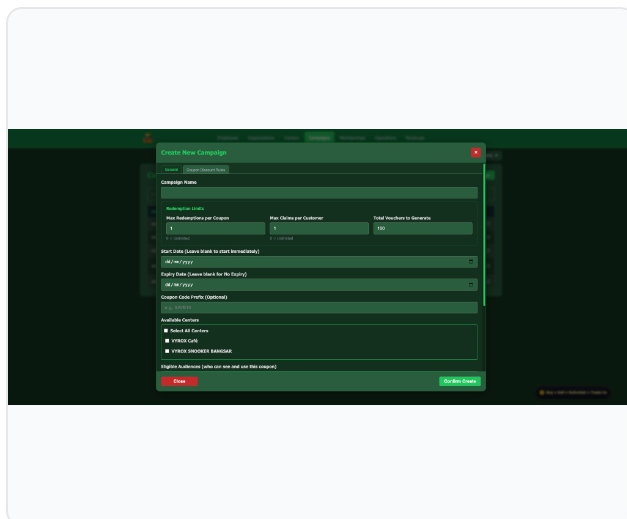
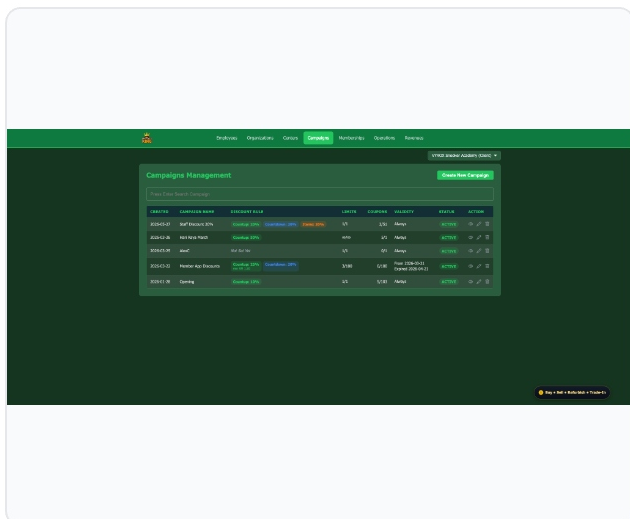


キャンペーンは、プロモーション用の一意のクーポンコードのバッチを生成します。各キャンペーンには、カテゴリごとの独自の割引ルール（カウントアップ、カウントダウン、商品、クレジット、会員費 – パーセンテージまたは固定、最低支出額と最大割引付き）、交換とクレーム制限、有効期間、対象センター、非会員を含む対象者がいます。

すべての交換が追跡されます：交換記録タブには、日付、コード、お客様、センター、取引タイプ、請求書番号、割引額が表示され、各プロモーションのコストと収益の全体像を把握できます。

29.1 キャンペーンを作成する

1. キャンペーン > 新しいキャンペーンを作成 に移動
2. キャンペーン名と交換制限を入力（クーポンあたりの最大交換数、顧客あたりの最大クレーム数、生成するバウチャーの総数）
3. 開始日と有効期限、任意のコードプレフィックスを設定
4. 利用可能なセンターと対象者（特定のプランおよび / または非会員のふらり客）を選択
5. カテゴリごとのクーポン割引ルールを追加
6. 作成を確認 – その後、プロモーションが実行されている間は、クーポンコードタブで「さらに生成」または「未使用を削除」を使用します



売上ページはすべての販売の元帳です。センター、日付プリセットまたは範囲、書類カテゴリー、販売場所、従業員、支払い方法、書類ライフサイクル全体をカバーする複数選択ステータスフィルター（未検証から検証済み、編集済み、無効化、統合済み、未払いまで）でフィルターします。統計カードは、純売上、割引、サービス料、丸めを一目で要約します。

任意の請求書をクリックして開きます：80mm書類を印刷またはメール送信し、購入者情報を表示または編集し、明細行を編集し、電子インボイスのステータスを管理します。書類番号は、請求書、デポジット伝票、返金レシート、取引伝票、交換伝票、公式領収書用の設定可能なプレフィックスで動作します。

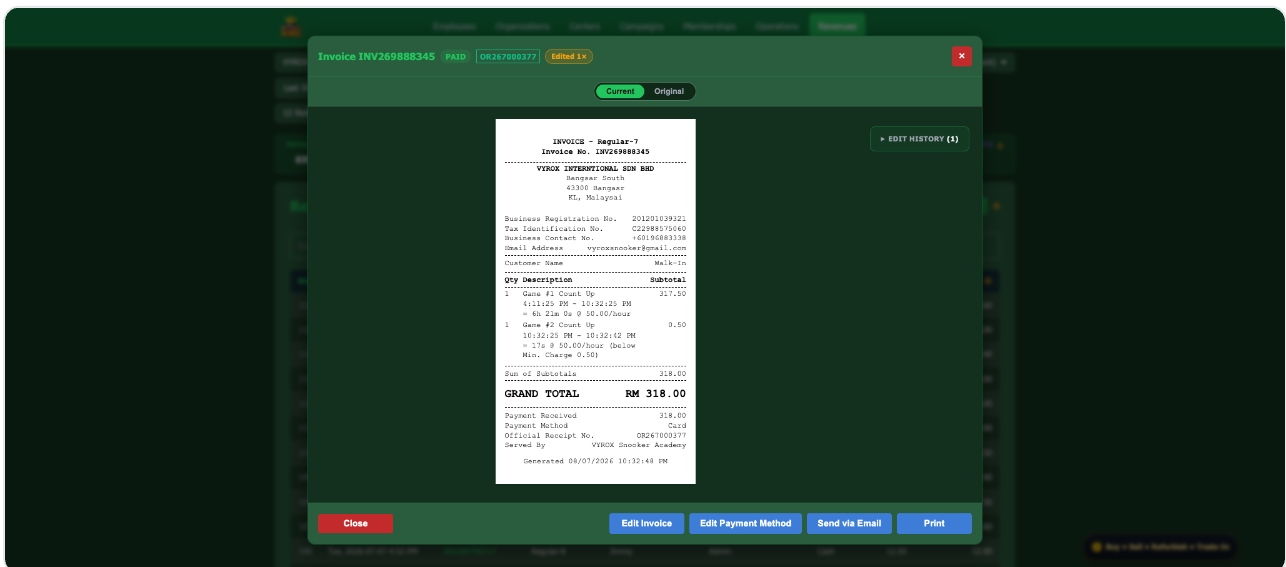
30.1 売上を閲覧&検査する

1. 売上に移動し、センターと日付範囲を選択
2. フィルターを使用：書類カテゴリー、場所、従業員、支払い方法、ステータス
3. 番号またはお客様で請求書を検索
4. 行をクリックして請求書を開く－印刷、レシートメール送信、または詳細に掘り下げる
5. グラフと統計タブに切り替えて、時間、日、月、年ごとの視覚分析を行う

The screenshot displays the 'Revenues' section of a software interface. At the top, a navigation bar includes 'Revenues' as the active tab. Below this, a series of filters are applied: 'Center Revenue' is set to 'VYROX SNOOKER BANGSAR', the date range is 'Today' to 'Fri, 2026-07-10 8:00 AM', and other filters for 'Individual Invoices', 'All Locations', 'All Employees', and 'All Payment Methods' are selected. A summary section shows various financial metrics, all currently at 0.00 except for 'TOTAL ROUNDING ADJUSTMENTS' which is +0.00. The 'Revenue Management' section features tabs for 'Data Table', 'Charts', and 'Statistics'. A search bar for 'Search Invoices' is provided. Below the search bar, a table header is visible with columns: NO., DATE, INVOICE NO., LOCATION, CUSTOMER, SERVED BY, METHOD, AMOUNT, and GRAND TOTAL. The table currently shows 'No revenue records found for selected filters'. At the bottom right, there are buttons for 'Buy', 'Sell', 'Refurbish', and 'Trade-In'.

30.2 編集、無効化 & 公式領収書

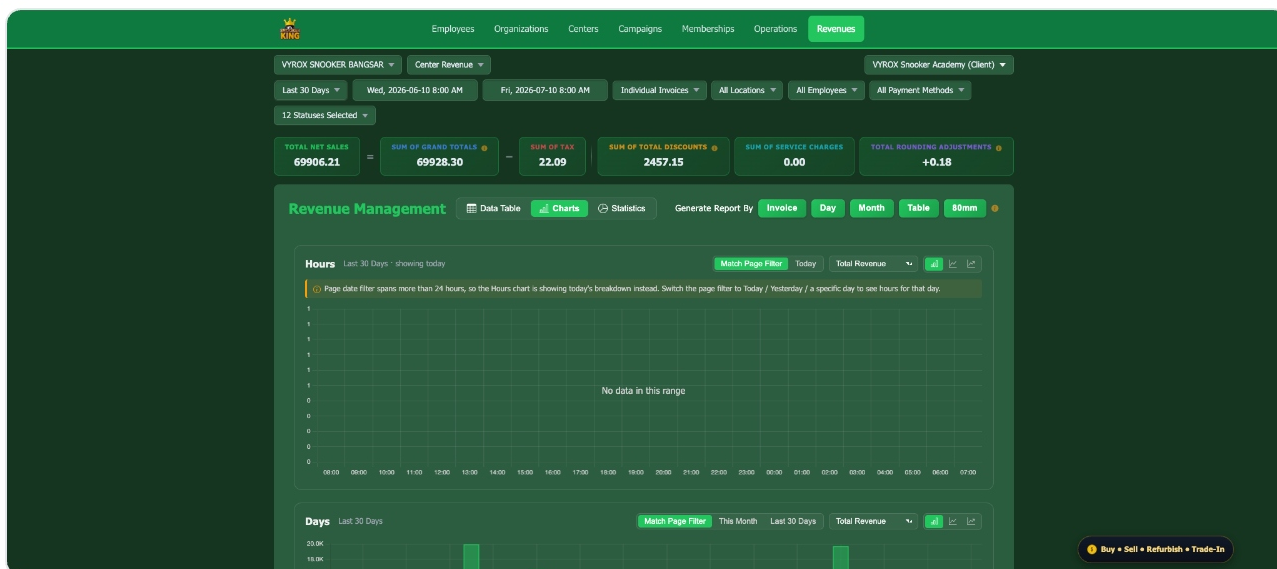
1. 請求書を開いて編集をクリックし、商品、お客様、または割引を変更（請求書は編集済み / 調整済みとマークされます）
2. 無効化するには、キャンセル / 無効化をクリックしてキャンセル理由を入力
3. 支払済みの請求書から公式領収書を生成 — 80mm公式領収書として印刷されます
4. 公式領収書は、完全な監査証跡とともに再印刷、無効化、または返金できます



