



Innholdsfortegnelse

1. Forenklet versjon

- Det viktigste samlet på en side

2. Tidtaker og sekretariat

- Oppgaver før, under og etter vakt

3. Kamprapporter – LIVE

- Ansvarlig: sekretariat

4. Dommerregninger

- Ansvarlig: sekretariat

5. Kiosk/billettør

- Oppgaver og informasjon

6. Kafé instruks

- Oppgaver før, under og etter vakt inkludert koder og passord

7. Brukernavn, koder og passord

- iZettle, VIPPS, iPad og WIFI
- Koder og nettverk
- Bruksanvisning iZettle kortterminal
- Turneringsadmin (for sekretariatet)

8. Oppskrifter

- Sportsvafler, sportsgulrotkake og grove rundstykker
- Smoothie



Forenklet arrangementsinformasjon

Helsethallen

Hallsjefen har det overordnede ansvaret for arrangementet. Påse at alt går fint for seg og hjelpe til der det trengs. Hallsjefen er også Fair Play-vert. Se egen beskrivelse lenger bak.

Før vakten

- ✓ Ha-med-varer: ALLTID Sportsvaffelrøre og frukt til fruktbeger.

Det er fint om det særlig på lange kampdager tas med noe mer til kiosken. Da kan laget som har arrangement velge fra listen over varer som kan selges i kioskene våre. Listen ligger bakerst.

Når du kommer på vakt

Lås opp hallen slik med brikken lagleder har fått (vi har ikke nøkler på Shell lengre):

- Dersom det lyser rødt rundt boksen er alarmen på. Skru den av slik: Tast 7 + grønn hake – legg på brikken – tast kode 1350
- Deretter: tast 4 + grønn hake – legg på brikke (dette åpner smekklåsen)
- Dersom alarmen skulle utløses: Skru av alarmen igjen (alarmen var nok av da du kom, og du skrudde den på 😊)
- Lås opp kjøkkenet nede: Legg på brikken. Ber den om kode er koden kode 1350. For at døren ikke skal pipe når den står åpen, må du gå inn og lukke døren. Så åpne den innenfra ved å vri om låsen.
- Nøkler til garderober osv ligger i skuffen i den hvite pulten inne på kjøkkenet. **Må legges på plass der etter endt arrangement.**
- Skru på lyset i hallen. Bryter på veggen rett over døren inn til hallen. Det er bevegelsessensor, så man trenger nødvendigvis ikke skru på.
- Ta ut sekretariats-koffert med tidtaker, PC og lader til de som skal sitte i sekretariatet. Dette finner du i skapet innerst, øverst til høyre i utstyrsboden.
- Ta ut arrangementsposen fra utstyrsboden: iPad, kortleser.
 - Utstyrsboden: *987123*
 - Skapet med arrangementsutstyr: 3010
 - Kode til iPad: 123456
- Sett på kaffe og gjør klart til kiosk nede.
 - Kode til overskapene og kjøleskap: 2468
- Gjør klart bord til billettsalg oppe ved inngangen til hallen. **Viktig at det selges billetter her hele dagen.** Oppe kan tilskuere kun betale med vipps. (Her brukes ikke ipad). QR-kode er klistret på bordet.
- **BRANNINSTRUKS: Henger på veggen i gangen nede, samt i folder inne i vaktbua.**



Tidtaker og sekretariat Helsethallen

Oppgaver før kampstart

- ✓ Sette opp tidtakersystemet, se egen instruks
- ✓ Sette frem benker til lagene og legge ut grønne time-out kort.
- ✓ Moppe bane før første kamp og i pausene mellom 1. omg og 2. omg hver andre kamp. Banen blir glatt og farlig for utøvere om man ikke får gjort dette på kampdager.

Oppgaver under vaken

- ✓ Ansvarlig for live-kamprapporter, se egen instruks
- ✓ Ansvar for dommerskjema, se egen instruks

Oppgaver etter siste kamp

- ✓ Når dagen er slutt, skal alle være med på å stenge.
- ✓ Det må ryddes på tribunen, se over garderober etter gjenglemt og tømme søppel.
- ✓ Moppe bane, pass på at hallen er tom når vi stenger dørene.

