



Rutiner mm angående skåpslås-system

Som deltagare i någon av våra hyresgästers grupper i badet följer här en beskrivning på hur vårt skåpslås-system fungerar.

Innan första tillfället köper du ett inpasseringsarmband i vår reception. Du meddelar personalen vilken förening och grupp du tillhör i samband med köp. Detta armband kostar 75 kr för gruppdeltagare (ord. pris 99 kr). Med detta armband sker inpassering i vändkors till omklädningsrum. Damer/ tjejer går till höger och män/ killar går till vänster. Det sitter automatiska dörröppnare (grå knapp på väggen som du trycker på för att öppna dörren automatiskt). Du väljer ett ledigt skåp, byter om och därefter håller du skåpet stängt samtidigt som du håller ditt armband nära (max 2-3 cm) den gröna lampan. Lampan blir då röd, vilket visar att skåpet är upptaget. Kom ihåg vilket skåpsnummer du har. Därefter går du som vanligt ut och duschar innan tillträde till bassänger. För att låsa upp skåpet efter avslutad verksamhet håller du ditt armband mot den röda lampan.

När du skall gå hem/ ut genom vändkorset håller du ditt armband mot läsaren i returautomaten för att göra utpassering möjlig. Med bandet kan du gå igenom vändkorset hur många gånger du vill under lektionstid utan att behöva låsa upp skåpet. Detta gör att man som medföljande kan sitta i caféet under lektionstid i tex simskolan.

Efter avslutad kurs/ termin har du möjlighet att sälja tillbaka armbandet i receptionen. Du får då 50 kr tillbaka. Om det är så att du fortsätter på en ny kurs, kan du gå till receptionen för att få ditt armband omprogrammerat, så att det fungerar på aktuella tider.

Glöm inte att ta med armbandet varje gång, annars kommer du inte in i simhallen.

Tänk på att vara ute i god tid för att köpa/programmera om ditt armband. Simmar gruppen du anmält dig eller ditt barn till på **annan tid än när receptionen är öppen** måste du köpa/programmera om ditt armband någon dag tidigare. **Detta går alltså bara att göra när receptionen är öppen.**

Vänligen personalen Arena Älvhögsborg