ワンクリックレポートは、請求書、日、月、テーブルごとの売上を要約し、さらに日次締めめの現金照合用の80mmサーマルシフトレポート、ゲーム、POS、会員制度、税金、純売上、総合計、受領金額、使用クレジット、交換ポイント、交換スタンプのセクション付きで提供します。

31.1 レポートを生成する

1. 売上ページで特定のセンターと日付を選択
2. レポートを生成をクリック：請求書、日、月、テーブル、または80mm
3. 80mmオプションは、シフトレポートを直接サーマルプリンターにストリーミングします
4. グラフタブ（棒 / 線 / エリア、収益源別）と統計タブを使用してトレンド分析を行う
5. レポートは、フルページ形式が適している場合はA4でも印刷されます

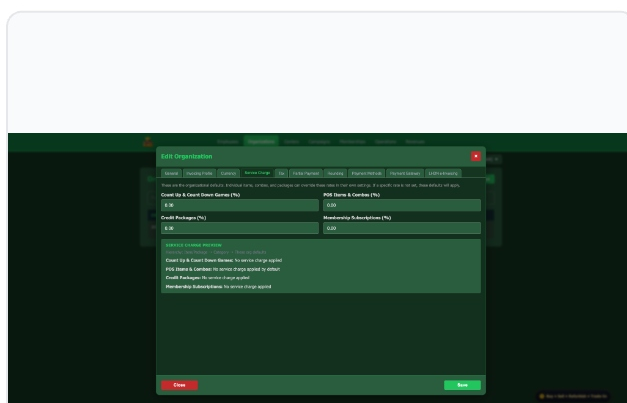
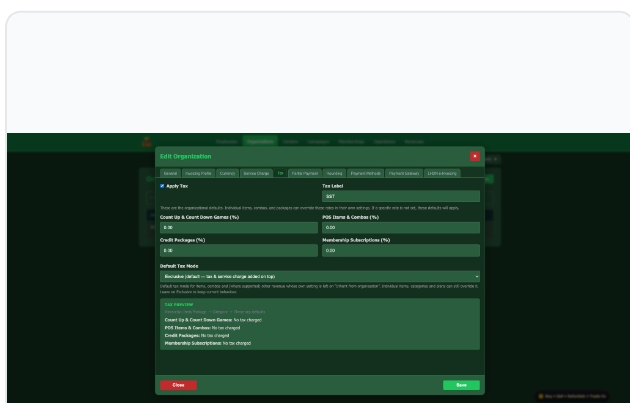


税（SST / VAT）とサービス料は収益源ごとに設定されます。ゲーム、POS商品、クレジットパッケージ、会員制度。それぞれ独自の税率と税込みまたは税別モードを持ちます。税込み価格設定は、記載価格が最終価格であることを意味します。税別は料金を上乗せします。階層は商品→カテゴリー→組織デフォルトと進み、オーバーライドが正確に行われます。

書類フォーマットも同様に完全に制御可能です：用紙サイズ（58mm/80mm/A4）、請求書プレフィックス、ロゴ、フッターテキスト、利用規約、税ラベルの表現、印刷されるすべての書類での税内訳、サービス料内訳、販売者詳細の切り替え。

32.1 税&サービス料を設定する

1. 設定 > 税 と 設定 > サービス料 に移動
2. ストリームごとのデフォルト税率を設定：ゲーム、POS商品、クレジットパッケージ、会員制度
3. デフォルトの税モード（税別または税込み）と書類に表示される税ラベルを選択
4. 書類表示オプションを切り替える：税内訳、サービス料内訳、税ID、住所
5. 保存。サービス料は（小計－明細割引）に対して計算され、税は（小計－明細割引＋サービス料）に対して計算されます



マレーシアの企業向けに、Snooker KingはLHDNのMyInvoisプラットフォームに直接請求書を送信し、法的に有効な電子インボイスにします。各センターをLHDN認証情報で接続し、請求書上で購入者のTINと身元詳細を取得し、送信し、検証ステータスを追跡します – MyInvoisポータルで検証済み書類を表示するリンク付き。

日常のB2C販売は標準の統合フローに従います：期間の未検証の個別請求書をフィルターし、送信用に1つの統合請求書を作成します。キャンセルはLHDNのキャンセル期間内で処理され、一括更新は過去90日間の最新ステータスを取得します。

33.1 接続 & 送信

1. MyInvois APIの設定を開き、LHDNクライアントID、クライアントシークレット、ERPシステム名を入力してから保存
2. 請求書で購入者情報を表示 / 編集をクリックし、購入者のIDタイプ、TIN、連絡先、住所を入力
3. 送信をクリック – 電子インボイスのステータス列が、送信済み、検証済み、または無効を追跡します
4. B2C統合の場合：未検証の個別請求書にフィルターし、統合請求書を作成をクリック
5. 一括更新を使用してMyInvoisからステータスを更新

Edit Organization

General | Invoicing Profile | Currency | Service Charge | Tax | Partial Payment | Rounding | Payment Methods | Payment Gateway | **LHDN e-Invoicing**

☒ **Enable LHDN e-Invoicing**
Connect to LHDN MyInvois to electronically submit invoices. Requires valid API credentials from LHDN.

LHDN ERP Name
e.g.: VYROX ERP

LHDN Client ID

LHDN Client Secret 1

LHDN Client Secret 2

Close Save

オンライン決済（Fiuuゲートウェイ）

Fiuu決済ゲートウェイは、キャッシュレス決済をあらゆるフローにもたらしめます：カウンターでの会計、会員のセルフチャージ、トーナメント参加費、オンライン予約。サポートされるチャンネルには、DuitNow QR、カード、Boost、GrabPay、Alipay、Apple Pay、Google Payが含まれます。

組織ごとに3つの独立した統合が利用可能です：オンラインチェックアウト（ホスト型決済ページ）、カウンターでお客様のQRをスキャンするためのオフライン決済API、カード端末用のcloudECR—それぞれ独自の認証情報、サンドボックスモード、テストボタンを持ちます。ゲートウェイの参照詳細はレシートに印刷できます。

34.1 ゲートウェイを有効化する

1. 組織 > 決済ゲートウェイタブを開く
2. Fiuu決済ゲートウェイを有効化をオンにする
3. 使用する機能を設定：オンラインチェックアウト（HPP）、オフライン決済API（お客様のQRをスキャン）、cloudECR端末
4. それぞれの認証情報を入力し、テストをクリックして確認
5. Fiuuを支払い方法として有効化—チェックアウトと会員アプリに表示されるようになります

Edit Organization

General | Invoicing Profile | Currency | Service Charge | Tax | Partial Payment | Rounding | Payment Methods | **Payment Gateway** | U2DN e-Invoicing

Connect Fiuu to accept card, FPX, e-wallet (TNG, Boost, GrabPay, ShopeePay) and DuitNow QR payments. Fiuu has three independent features. Turn on the master switch below, then fill in only the feature(s) you actually use. Each feature has its own credentials and its own Test button.

☒ **Enable Fiuu Payment Gateway**

Turns on all Fiuu features below: Online Checkout, Scan Customer's QR (OPA) and cloudECR VT+. Each feature still needs its own credentials filled in to work.

Which feature do you need?

Online Checkout (HPP, Hosted Payment Page)
HPP = a secure payment page hosted by Fiuu. The customer pays themselves on that page using card, FPX or e-wallet. Use this for payment links and online invoices. Set up in the blue section below.

Offline Payment API (OPA)
OPA = Fiuu's in-store API for scanning a payment code. Your cashier scans the QR shown in the customer's e-wallet app with a USB / Bluetooth scanner. Powers **Scan Customer's QR** at the counter. Set up in the green section below.

cloudECR (Fiuu VT+ terminal)
A physical Fiuu VT+ terminal taps / inserts the customer's card. Powers **Process via Fiuu VT+ App**. Set up in the amber section below.

You can enable one, two or all three. They work independently. Leave any feature blank if you don't use it.

Fiuu Online Checkout (HPP)

Get credentials from your Fiuu Merchant Portal at portal.fiuu.com → Profile → Merchant Profile → API Credentials. Default **Sandbox** mode is on, switch off when you go live.