Spilletid

- ✓ 6-8 år: 1 x 15 minutter
- ✓ 9 år 4'er: 1 x 15 minutter
- ✓ 9 år 5'er: 2 x 10 minutter
- ✓ 10 år: 2 x 15 minutter
- ✓ 11-14 år: 2 x 20 minutter
- ✓ 15-jr: 2 x 25 minutter
- ✓ Senior: 2 x 30 minutter

Tidtakersystem Helsethallen

- ✓ Sett deg inn i hvordan maskinen fungerer før første kamp. Del lærdommen videre til den som avløser deg.
- ✓ Koble boksen til strøm, og skru på apparatet (knapp på baksiden). Alt ligger i boksen, samt time-out kort. Vent til den starter opp og les på skjermen.



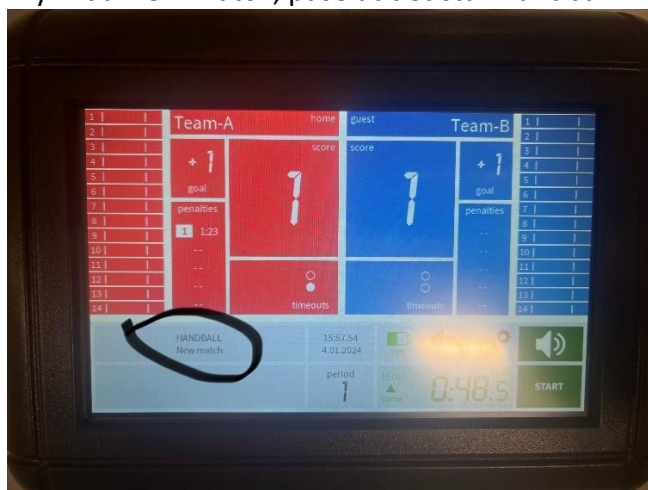
Denne enheten skal ikke brukes:



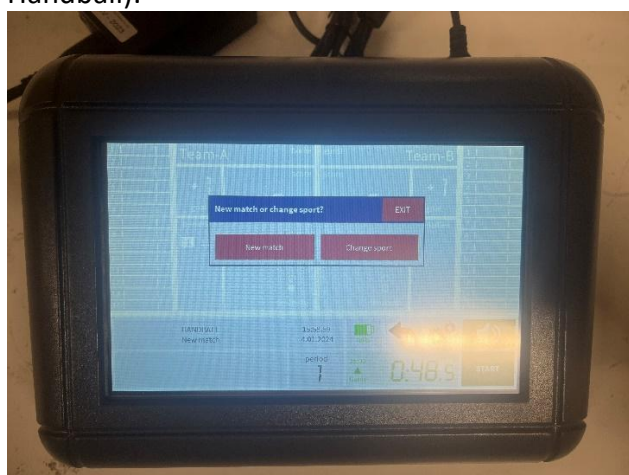
- ✓ Slik ser skjermen ut når den er riktig koblet til:



- ✓ Trykk da New match, påse at det står Handball:

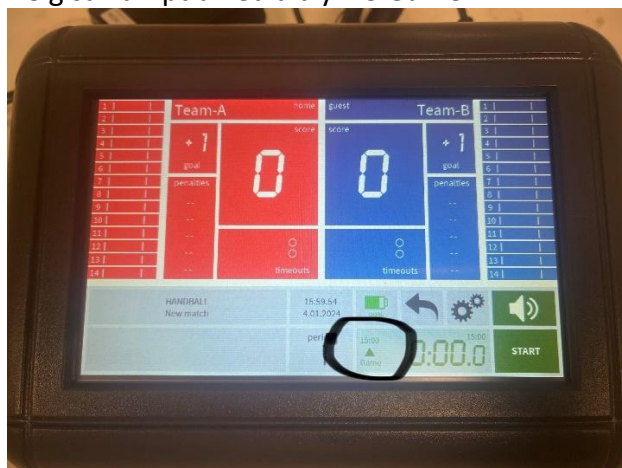


- ✓ Bekreft ved å trykke New match (evt Change sport dersom den sto på noe annet enn Handball):

