# Öjersjö Idrottshall

**Larma av**

Till vänster på utsidan av hallen, innan du går in, sitter knappsatsen till larmet.
För att larma av larmet trycker du först på siffran “0” (tänk nollställa larmet), därefter trycker du på knappen med den gröna bocken, sen placerar du din bricka mot knappsatsen och trycker in din personliga kod. Nu är det avlarmat och dörren öppnas för dig.
Obs. Ytterdörren är inte uppställd, man måste alltså öppna den inifrån eller med bricka.
Kom ihåg att även låsa upp omklädningsrummet er grupp ska vara i + dörren in till idrottshallen. Detta görs genom att enbart hålla brickan mot knappsatsen.

0 + ✔️ + bricka + kod

---

**Larma på**

När du ska larma hallen är det viktigt att du säkerställer att:

- Det är städat och ser bra ut i alla gemensamma utrymmen, samt omklädningsrum och toaletter.
- Alla förråd är låsta och alla redskap är undanplockade som de ska.
- Ingen är kvar i byggnaden.

När du sedan ska larma på trycker du först på siffran “1”, därefter trycker du på knappen med den gröna bocken, sen placerar du din bricka mot knappsatsen och trycker in din personliga kod. Nu är det larmat.

1 + ✔️ + bricka + kod

---

**Ställa upp dörren**

Om du ställer upp dörren måste du komma ihåg att ställa av den innan du går.
Du kan ställa upp (alltså låsa upp så att den inte låser sig när den stängs igen) dörren till omklädningsrummet och dörren till idrottshallen. Ej ytterdörren.
På knappsatsen, tryck på siffran “7” två gånger, därefter grön bock och sedan håll din bricka mot knappsatsen.

7 + 7 + ✔️ + bricka

Du ställer av dörren på samma sätt som du ställer upp den (7 + 7 + ✔️+ bricka).

**Om nödutgångs-larm går**

1. Hitta dörren som larmar. Stäng och lås den igen.
2. Gå till utsidan av entrén och slå in på knappsatsen:

   0 + ✔️ + bricka + kod

   100 + ✔️ + bricka + kod

   För att stänga av syrenerna.
3. Invänta väktare och informera styrelsen om händelsen.