Merchant ID
vyraind_dev

Integration Environment
Production (live)

Integration Verify Key

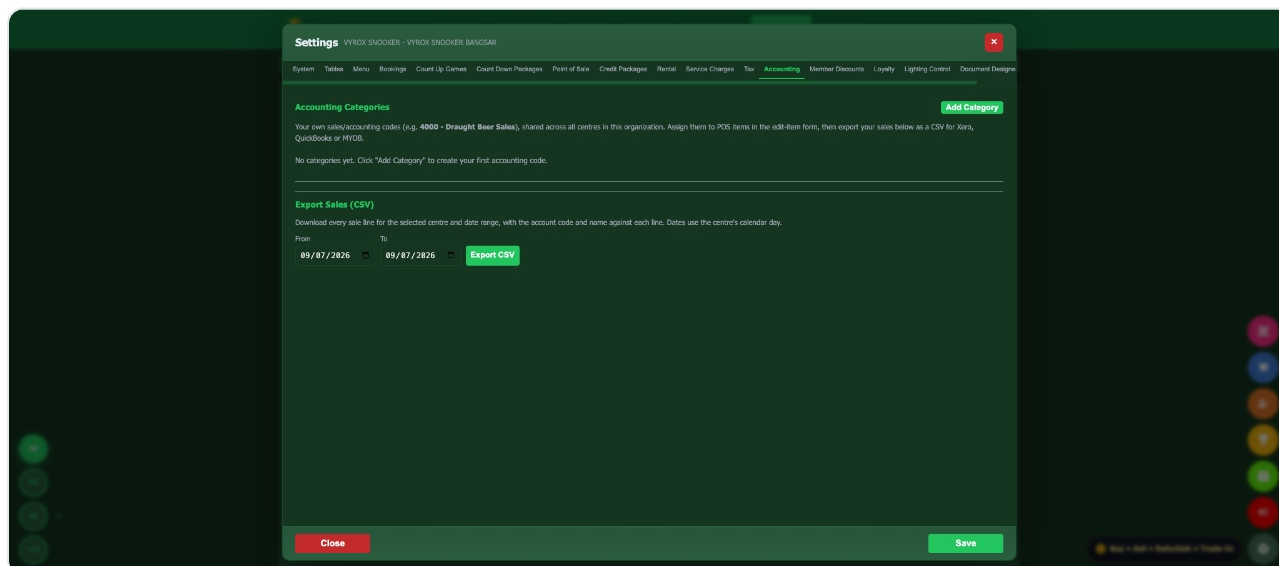
Integration Secret Key

Close Save

売上を経理担当者の勘定科目表にマッピングします。コード付きの会計カテゴリーを作成し、商品に割り当て、Xero、QuickBooks、またはMYOBに直接インポートできる日付範囲の売上CSVをエクスポートします。マレーシアの企業は、さらにLHDN分類コードで商品にタグ付けできます。

35.1 設定 & エクスポート

1. 設定 > 会計 > カテゴリーを追加（コード、名前、説明）に移動
2. 商品エディターで各商品に会計カテゴリーを割り当てる
3. 必要に応じて開始 / 終了日を選択し、売上CSVをエクスポートをクリック
4. ファイルを経理担当者に渡すか、会計ソフトウェアにインポートする



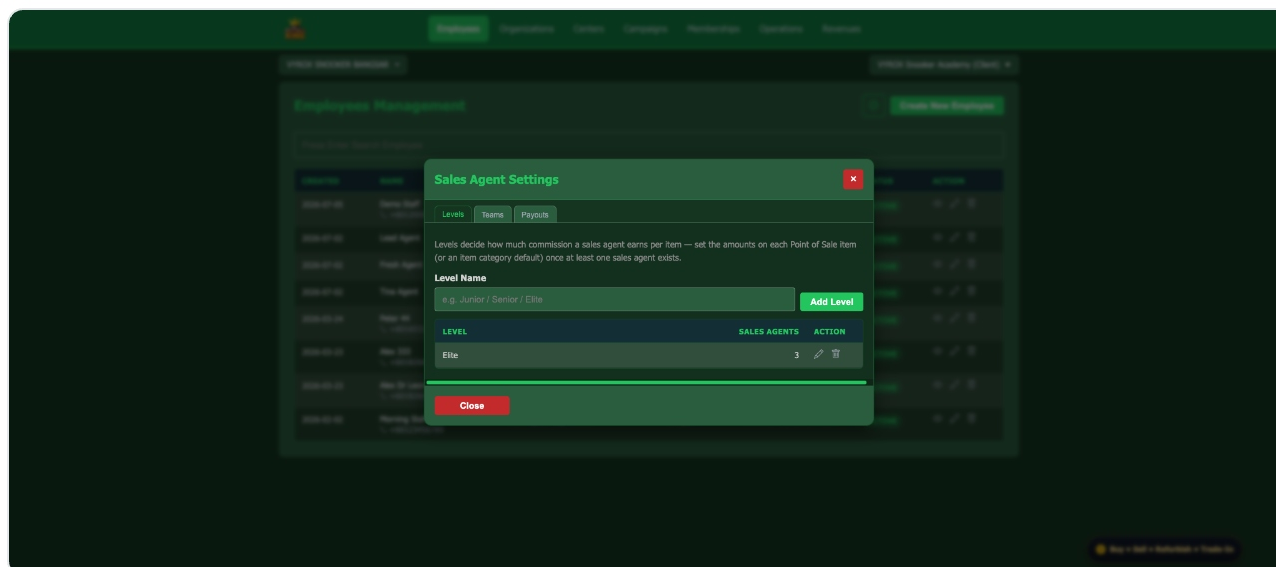
セールスエージェント & コミッション

セールスエージェントプログラムは、フロアスタッフが生み出す売上に対してコミッションを支払います。エージェントはセールスエージェントの役割を持つ従業員で、レベル（コミッション額は商品またはカテゴリーごと、レベルごとに設定）とチーム（リーダーがオーバーライドパーセンテージを獲得）に組織されます。エージェントは、POSで紐付けられたRFIDカードをタップすることで、販売に紐付けられます。

コミッションは販売が支払われたときに発生し、請求書が削除または返金された場合は自動的に無効化され、支払い期間が精算されると固定されます。エージェントは専用のモバイルポータルで自分の収益を追跡します – 今月のコミッション、販売ごとの詳細、支払い履歴、プロフィール – バックオフィスへのアクセスは一切なし。オーナーは売上ページでセールスエージェントコミッションビューを見ることができます。

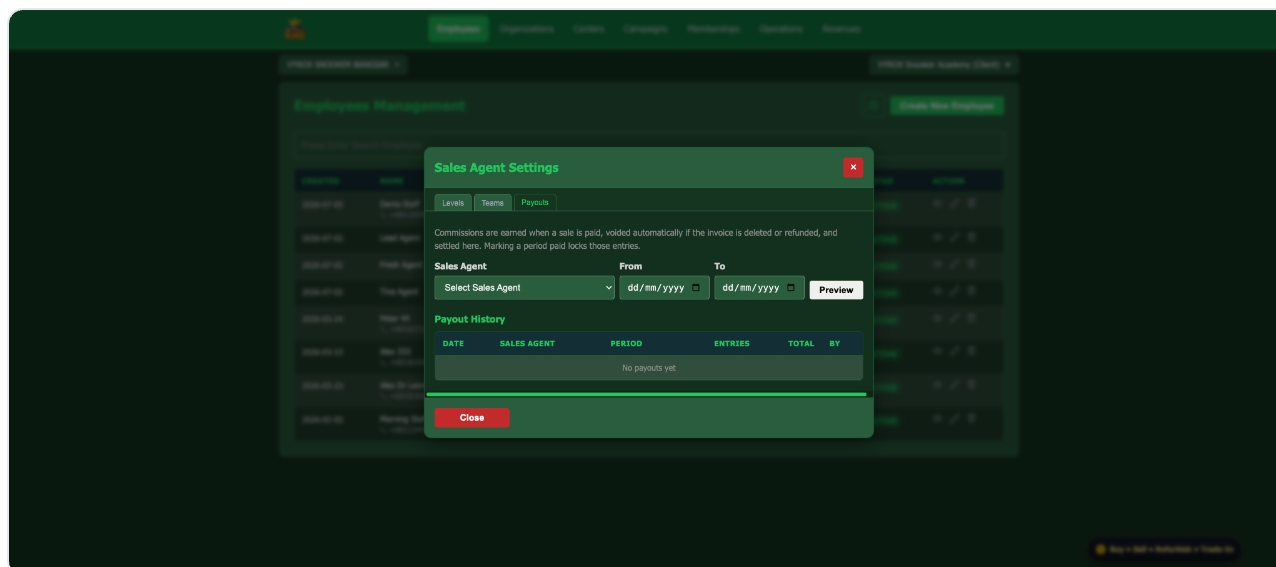
36.1 プログラムを設定する

1. 従業員ページで、セールスエージェント設定（歯車ボタン）を開く
2. レベルタブでレベル（例：ジュニア、シニア、エリート）を追加
3. チームタブでリーダーの売上%とともにチームを追加
4. セールスエージェントの役割で従業員を作成し、チームとレベルを割り当て、タップカードを紐付け
5. レベルごとにPOS商品またはカテゴリーごとのコミッション額を設定



36.2 コミッションを支払う

1. セールスエージェント設定 > 支払いを開く
2. エージェントと開始 / 終了期間を選択し、プレビューをクリック
3. 発生したエントリーを確認し、任意のメモを追加
4. 支払済みとしてマークをクリック – 期間が固定され、支払い履歴に表示されます



予約システムはテーブルを事前に予約します。スタッフはビジュアルカレンダーで予約を作成します。空きスロットをドラッグする各テーブルの色分けされた時間グリッド。一方、予約リストはすべての予約をそのステータス（確定、チェックイン済み、完了、キャンセル済み、または無断キャンセル）で追跡します。会員も会員アプリから自分で予約できます。

予約はフロアで強制されます：予定された予約があるテーブルは、ふらり客のゲームを開始する前に、スタッフにチェックインまたは無断キャンセルのマークを求めます。期限切れの予約は自動的に無断キャンセルに切り替わり、各会員の無断キャンセル履歴はそのプロフィールに表示されます。

予約ルールはテーブルタイプごとに設定されます：スロットの粒度、最小および最大期間、お客様が事前にどれだけ予約できるか、日ごとの利用可能ウィンドウ（深夜をまたぐ時間帯を含む）。