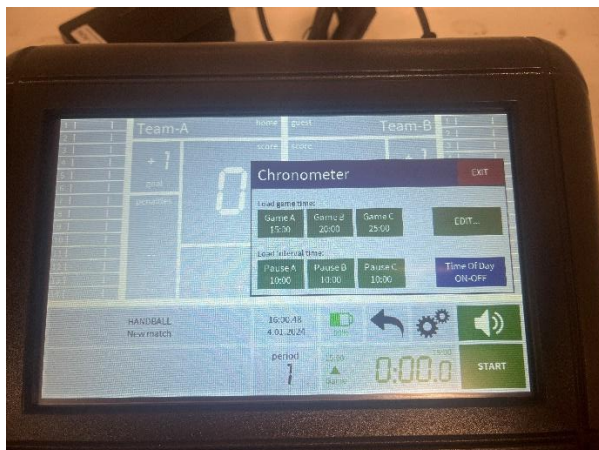


- ✓ Og bekreft atter igjen ved å trykke Yes

- ✓ Velg så kamptid ved å trykke Game:



- ✓ Velg deretter tid ved å trykke på en av de forhåndsinnstilte tidene A, B eller C dersom kamptid stemmer med en av de. Hvis du skal ha annen kamptid trykker du på de to tannhjulene og velger en av de tre A, B eller C som du endrer tid på. Trykk så Exit nederst til venstre:



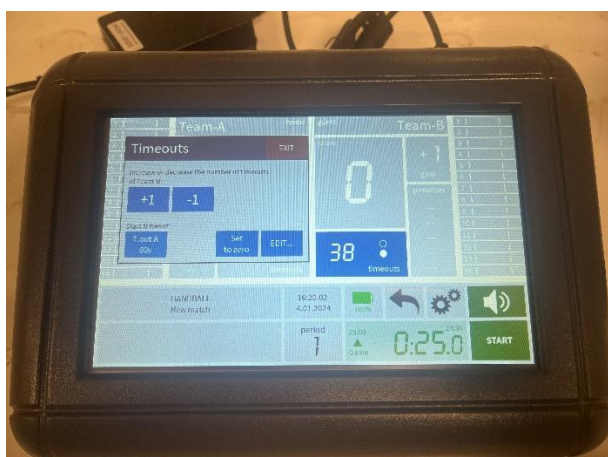
Spilletider:

- 6-8 år: 1 x 15 minutter
- 9 år 4'er: 1 x 15 minutter
- 9 år 5'er: 2 x 10 minutter
- 10 år: 2 x 15 minutter
- 11-14 år: 2 x 20 minutter
- 15-jr: 2 x 25 minutter
- Senior: 2 x 30 minutter

- ✓ 2. omgang trykker man på Period
- ✓ Mål-knapp (Goal) for hjemmelag er på venstre side, og for bortelag på høyre side.

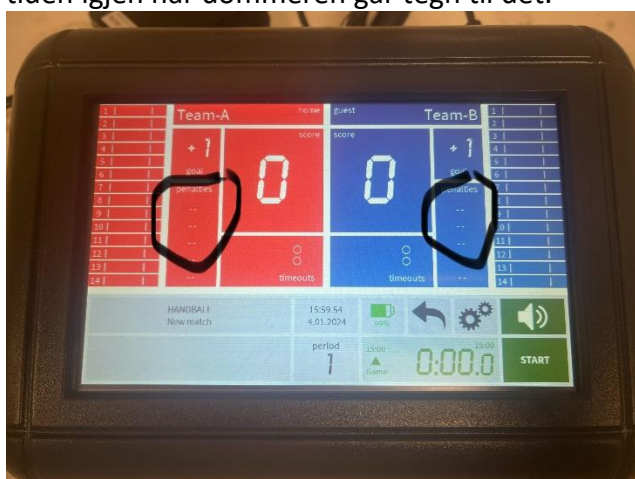
Time-out

Time-out kort legges av trener i kamp. Når dette skjer må du raskt trykke på horn-knappen nede til høyre. Når dommerne da viser time-out tegn for stopp av tid, trykker du på stopp-knapp av tiden, grønn knapp nederst til høyre. Deretter trykker man time-out knapp for hjemmelag eller bortelag, og så start time-out og exit. Tavlen gir fra seg lyd 10 sekunder før time-outen er over og deretter når den er ferdig.



Utvisning

Stopp tiden når dommeren gir tegn til det, trykk på Penalties på den siden/det laget det gjelder. Deretter på et spillernr, det betyr ingenting hvilken, bare velg en. Deretter trykker du på exit. Start tiden igjen når dommeren går tegn til det.





Kamprapporter: LIVE

Ansv: sekretariat

FOR ALLE LAG FRA 11 ÅR OG OPPOVER ER DET OBLIGATORISK MED LIVE KAMPRAPPORT. FOR 11 OG 12 ÅRINGENE BENYTTES ENKEL LIVE, FRA 13 ÅR BENYTTES STANDARD LIVE. Se egen brukerveiledning.

