

## Több bankszámlaszám feltüntetése a számlán

A számla kibocsátó adatait a felhasználó nem tudja módosítani a felületen, ezt kizárólag az üzemeltető tudja megtenni.

Normál esetben a számla fejléc adatai között szokott szerepelni egy bankszámlaszám is, ahova az utalásokat teljesíthetik a vevők.

Előfordulhat azonban, amikor egy bankszámlaszám kevés, ilyenkor a következő megoldások közül lehet választani:

### Bankszámlaszámok a láblécben

Akár a fejlécben lévő bankszámlaszám meghagyásával, akár a törlése után a [Törzsadatok](#) → [Bizonylat beállítások](#) → [Bizonylat lábléc](#) menüpontban szerkeszthető mindegyik bizonylat alján, a láblécben megjelenő szöveg.

Ennek a mérete nincs korlátozva, bármennyi sorból állhat, így nagyon sok információt is fel lehet tüntetni.

Ha a fejlécben a Magyar formátumú bankszámlaszám szerepel, a láblécbe pedig egy nemzetközi formátumú a SWIFT és egyéb információkkal együtt, akkor ez egyszerű és jó megoldás szokott lenni.

Ennek egy speciális esete, amikor a láblécbe a [Pénznemek](#) megjegyzéseinek szövegét tüntetjük fel pénznemtől függően, Ebben az esetben a következő karaktersorozatot kell egy üres sorban elhelyezni a [Bizonylat lábléc](#) beállításokban:

```
<14>{penznem_megj}<8>
```

### Bankszámlaszámok megjegyzésként

Amennyiben [bizonylat készítés](#)kor a felhasználó akarja kiválasztani a bizonylatra kerülő bankszámlaszámot, akkor azt megjegyzésként lehet megcsinálni.

A [Törzsadatok](#) → [Pénzügyi](#) → [Megjegyzés sablon](#) menüpontban létre kell hozni bankszámlaszámonként egy-egy megjegyzés mintát.

Mindegyik mintához egy-egy gomb fog tartozni bizonylat készítésekor, amivel ki-be lehet kapcsolni.

- [Bankszámlaszámok fizetési módok szerint automatikusan](#)
- [Bankszámlaszámok bizonylat pénzneme szerint automatikusan](#)

From:  
<https://doc.evir.hu/> - **eVIR tudásbázis**

Permanent link:  
[https://doc.evir.hu/doku.php/evir-faq:szamla\\_tobb\\_bankszamla](https://doc.evir.hu/doku.php/evir-faq:szamla_tobb_bankszamla)

Last update: **2025/07/24 12:10**