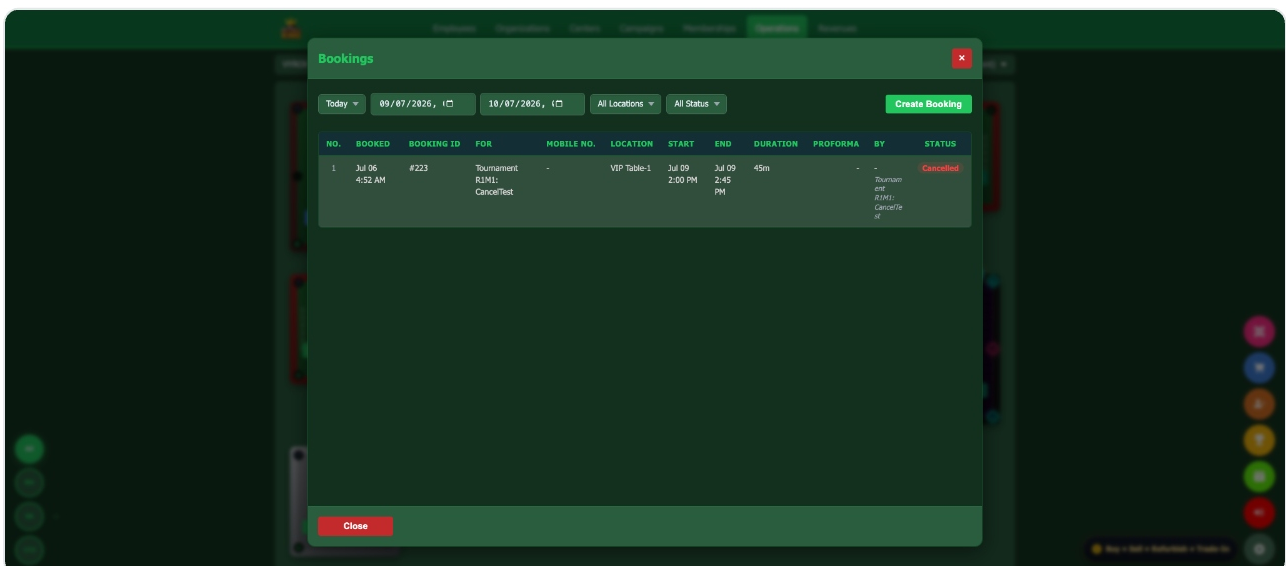
37.1 予約を作成する

1. Bを押すか浮動カレンダーボタンをタップし、予約を作成をクリック
2. 右パネルでテーブルタイプと日付を選択
3. 希望のテーブル行の空き（白い）スロットでクリックドラッグ
4. フォームで期間を調整（プロフォーム価格がライブで再計算されます）
5. お客様の名前を入力。ライブ検索から会員を選ぶか、ふらり客の名前を入力。携帯電話とメモも
6. 予約確認をクリック



37.2 定期&一括予約

1. 繰り返し予約の場合、フォームで「この予約を繰り返す」をチェック
2. 頻度（毎週、2週間ごと、月、または年）と繰り返し回数（最大52回）を選択
3. 確認 – 日付ごとに編集可能な予約が作成され、競合する日付はスキップされて報告されます
4. グループイベントの場合、複数のスロット / テーブルでカートに追加を使用し、カートを予約をクリックしてすべてを一度に作成

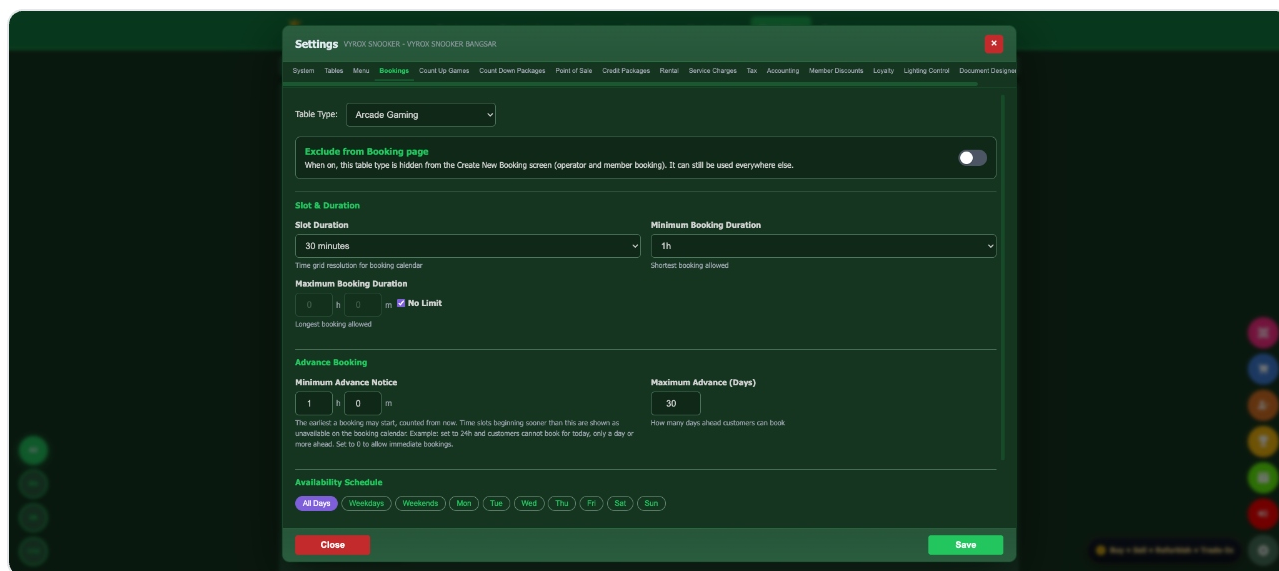


37.3 予約ライフサイクルを管理する

1. 予約リストを開き、日付、場所、またはステータスでフィルター
2. 予約をクリックしてプロフォーマ内訳を含む完全な詳細を表示
3. 編集を使用してお客様、テーブル、または時間を変更（開始前のみ。ライブ可用性チェックが競合を防ぎます）
4. お客様が到着したらチェックインをクリック。その後完了とマーク
5. 必要に応じて予約キャンセルまたは無断キャンセル（確認付き）を使用

37.4 テーブルタイプごとの予約ルール

1. 設定 > 予約 に移動してテーブルタイプを選択
2. スロット時間と最小 / 最大予約時間を設定
3. 最小事前通知と最大事前日数を設定
4. 日ごとの利用可能 / 利用不可時間ウィンドウを追加（深夜をまたぐ場合もサポート）
5. 必要に応じて予約ページから除外をチェックして保存

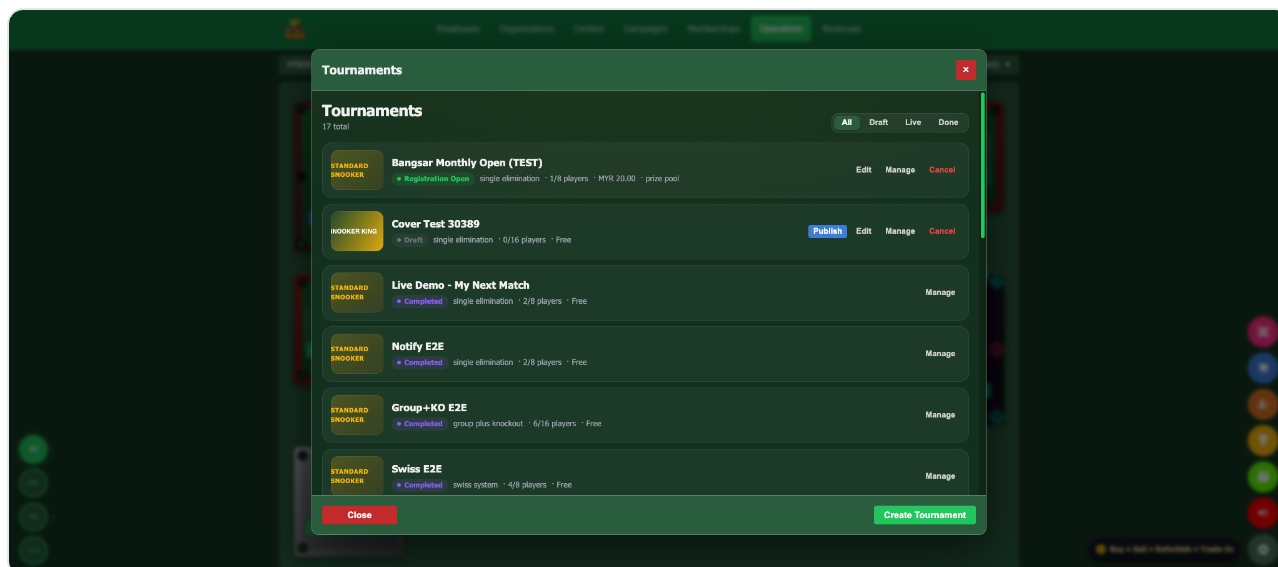


専門的なトーナメントをエンドツーエンドで主催します。スタッフはトーナメントコンソール（運用ページの金色のトロフィーボタン）でイベントを作成します：ゲーム（スヌーカー、8ボール、9ボール）、形式（シングルまたはダブルエリミネーション、ラウンドロビン、スイス方式、またはグループ＋ノックアウト）、試合時間、プレイヤー上限、スキルレベルを選択し、カバー画像を追加し、スケジュールを設定します – そして必要に応じて、店舗クレジット、Fiuu経由のオンライン、またはカウンターでの現金で支払える参加費を課します。

公開すると、Snooker Kingネットワーク全体の会員にトーナメントが放送されます。登録が届くと、スタッフはブラケットを生成し、テーブルに試合を割り当て（オプションで自動テーブル予約付き）、ライブでスコアを記録します – ブラケットは自動的にチャンピオンまで進行します。賞金プールは、固定額または集められた料金の割合を追跡し、順位ごとの支払いマーキングと、離脱時のオプションの自動返金があります。