Før kampen

- ✓ Det er opprettet en egen LIVE-bruker kampene skal føres gjennom.
 - **Brukernavn: vestrebærumlil Passord: vestrebærumlil**
- ✓ Når du er inne på TurneringsAdmin, velg «live-kamper» og riktig kamp (trykk på *kampnr med blå tekst på venstre side*) som skal føres LIVE. Dagens kamper er alltid forhåndsvalgt. Du kan ikke velge fremtidige kamper.
- ✓ Sjekk at begge lags spillere og ledere er lagt inn (dette skal begge klubbene gjøre innen klokken 12:00 dagen før). Når begge kamptroppene er lagt inn/oppdatert må du eksportere disse til LIVE-admin. **Øverst på kampdetaljer-siden trykker du på «Eksporter kampdata til LIVE»**

Eksporten var vellykket

- ✓ **Signere kamprapport** - En leder fra hvert lag må signere kamprapporten med sin egen PIN-kode **FØR** kamp. Lederne/trenerne henter sin private PIN-kode i Min-Håndball-appen.

LIVE-føring av kampen

- ✓ Etter melding om at eksporten var vellykket trykker du på **«Gå til LIVE»**. Her vil du få opp hovedmenyen. Dobbeltsjekk av spillere er med og registrert på hjemmelag og bortelag. Du kan fortsatt legge til og fjerne spillere fra begge lags spilleliste og redigere draktnumre.
- ✓ Kontroller *spilletid* – Dette gjør du ved å klikke på «omganger».
- ✓ Når kampen skal starte, trykk på «Gå til **LIVE** registrering». Start klokken og sekretariats-klokken like når dommeren starter kampen. Klokken kan pauses og justeres når som helst.
- ✓ Ved mål, bestrafning eller timeout, trykk på knappen og velg det aktuelle laget og riktig spiller. (Hendelsene kan redigeres)

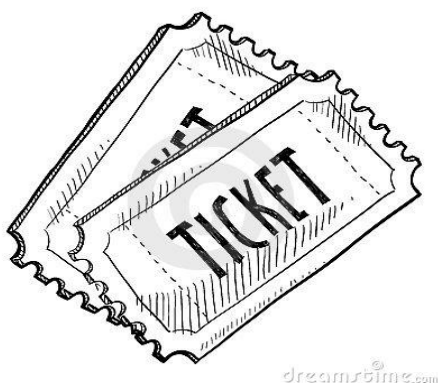
Etter kampen

- ✓ Avslutte kampen:
 1. Registrere antall tilskuere
 2. Har Fair play vert vært tilstede?
 3. Legge inn evt. kommentar til kampen.
 4. Registrere evt. varsel om protest.
 5. Sørge for at dommere godkjenner og signerer kamprapporten med PIN-kode.
 6. Fullføre og avslutte føring av Digital kamprapport.



Dommerregninger

- ✓ **Dommerskjema og utbetalinger:**
Dommere får overført til konto innen 5 dager.
- ✓ Dommerne skal selv legge inn dommerregningen i TurneringsAdmin. Klubben betaler dommerregningen herfra.



Kiosk/billettør Helsethallen

Oppgaver

- ✓ Ha-med-varer: ALLTID Sportsvaffelrøre og frukt til fruktbeger.

Det er fint om det særlig på lange kampdager tas med noe mer til kiosken. Da kan laget som har arrangement velge fra listen over varer som kan selges i kioskene våre. Listen ligger bakerst.

Vår kioskansvarlig handler inn følgende før hver kamphelg:

Farris, Pepsi Max, kaffe, sjokomelk, frukt og juice til smoothie, nøttemiks og barer.

- ✓ Billettsalg:

- Sette opp bord ved inngangen til selve hallen. **Viktig at det selges billetter oppe ved inngangen.**
- Oppe kan de bare betale med vipps. (Ingen ipad)
- Legge frem plakat «her kan du vippe»
- Inngang koster 70,- (barn under 16 år er gratis)

- ✓ Stenging:

- Når dagen er slutt skal alle være med på å stenge.
- Det må ryddes på tribunen, se over garderober etter gjenglemt tøy.
- Moppe bane, vaske kaffemaskin og låse inn alt utstyr.
- Pass på at hallen er tom når vi stenger dørene, sjekk garderober og toaletter.

