



# SKODJE IDRETTSLAG

## BRUKERVEILEDNING LÅSSYSTEM, KLUBBHUSET

### 1 YTTERDØR

Kort + PIN kreves.

Punktene nedenfor beskriver kodepanelet og hvordan du skal bruke dette.

For å få lov til og åpne ytterdøren må alarmen først slås av. Deretter kan døren settes i åpen stilling som beskrevet under.

**Vi gjør oppmerksom på at vi ikke tillater gjenstander i døråpningen for å holde dør åpen. Følg da punkt 1.3 for å sette dør permanent åpen.**

#### 1.1 DEAKTIVERE ALARM

1. Trykk «A» på kodepanelet.
2. Fremvis kort mot fem-tallet på kodepanelet.
3. Tast firesifret PIN-kode.
4. **To grønne symbol:** ✓ ○ vises.

#### 1.2 AKTIVERE ALARM

1. Trykk «B» på kodepanelet.
2. Fremvis kort mot fem-tallet på kodepanelet.
3. **Rødt symbol:** ○ vises.

#### 1.3 SETTE DØR I ÅPEN STILLING (DEAKTIVERE SMEKKLÅS)

1. Trykk på tallet «2» etterfulgt av «A» på kodepanelet.
2. Fremvis kort mot fem-tallet på kodepanelet.
3. Tast firesifret PIN-kode.
4. Trykk «A».
5. **Grønt symbol:** ✓ vises (lyser konstant) og tre pipelyder gis for å indikere at døren er satt i åpen stilling.

**OBS OBS!** Hører du ikke de tre pipene etter å ha fullført punkt 1.3 må du gjøre dette punktet om igjen.

TIPS: Ha minst mulig «dødtid» mellom punkt 1-4. Gjør det så raskt du kan!

#### 1.4 LÅSE DØR SOM STÅR ÅPEN

1. Trykk på tallet «2» etterfulgt av «B» på kodepanelet.
2. Fremvis kort mot fem-tallet på kodepanelet.
3. **Grønt symbol:** ✓ forsvinner og døren låses.

## **2 INNERDØRER**

Kun kort kreves. Du kan ikke styre alarm via innerdører.

### **2.1 ÅPNE DØR EN GANG**

1. Fremvis kort på leser.
2. Grønt lys gis og døren er åpen i 8 sek.

### **2.2 SETTE DØR I ÅPEN STILLING (DEAKTIVERE SMEKKLÅS)**

1. Fremvis kort på leser to ganger (maks 2 sek. mellom kortfremvisningene)
2. Grønt lys gis og døren er åpen til den stenges (eller til automatisk stenging. Se tidsrom ovenfor)

### **2.3 LÅSE DØR SOM STÅR ÅPEN**

1. Fremvis kort på leser to ganger (maks 2 sek. mellom kortfremvisningene)
2. Grønt lys gis og døren låses.