38.1 トーナメントを作成&公開する

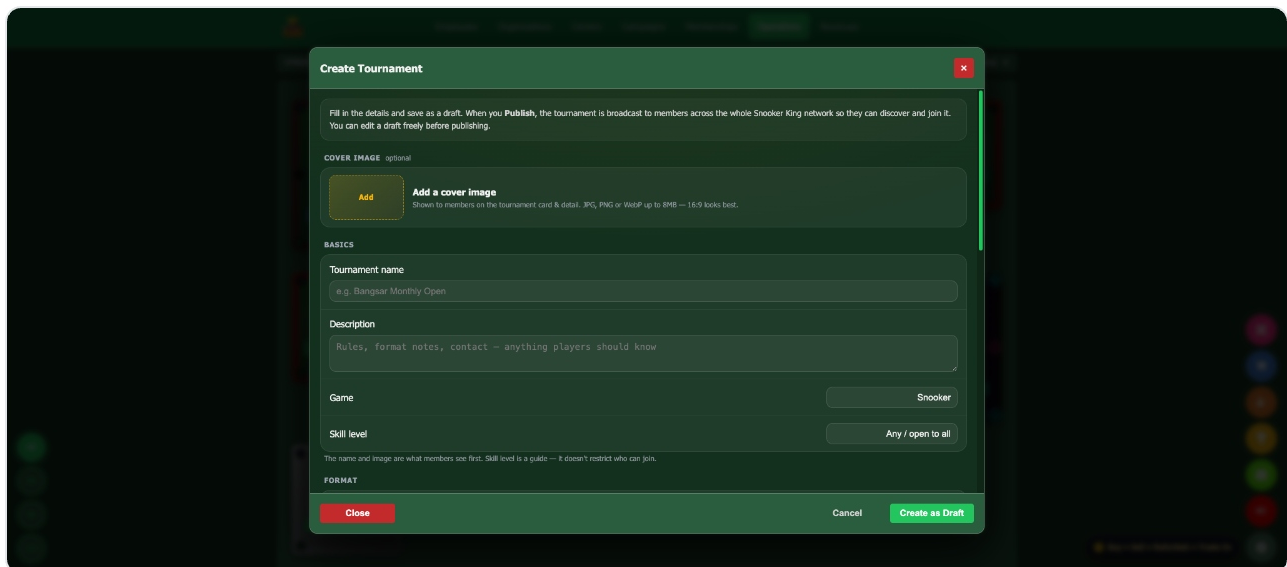
1. Tを押すかトロフィーボタンをタップしてトーナメントコンソールを開き、トーナメントを作成
2. カバー画像、名前、説明、ゲームタイプ、スキルレベルを追加
3. 形式、試合時間（3/5/7先取）、最大プレイヤー数、プレイタイプ（シングル / ダブルス / チーム）を選択
4. スケジュールを設定：登録開始 / 終了、チェックイン、開始時刻
5. 必要に応じて参加費を有効化 – 金額と許可される支払い方法を設定 – 賞金プールも
6. 下書きとして作成し、確認してから公開をクリックしてネットワーク全体の会員に放送



38.2 イベントを実施する

1. 登録が入ったら（最低2名の確定プレイヤー）、トーナメントで管理を開く
2. トーナメント開始&ブラケット生成をクリック – 登録が締め切られます
3. 各試合について、テーブル、時間、期間を割り当て（有効化されている場合、テーブルは自動予約されます）
4. スコアを入力して勝者をタップ – ブラケットは自動的に進行します
5. 現金登録を支払済みとマークし、決勝後は各賞金支払いを支払済みとマーク

→ Section 38 – トーナメント (continued)



Create Tournament

Fill in the details and save as a draft. When you **Publish**, the tournament is broadcast to members across the whole Snooker King network so they can discover and join it. You can edit a draft freely before publishing.

COVER IMAGE optional

Add **Add a cover image**
Shown to members on the tournament card & detail. JPG, PNG or WebP up to 8MB — 16:9 looks best.

BASICS

Tournament name
e.g. Bangsar Monthly Open

Description
Rules, format notes, contact — anything players should know

Game Snooker

Skill level Any / open to all

The name and image are what members see first. Skill level is a guide — it doesn't restrict who can join.

FORMAT

Close **Cancel** **Create as Draft**

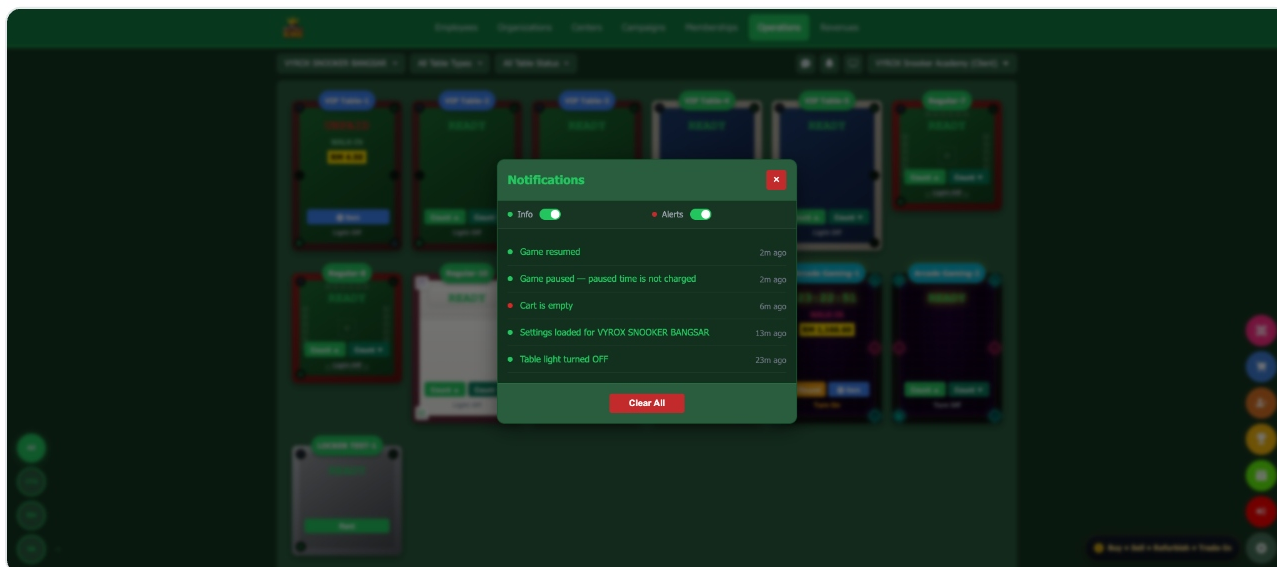
***Note:** 会員はアプリのトーナメントの下で登録します — 無料イベントは即座に参加。有料イベントは店舗クレジット、オンライン決済、またはカウンターでの現金支払いを提供します。プレイヤーはライブブラケットと、テーブルと時間付きの「次の試合」アラートを見ることができます。

対象を絞ったお知らせでニュース、プロモーション、ポリシーを配信します：対象（全員、会員、マネージャー、オペレーター、クライアント...）、範囲（すべてまたは特定の組織）、公開日と有効期限、ピン留め、スタッフがポリシーを読んだことを確認できる任意の必須確認応答を選択します。受信者は未読インジケーター付きの色分けフィードを見ます。

ライブ会話の場合、センターメッセージャーはスタッフにセンターごとのWhatsAppスタイルのパネルを提供します – センターグループチャット、ゲームごとのチャットルーム、お知らせフィード – 一方、会員はアプリのソーシャルタブからチャットします。サウンドとミュートコントロール付きの通知センターが、うるさくなく全員に情報を伝えます。

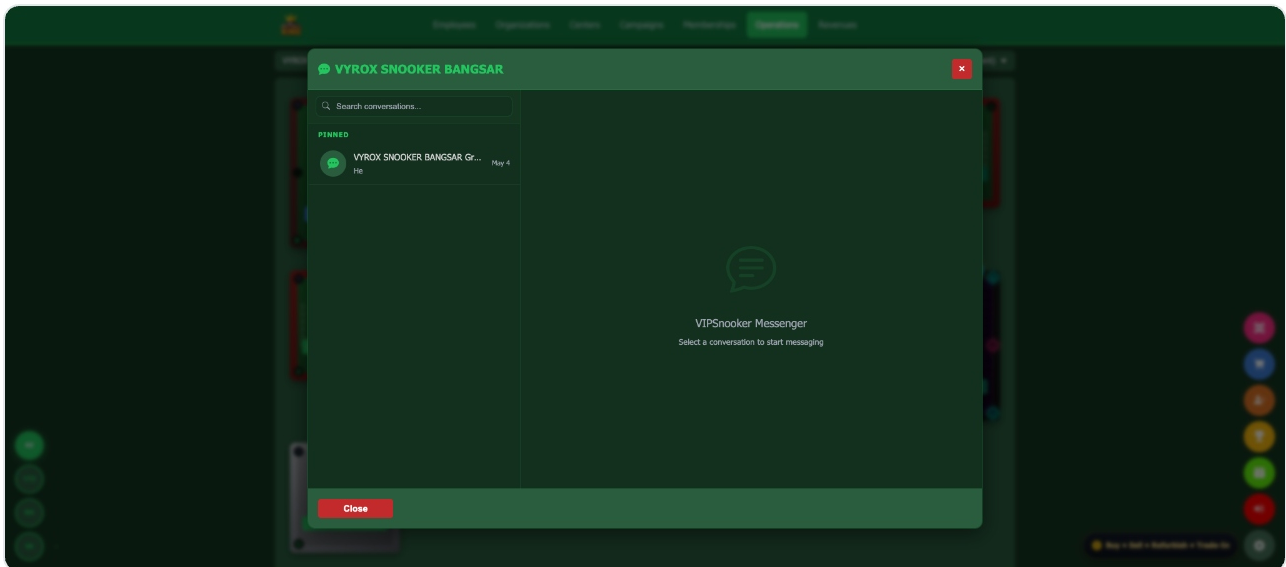
39.1 お知らせを公開する

1. お知らせ > 新しいお知らせを作成 に移動
2. タイトルと内容を入力
3. 対象と範囲（すべてまたは選択した組織）を選択
4. ステータスを設定し、必要に応じてピン留めし、公開 / 有効期限日を設定
5. 必要に応じてカスタム確認テキスト付きの確認応答を要求をチェック
6. 作成を確認 – 受信者はフィードと会員アプリでそれを見ます