- ✓ Søppel:

Søppel fra hallen kastes i container utenfor hallen

- ✓ Vasking av kjøkken etter endt dag:

Sett inn i oppvaskmaskin og sett den på. Vask opp ting som ikke settes i maskinen. Vask over alle flater.

- ✓ Lagleder/ hallsjef låser inn iPad, kortleser, ladere i skapet i utstyrsboden.



Kafé-instruks Helsethallen (Åpne)

Åpne - 1 vakt

- ✓ iPad og annet nødvendig utstyr finner du i utstyrsboden oppe i hallen. **Koden til utstyrsboden er *987123***
 - I øverste skapet innerst til høyre er *arrangementsposen*. **Koden til skapet er 3010.**
 - Sette opp iPad og iZettle (se passord og koder lenger bak)
 - Alt av varer, **bortsett fra billett** (betales kun med vipps), skal registreres på iPad.Velg «alle betalingsmetoder for å valg (vipps eller kort). Evt trykk direkte på kort dersom det skal betales med kort.
Vi tar ikke imot kontanter. Men kommer det et barn med kontanter, vær fleksibel. Ta i mot kontantene og vipps fra din vipps.
- ✓ Nøkler til garderober og andre dører i hallen ligger i skuffen i den hvite pulten inne på kjøkkenet. Husk å legge de tilbake her etter endt dag.
- ✓ Låse opp kjøleskap og overskap, **kode 2468 til begge deler.**
- ✓ Lage smoothie (frosne bær i fryser og juice i kjøleskap – det hvite) og plasser i kjøleskapet. Oppskrift på smoothie lenger ned.
- ✓ Lage fruktkurver. Plastbeger står i skap og plastfolie til å dra over.
- ✓ Gjøre i stand kiosken for salg av sportsvafler, syltetøy i skapet, drikke i kjøleskapet, kaffe.
- ✓ Kaffetrakter har brannsikring og bryter på baksiden slås av og på for hver gang vi brygger en kanne kaffe.

Stikkontakten på veggen har også en sikring som slår seg av etter en tid, trykk på den lille knappen så starter den. Den skal lyse grønt.
- ✓ For at døren ikke skal pipe når den står åpen, må du gå inn og lukke døren. Så åpne den innenfra ved å vri om låsen.



Kafé-instruks Helsethallen (Stenge)

Stenging - siste vakt

- ✓ Når dagen er slutt skal alle være med på å stenge.
- ✓ Sjøppel skal kastes i container utenfor hallen. Nøkkel henger på dørkarmen inne på kjøkkenet.
- ✓ Vaske kaffemaskin og sette på plass alt utstyr.
- ✓ Påse at alt er vasket, sette inn i oppvaskmaskinen og sette maskinen i gang. Vaske over alle flater.
- ✓ Lagleder på siste vakt har ansvar for at utstyr legges i skapet i hallen.

- ✓ **HUSK Å AKTIVERE SMEKKLÅSEN PÅ HOVEDDØREN VED Å TASTE 4 + GRØNN HAKE – LEGG PÅ BRIKKE. DOBBELSJEKK AT DØREN ER LÅST.**

- ✓ **Skru også på alarmen ved å taste 7 – grønn hake – legg på brikke – kode 1350**

- ✓ **Mangler det noe i kiosken? Gi oss beskjed 😊**



Koder, iZettle og VIPPS

Utstyrsboden oppe i Helsethallen

✓ *987123*

Skapet i utstyrsboden med arrangementsposen

✓ 3010

Kodelås; kjøleskap og overskap

✓ Kode: 2468, både til overskap og kjøleskap

Kodelås; skap med stereoanlegg oppe i hallen

✓ Kode: 246

WIFI

✓ Bruker: VBIF Arrangement
Passord: vestrebhk2016

iPAD

✓ Kode : 123456

iZettle

✓ innlogging iZettle-app: **lil@lil.no**
passord: **Lil1903+**

VIPPS

✓ ViPPS-nummer: **59707**

TurneringsAdmin (for sekretariatet)

