

## Instruktion:

### Inpassage till bokad idrottsanläggning med engångskod + PIN-kod

Engångskod + PIN-kod är giltig 1,5 tim före och 30 min efter bokad tid.

**Engångskod**=Kod som du fått vid bokning

**PIN-kod**=De fyra första siffrorna i engångskoden

### Passage när lokalen inte är larmad

När grön cirkel lyser är lokalen inte larmad.

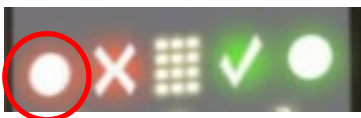


- Tryck den sexsiffriga koden som du fått vid bokning.
- När den fyrkantiga symbolen med prickar blinkar trycker du din fysiffriga PIN-kod.
- Grön symbol tänds och dörren blir upplåst. Dörren kan öppnas.



### Passage när lokalen är larmad

När röd cirkel lyser är lokalen larmad.



- Tryck A.
- Tryck den sexsiffriga koden som du fått vid bokning.
- När den fyrkantiga symbolen med prickar blinkar trycker du din fysiffriga PIN-kod.
- Grön symbol tänds och dörren blir upplåst. Dörren kan öppnas.

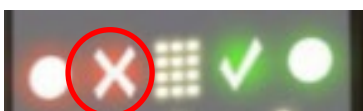
## Passage vid olåst dörr

När grön bock lyser är dörren öppen utan att du behöver trycka engångskod och PIN kod.



## Ibland tillåts inte passage: Rött kryss

Vanligaste orsaken är att du har slagit fel kod, eller att koden av annan anledning inte är godkänd.



## Vissa lokaler har en tidigare version av larmpanel

1. **Gul pil** indikerar att kortläsaren är i drift.
2. **Grön och röd symbol** visar om larm är påslaget eller ej.  
Rött=larmet är på.  
Grönt= larmet av.
3. **Gul symbol** med knappar visar att kortläsaren är redo för kod.
4. **Röd figur**=nekad passage pga felaktig kod.
5. **Grön figur**=passage tillåten och dörren kan öppnas.