39.2 センターチャット

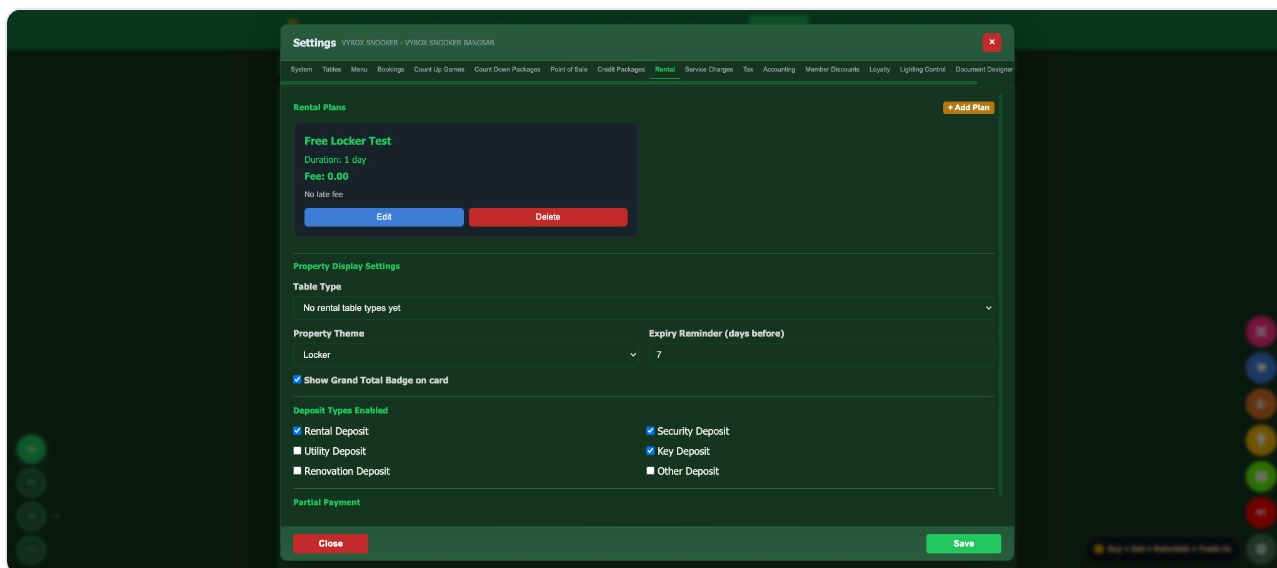
1. 設定 > システム でセンターグループチャットを有効化
2. 運用ページのメッセンジャーアイコンをクリック
3. 会話を選択: センターグループチャット、ゲームルーム、またはお知らせ
4. 入力して送信 – 会員はアプリのソーシャルタブから返信します



時間貸しプレイに加えて、Snooker Kingは部屋、ユニット、ロッカー、駐車場、その他のスペースの長期レンタルを管理します。レンタルプランは料金（定額または割合）、期間（時間、日、月、年）、延滞料金、必要なデポジットーレンタル、保証金、鍵、改装、公共料金、またはカスタムーを定義します。レンタル「テーブル」は、チェックイン / チェックアウトワークフローとともに同じ運用フロアに存在します。

40.1 レンタルを運用する

1. 設定> レンタルでレンタルプランを作成（料金、期間、デポジット、延滞料金）
2. レンタルタイプのユニットで、レンタルプラン選択を選び、プランを選択
3. 入居者をチェックインし、設定されたデポジットを回収（デポジット伝票が印刷されます）
4. 期間中、POS商品を追加し、延長し、保留中 / 延滞ステータスを監視
5. 最後に、チェックアウトして精算します：デポジットを返金または没収し、延滞料金があれば適用し、返金レシートを印刷

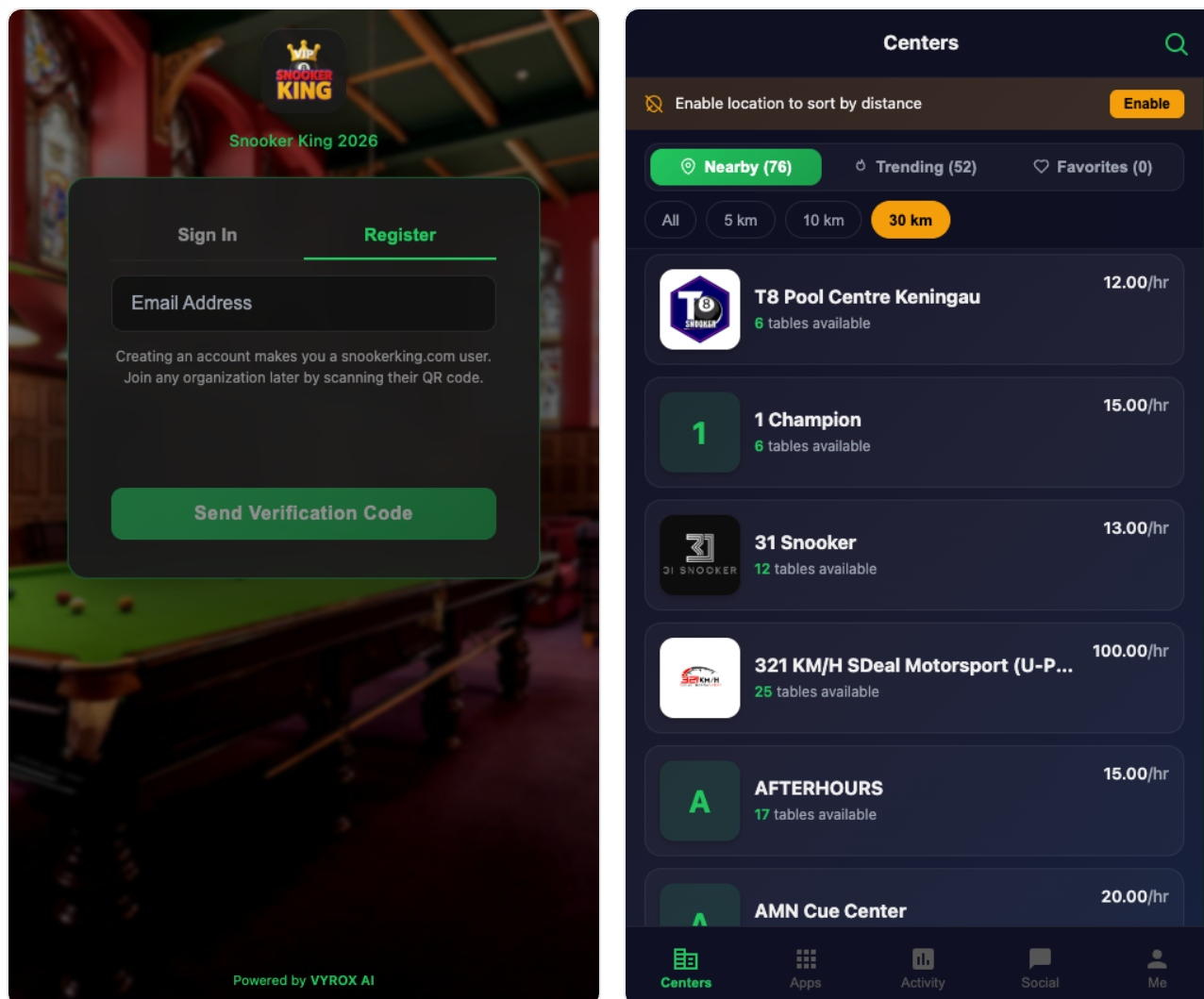


お客様は完全なモバイル体験を得られます – 英語、マレー語、中国語のインストール可能なアプリで、5つのタブがあります: センター (リアルタイムの空き状況、写真、レビュー、道順で近くのクラブを発見)、アプリ (すべてのスマートツール)、アクティビティ (ライブセッションと履歴)、ソーシャル (チャット)、私 (財布、カード、プロフィール)。1つのアカウントがすべてのSnooker Kingクラブで機能し、クラブごとにスワイプ可能な会員カードがあります。

ヘッダーには2つの必須項目があります: QRをスキャン – テーブルを開始し、クラブに参加し、対戦をペアリングするスマートスキャナー – と マイカードを表示 – 割引、交換、識別のためにカウンターで提示する会員のID QR。