✓ Brukernavn: vestrebærumlil – passord: vestrebærumlil

BRUKSANVISNING IZETTLE KORTTERMINAL

1. **Viktig: Alle varer som selges skal slås inn på iZettle-appen uansett om kunden betaler med kort eller Vipps.**
2. iPaden åpnes med koden 123456
3. Åpne iZettle-appen på skrivebordet til iPaden
 - Appen skal være automatisk innlogget på nettet, hvis ikke logg på nettet "VBIF Arrangement" med passordet: *vestrebhk2016*
 - iZettle-appen skal være automatisk innlogget, hvis ikke logg på med brukernavn: lil@lil.no og passord: lil1903
4. Skru på iZettle kortleser (knapp på toppen av betalingsterminalen)
5. iPaden og iZettle betalingsterminalen er synkronisert via bluetooth

iZettle®



Ved salg:

6. Velg varer ved å trykke på varen kunden skal kjøpe, du kan også redigere/fjerne varer ved å markere de, og trykke "fjern".
7. Når kunden skal betale trykker du "Ta betalt"
8. Hvis kunden skal betale med Vipps, trykk på knappen "**Kontant**", og bekreft beløpet. Skal kunden betale med kort, kan kortet trekkes i betalingsterminalen.

Generell viktig informasjon:

Alle tilskuere over 16 år skal betale inngangsbillett.

Inngang oppe kan kun betales med Vipps. Vil de betale inngang med kort, må de betale nede.



Fair Play-vert

En Fair Play-vert skal være en godt synlig person som sikrer at kampen gjennomføres i rette Fair Play-ånd både på og utenfor banen. Personen ifører seg NHF sin Fair Play-vest.

Dette betyr blant annet ekstra fokus på at dommerne blir tatt godt vare på og behandlet med respekt. Vi trenger mange dommere i regionen for at alle kampene skal kunne gjennomføres. Dersom de blir godt tatt imot, og får en god opplevelse, vil de trives bedre i rollen sin og fortsette utviklingen til det beste både for seg selv og håndballen.

Fair Play-vertens oppgaver:

Før kamp:

Ønske spillere, trenere og dommere velkommen til kamp og oppfordre til god stemning og Fair Play, eventuelt henvise til garderobe.

Speaker leser opp «Fair Play-tekst»:

Kjære håndballvenner, spillere, trenere, dommere og dere som er publikum.

Håndball skal være gøy - og er en idrett for alle. På våre arrangementer og ellers på våre aktiviteter, er vi opptatt av Fair Play.

Vi ber dere støtte deres lag på en fair og sporty måte, samt vise en positiv holdning ovenfor samtlige deltagere, dommere og øvrig publikum.

Ha en fantastisk dag i Helsethallen.

Under kamp:

Være godt synlig i hall og på tribuneområde og fremme god sportsånd.

Sørge for at alle får en positiv opplevelse. Om det skulle være nødvendig, ta tak dersom noen ikke opptrer som ønskelig, på eller utenfor banen. Henvise til "Fair Play".

Ha ekstra oppmerksomhet på uønsket adferd mot dommere.

Etter kampen:

Dersom det oppstår uønskede hendelser som ikke er forenlig med Fair Play – meld fra til klubben/klubbstyret og be de ta saken videre med regionen dersom det er nødvendig.



Banebeskrivelse

6 – 7 år: Lopptassen

Disse spiller på tvers av banen. Gul bane på tegning. Egne mål settes opp. Husk å bolte de fast i gulvet. Skruen skal igjennom stangen til målet og ned i hullet i gulvet.

Spilletiden er inntil 1 x 15 minutter.

Det benyttes mykball i ballstørrelse 00/Mikro.

Laget består av inntil 8 spillere, hvorav fire kan være på banen samtidig.

Måltavle skal ikke brukes i denne årsklassen, kun klokke.

8 – 9 år: Intersport 4'er

Disse spiller på tvers av banen på samme måte som Loppetassen. Se over.

Spilletiden er inntil 1 x 15 minutter.

Det benyttes ballstørrelse 00/Mikro.

Laget består av inntil 8 spillere, hvorav fire kan være på banen samtidig.

Måltavle skal ikke brukes i denne årsklassen, kun klokke.

9 – 10 år: Kortbane

Her brukes det ene målet til ordinær bane, og så settes det opp mål litt før midtbanen på den andre siden, slik at banen blir kortere. Grønn bane på tegning. Det spilles på full bredde. I

Lommedalshallen brukes vanlig mål som skrus fast i gulvet. I Helsethallen brukes oppblåsbart mål.

