



# Så här fungerar passersystemet

## För att öppna dörren:

Visa din bricka för kortläsaren. En grön lampa tänds och dörren går att öppna. Du kan komma in **tidigast 20 minuter innan bokad tid**. Försöker du komma in tidigare öppnas inte dörren. Du ger deltagarna en fyrsiffrig kod. Om du som har brickan inte kommit och visat den för kortläsaren, kommer övriga deltagare inte in.

## Övriga deltagare

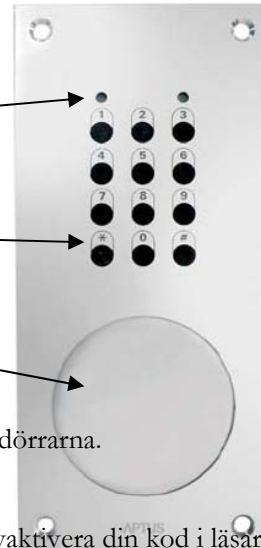
När deltagarna kommer slår de den **fyrsiffriga koden och avslutar med att trycka \*** på kortläsaren. En grön lampa lyser och dörren går att öppna. Har fel kod påbörjats, avbryt med \* och börja om från början.

Lampan lyser med fast grönt sken då dörren är Öppningsbar. Lyser en röd lampa är något fel, ex. har ledaren inte kommit, fel kod, tiden är inte bokad e t c.

Den fyrsiffriga koden skall avslutas med \*

Här visar du brickan.

Ställ aldrig upp dörrar/nödutgångar med exempelvis mattor, stenar. Efter någon minut går en siren igång i hallen. Går sirenen igång, ta bort eventuella föremål och stäng dörren/dörrarna.



## När du lämnar anläggningen

Om Du lämnar anläggningen tidigare än bokad tid, måste Du avaktivera din kod i läsaren som sitter på insidan av dörren. Koden avaktiveras genom att du visar din bricka för läsaren. Rutinen införs för att obehöriga inte skall kunna använda koden för att ta sig in i anläggningen.

## Vid matcher/arrangemang

Ledaren visar sin bricka för läsaren. Dörren är då öppen under den tid som arrangemanget är inbokad. Gästande lag och publik behöver ingen kod för att öppna dörren. Vid arrangemang/matcher går det att komma in **30 minuter innan bokad tid**. Har ni matcher på ordinarie träningstider måste ni meddela detta till Kultur- och fritid. I annat fall är dörren låst och gästande lag /publik kommer inte in.

Om arrangemanget eller bokad tid är slut tidigare än den tid som är bokad, låser du dörren genom att **visa din bricka för kortläsaren på insidan**.

Det är viktigt att du som ledare vet vilken tid arrangemanget är inbokad, så du vet när du kan komma in och om du behöver låsa anläggningen innan du går.

*vänd*

## Fungerar det inte, kontrollera följande:

### Använder du rätt bricka?

Ledare som representerar flera föreningar måste använda brickan som tillhör den förening som har bokat tiden.

### Är tiden rätt bokad?

Kontrollera på ditt bokningsbesked att tiden är bokad/att det inte är ett ”Icke datum”.

### Rätt tid?

Du kan komma in **tidigast 20 minuter innan** bokad tid.

### Slår deltagarna rätt kod ?

Koden måste avslutas med ett tryck på \* och den gröna lampan skall lysa med fast sken. Har fel kod påbörjats, avbryt med \* och börja om.

### Har ledaren kommit?

Har du inte kommit och visat din bricka kommer inte deltagarna in.

Om det inte fungerar då ni kontrollerat ovanstående, ring vår servicegrupp på tel: **070-688 34 57**

### Vaktmästare är i tjänst:

Måndag-fredag kl. 07:00-22:30

Lördag-söndag kl. 08:00-18:00

**Om det visar sig att ni använt fel kort, inte har någon bokad tid eller gjort något annat fel, kommer ni att debiteras för vaktmästarens uttryckning.**

Om ni har återkommande problem eller frågor angående passersystemet, ring Kultur- och fritidsförvaltningen på kontorstid 0480-450602.

**Kultur- och fritidsförvaltningen, Box 610, 391 26 KALMAR**

**Lämna aldrig anläggningen olåst.**