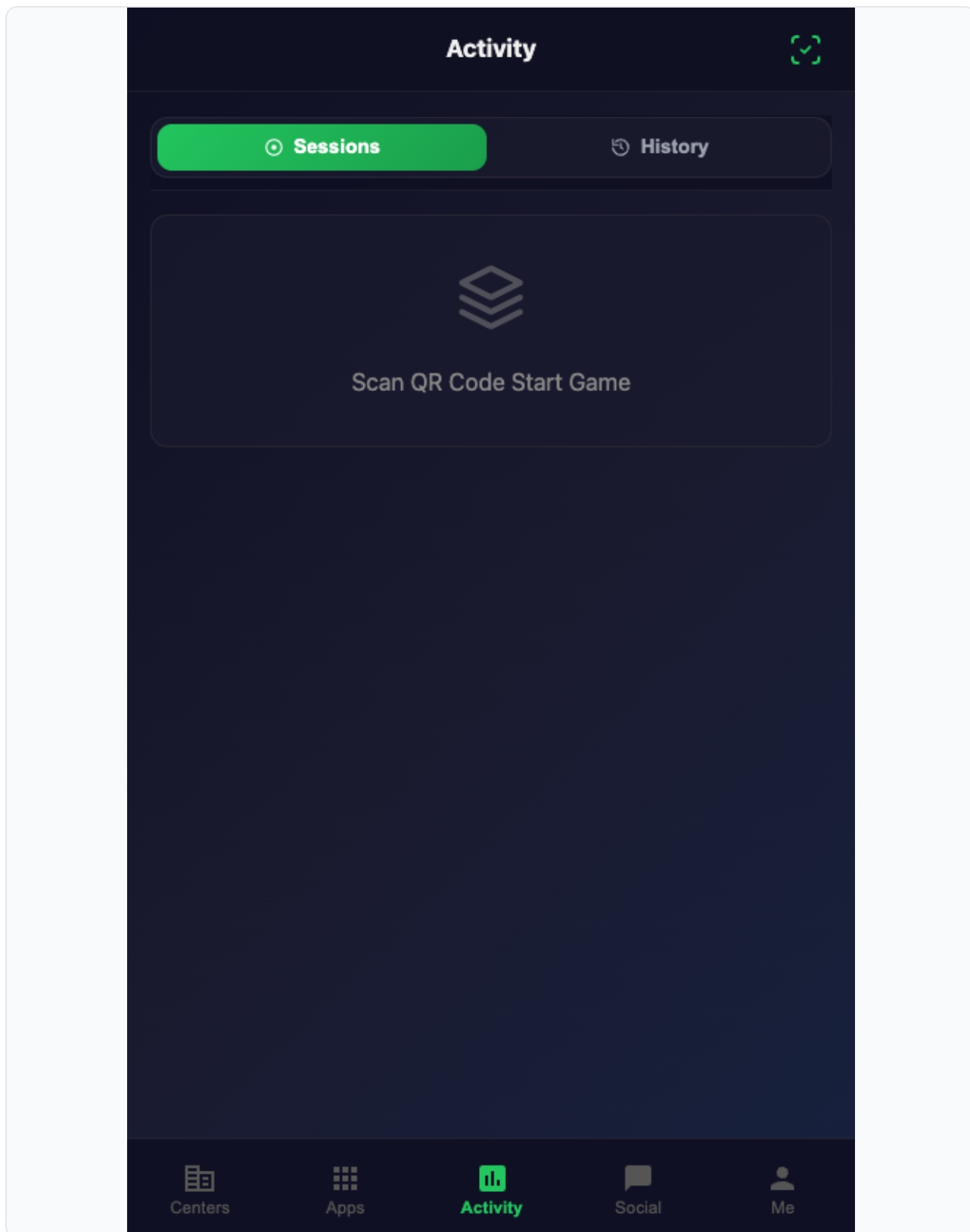
41.1 登録してクラブに参加する

1. クラブのQRポスターをスキャン (またはそのリンクを開く) し、登録をタップ
2. 名前とメールを入力し、確認コードをタップして、メールで送られたコードを入力
3. 携帯電話番号とパスワードを追加し、登録
4. ウェルカムクレジットとポイントとともに、クラブのデフォルトプランに登録されます
5. いつでもQRをスキャンして他のクラブに参加できます – 各クラブは「私」に独自のカードを取得します



41.2 スキャンしてプレイ&アクティビティを追跡する

1. QRをスキャンをタップし、カメラをテーブルのQRコードに向ける
2. 支払い方法を選択: パッケージ、予算額、または期間 — クレジット残高が上部に表示されます
3. 開始をタップ — テーブル照明が点灯し、カウントダウンが始まります
4. アクティビティ>セッションでライブセッションを追跡し、伝票をダウンロード
5. アクティビティ>履歴で、ゲーム、ポイント、スタンプ、クレジット、割引のフィルター付きですべてを確認

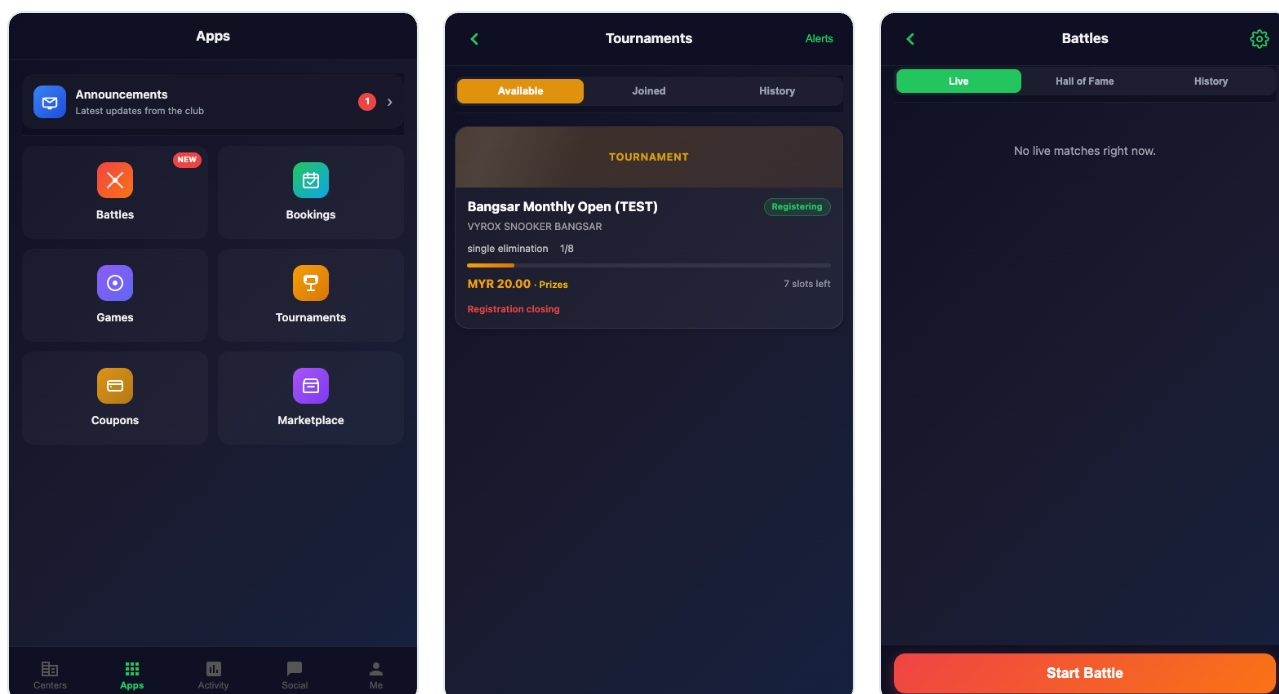


41.3 チャージ、リワード&クーポン

1. クラブカードを開き、クレジット詳細ビューを選択
2. クレジットパッケージ（またはカスタム金額）を選択し、今すぐ購入をタップして、Fiuu経由でカード、電子ウォレット、またはDuitNowで支払う – またはWhatsAppでスタッフに尋ねる
3. リワードハブでポイントとスタンプを追跡し、会員QRを見せて商品と交換

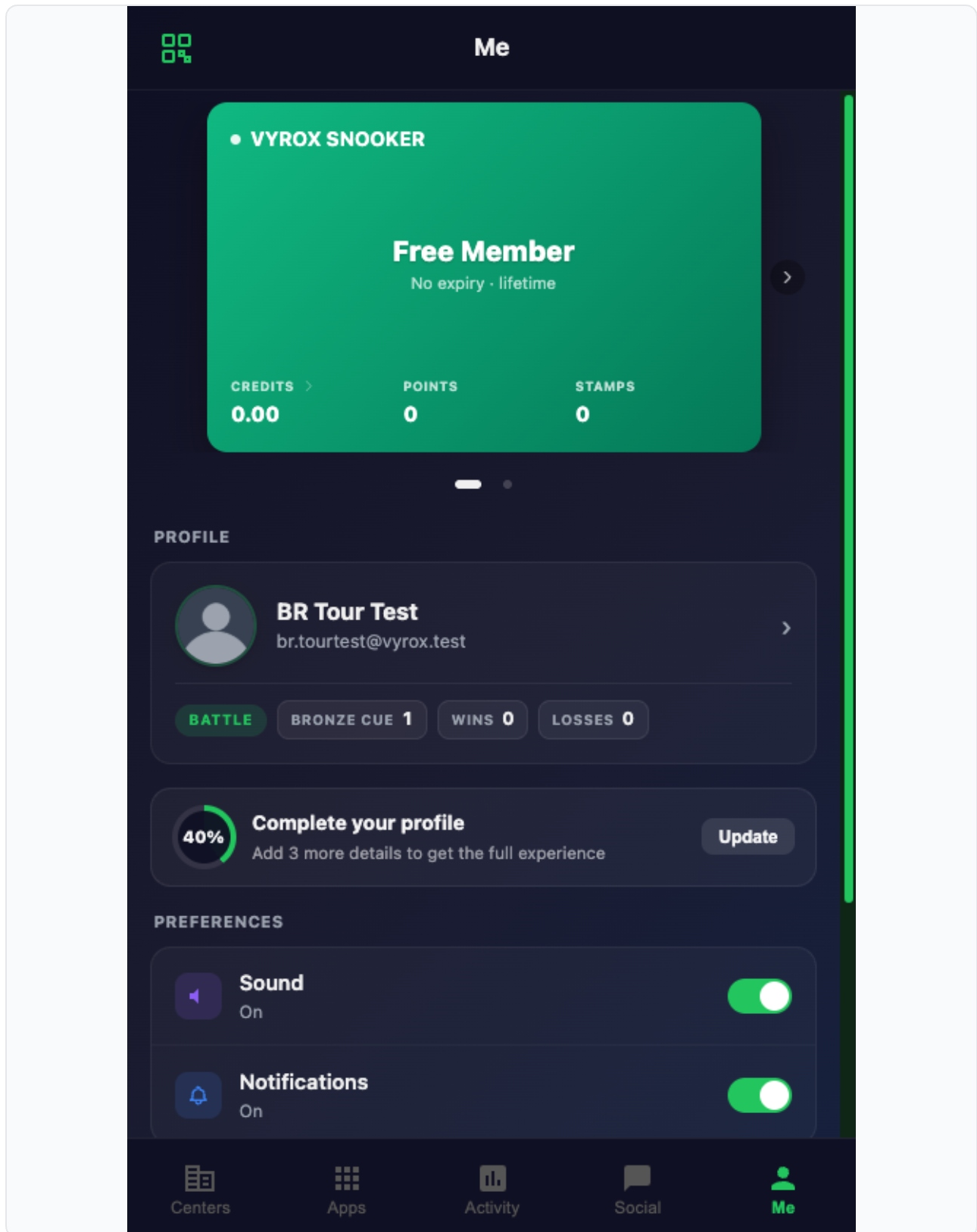
41.4 予約、対戦&交流する

1. 任意のクラブページからテーブルを予約（テーブル予約）し、アプリ>予約で追跡
2. アプリ>トーナメントでトーナメントに参加 – クレジット、オンライン、またはカウンターでの現金で支払い、その後ライブブラケットと「次の試合」アラートを追跡
3. 対戦を開始: 相手のカードをスキャンし、ライブでフレームをスコアし、レーティング、XP、殿堂入りステータスを構築 – または観戦者向けにライブキャストリンクを共有
4. アプリ>ゲームでプレイ相手を見つけ、ソーシャルチャットで調整
5. マーケットプレイスで用具を交換し、アプリ>お知らせでクラブニュースを読む