Dette ligger bak veggen ved sekretariatet. Legg noe litt tungt bak slik at det ikke velter. Husk ekstra tverrligger på det vanlige målet. Denne henges over ordinær tverrligger og skrus fast i sidestolpene til målet.

9 år: 5'er håndball på kortbane

Antall spillere: 5 (4 utespillere + målvakt)

Ballstørrelse: Mikro/00

Spilletid: 2 x 10 min. 1 min pause og sidebytte

Måltavle skal ikke brukes i denne årsklassen, kun klokke.

10 år: 5'er håndball på kortbane

Antall spillere: 5 (4 utespillere + målvakt)

Ballstørrelse: Mini/0

Spilletid: 2 x 15 min. 10 min pause og sidebytte

Måltavle skal ikke brukes i denne årsklassen, kun klokke.

11 år:

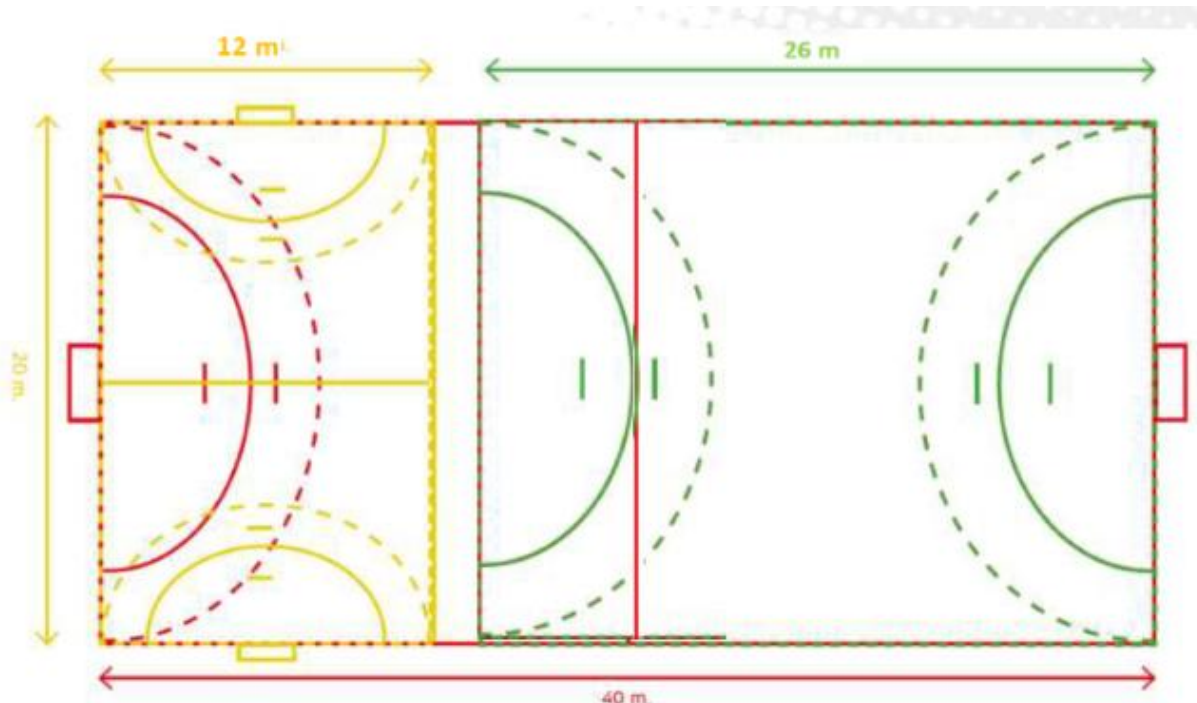
Spiller på full bane. Husk ekstra tverrligger.

Måltavle og LIVE skal brukes.

12 år og oppover:

Spiller på full bane, uten ekstra tverrligger.

Måltavle og LIVE skal brukes.



Gul bane: Minihåndball; Loppetassen og Intersport 4'er (20 x 12 meter)

Grønn bane: Kortbane (25,5 - 26 x 20 meter)

Rød + grønn bane: Full bane (40 x 20) meter.



Oppskrifter

SPORTSVAFLER

Ingredienser:

3 dl hvetemel
3 dl sammalt hvete fin
2 dl havregryn
1/2 ts salt
1 ts bakepulver
1 ts vaniljesukker
2 ss sukker
1 ts kardemomme
8 dl melk
4 egg
4 ss smeltet smør

Bland sammen det tørre. Tilsett så melk, egg og smeltet smør.

Tips: Noe av melken kan byttes ut med rømme. Man kan også tilsette mer/mindre smør og sukker.
For sprøere vafler, kan man tilsette 1/2 dl vann.

La den svulle i 20 minutter før du steker vaflene.



SPORTSGULROTKAKE

Ingredienser:

4 egg
3 dl sukker
3 1/2 dl hvetemel
1 ts bakepulver
1 ts baking soda, evt natron
1 ts kanel
1 ts kardemomme
1 ts vaniljesukker
1/2 ts salt
1 dl rapsolje
700 g gulrøtter
evt. 100 g hasselnøtter

GLASUR:

200 g kremost (Philadelphia, kremost naturell etc.)
50 g meierismør
200 g melis
1 ts vaniljesukker
evt. 50 g hasselnøtter

Slik gjør du det:

Sett ovnen på 190°.

Visp egg og sukker til en lyst og kremet eggedosis.

Bland sammen hvetemel med alt det tørre.

Visp vekselvis i melblandingen og olje til det blir en jevn røre.

Ha evt. i grovt hakkede hasselnøtter hvis man ønsker det.

Skrell gulrøttene, og riv på et grovt rivjern eller i kjøkkenmaskin. Vend inn i røren.

Hell røren i en smurt kakeform.

Stek i 1 time, nederst i ovnen.

Lag glasuren mens kaka steker:

Romtemperer smøret

Visp sammen smør og kremost til en luftig krem.

Bland inn melis og vaniljesukker, visp til du får en glatt glasur. Tips! Kan bruke stavmikser.

Sett glasuren kjølig

La kaka avkjøles etter steking før du fordeler glasuren. Strø eventuelt over hakkede hasselnøtter – og NYT.



GROVE RUNDSTYKKER – 10 STK

1 1/3 ss	tørrgjær
3 1/3 dl	<u>Lettmelk</u>
2/3 ss	sukker
200 g	hvetemel
100 g	sammalt hvetemel
100 g	havremel
1/3 ts	salt
83 1/3 g	romtemperert <u>Meierismør</u>

Fremgangsmåte smoothie

Ta ut de dypfryste bærene fra fryseren (nedre skuffer i hvitt kjøleskap) og la de ligge å tine i minst 20 minutter.

Mål opp 1 liter eplejuice til 800g bær i beholderen.

Sett på lokket på blenderen.

Sett kontrollpanelet på ikonet «beger med sugerør»

Trykk på startknappen å gjenta når det lyser rødt, inntil samlet operasjonstid er 30 sek.

Hell smoothie over i plastglassene med lokk på og sett i kjøleskapet.

NB. Husk å ta ut ny smoothie blanding fra fryseren når det begynner å gå tomt så den får tid til å tine.



Ved rengjøring av blenderen:

Skyll ut av blenderbeholderen med vann, fyll den med to kopper vann og sett den tilbake på baseenheten med lokk på. Trykk på pulsmodus. Tørk beholderen og sett den på et håndkle til tørt. Det er viktig at det er helt tørt under beholderen før den pakkes bort. Tørk av baseenheten med en fuktig klut.

Beholderen skal ikke i oppvaskmaskinen – bare skylles.

Blenderen låses inn på lageret etter endt arrangement.





HVA KAN SELGES I KIOSKEN PÅ ARRANGEMENT?

Det er nødvendig med næringsrikt påfyll før/etter kamper/treninger, Lommedalens IL har vedtatt egne retningslinjer som skal følges, og vi ønsker at minst 80 % av utvalget skal gi nyttig næring!

- Frukt og grønt (alltid)
- Smoothie
- Påsmurte rundstykker/scones/pitabrød e.l
- Sportsvafler/sportssveler (se oppskrift som kan brukes)
- Sportsgulrotkake (se oppskrift som skal brukes)
- Hvetebakst (hveteboller, kanelboller, rosinboller, havreboller)
- Farris/vann/juice/Pepsi Max
- Sjokolademelk
- Energibarar
- Nøttemix
- Yoghurt
- Wraps
- Pizzasnurrer, pitapizza e.l
- Toast
- Salat/pastasalat
- Suppe/gryterett

Dette skal ikke selges:

- Godteri / snacks
- Cookies/muffins, kake (ok med sportsgulrotkake) e.l
- Brus (Pepsi Max er ok)