41.5 プロフィール&セキュリティ

1. 私を開き、プロフィール行をタップして名前、メール、誕生日、性別、写真を編集
2. 古いパスワードの確認とともにパスワードを変更
3. クラブがチャージの確認を要求する場合、身分証明書（ID表 / 裏、自撮り）をアップロード
4. 設定でサウンドと通知を調整し、法的条件を確認し、完了したらサインアウト

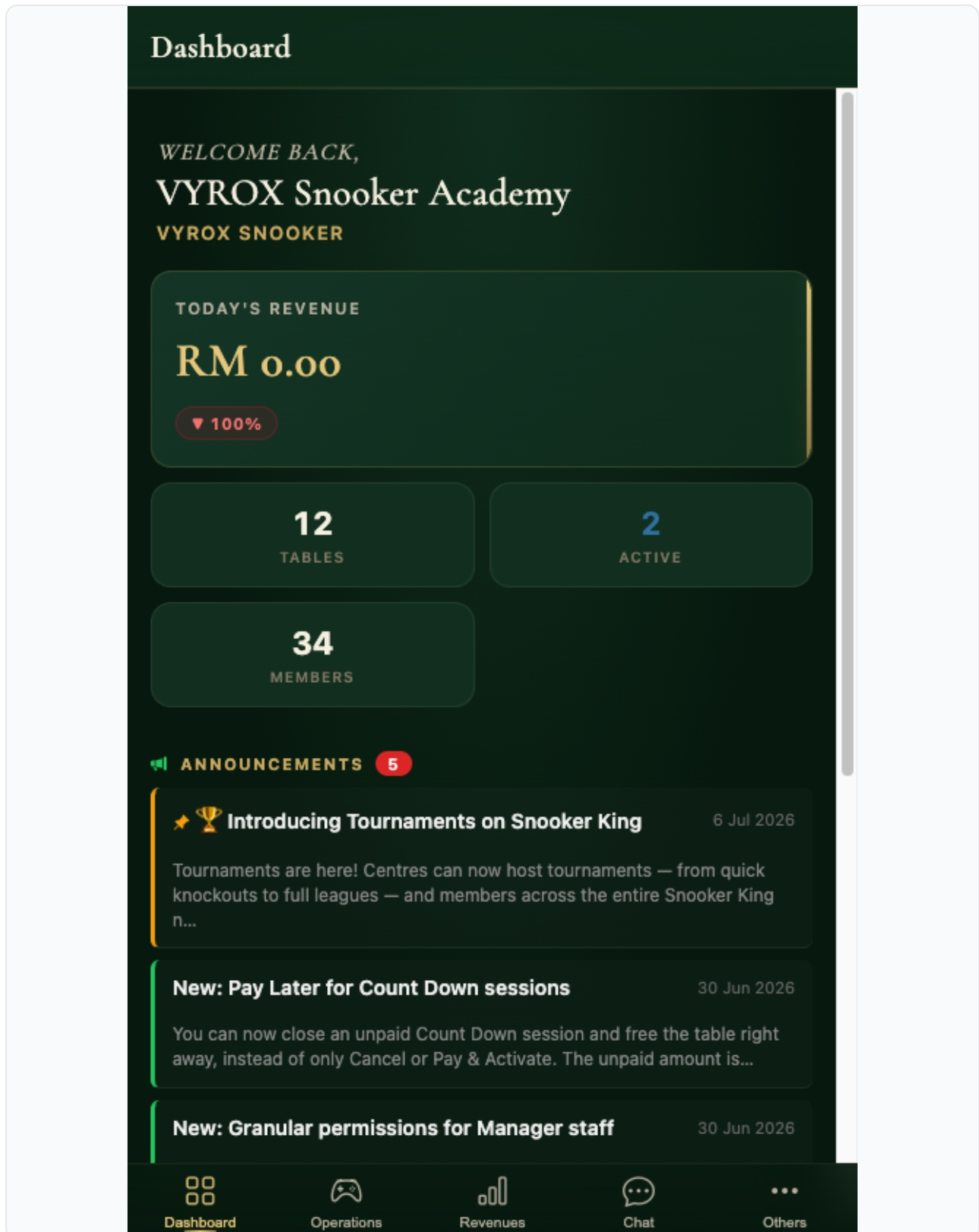


オーナー&エージェントモバイルポータル

2つの専用モバイルポータルがカウンターを超えてシステムを拡張します。クライアントポータルは、オーナーにビジネス全体の電話に適したビューを提供します – ダッシュボード KPI、ライブ運用、売上、センターチャット – アプリのようにインストール可能です。セールスエージェントポータルは、エージェントに今月のコミッション、販売ごとの収益詳細、支払い履歴、プロフィールを表示します。読み取り専用で、セールスエージェントの役割でログインした人には自動的に提供されます。

42.1 ポータルを使用する

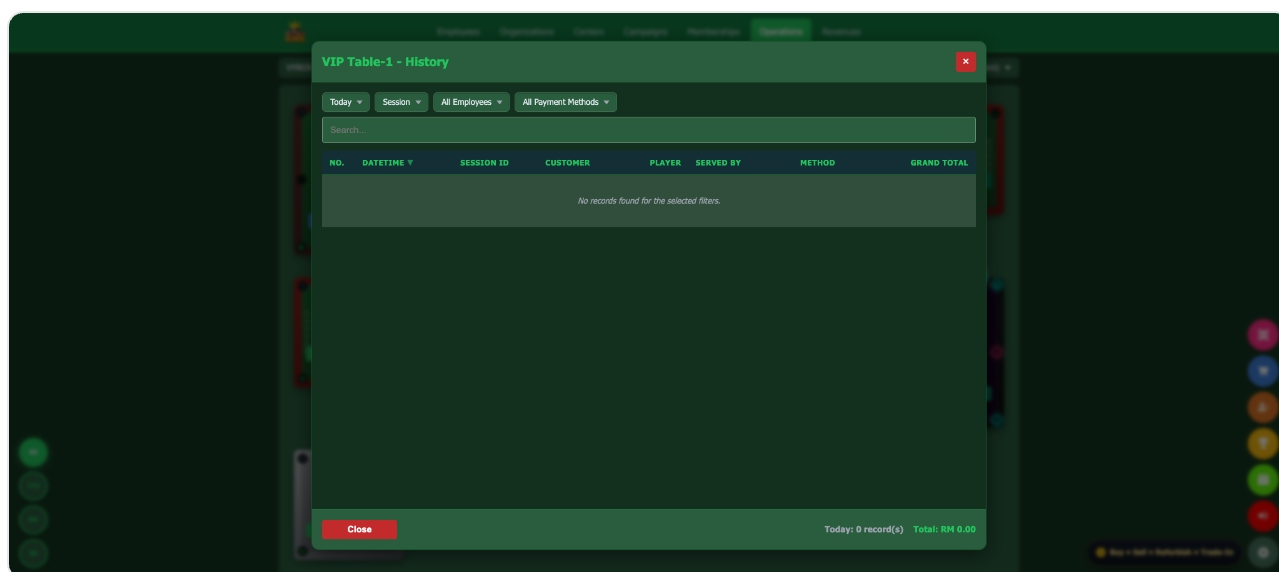
1. オーナー：携帯電話でログイン – クライアントポータルがダッシュボード、運用、売上、チャット、その他のタブとともに開きます
2. アプリのような体験のためにホーム画面に追加
3. セールスエージェント：エージェントアカウントでログイン – エージェントポータルがホーム、販売、支払い、私とともに開きます
4. 任意の販売をタップしてコミッション内訳を表示。プルして更新



各テーブルはその完全な過去を保持します：テーブル請求書履歴は、日付、プレイヤー、お客様、支払い方法、担当従業員、総合計とともに各セッションを表示します。日付範囲、支払い方法、従業員でフィルター可能で、再印刷、返金、無効化ビュー付きです。システムレベルでは、システムログがプラットフォーム全体で誰が何をいつ行ったかを記録し、あなたの組織に限定され、説明責任とトラブルシューティングのためです。

43.1 履歴を確認する

1. テーブルを開いて履歴を選択し、そのセッションと請求書を表示
2. 日付プリセット（またはカスタム範囲）、支払い方法、従業員でフィルター
3. 任意の請求書を開いて再印刷、返金、または取引を検査
4. プラットフォーム全体の監査のために、システムログを開いてアクションタイプ、実行者、請求書、または日付でフィルター



ヘルプはアプリに組み込まれています。浮動バグボタンにより、任意のユーザーが説明と注釈付きスクリーンショット（貼り付け、ドラッグ、または選択）で問題を報告し、解決するまでスレッド化された会話をフォローでき、ステータス変更時にメール更新が届きます。対応する機能を提案するフローも同様に改善アイデアを収集します。その他については、WhatsApp（+6011-54521238）でSnooker Kingチームに連絡するか、www.snookerking.comをご覧ください。

44.1 バグを報告するか機能を提案する

1. アプリのどこでも浮動バグ（または機能）ボタンをタップ
2. 問題が関連するセンターを確認
3. 何が起こったか、何を期待していたか、再現手順を説明
4. スクリーンショットを添付し、問題を強調するために注釈を付ける
5. 送信してスレッドをフォロー — ステータスが変わるたびに通知されます



Thank You

For choosing Snooker King as your management platform



EMAIL

patrick@vyrox.com



WHATSAPP

+6011-54521238



WEBSITE

www.snookerking.com



ADDRESS

Tower A, The Vertical Business Suite,
Bangsar South, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia