

PROXIMITY kaarten pakket



Initialiseren van een nieuw systeem



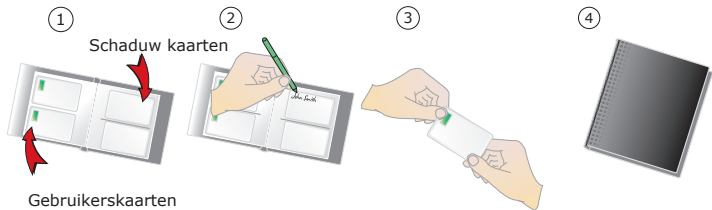
1. Neem de programmatie (enrolment) kaart uit het nieuwe pak van gebruikerskaarten.
2. Presenteer de programmatie kaart voor de lezer of haal de magneetkaart door de magneetkaart lezer.
3. De lezer biept en de LED's lichten op.
4. **ALLE KAARTEN ZIJN NU GELDIG.** Steek de programmatie (enrolment) kaart terug in zijn pak.

Toevoegen van een ander kaarten/sleutel pakket aan een bestaand systeem

1. U hebt **BEIDE** programmatie (enrolment) kaarten nodig. Zowel deze van het al geprogrammeerde pakket ALS deze van het nieuwe kaarten/sleutels pakket.
2. Presenteer de **ORIGINELE** programmatie (enrolment) kaart aan de lezer
3. Presenteer de **NIEUWE** programmatie (enrolment) kaart aan de lezer
4. **ALLE KAARTEN ZIJN NU GELDIG.** Steek de programmatie (enrolment) kaarten in het juiste pakket.

Kaarten uitgeven

Elke sleutel heeft zijn eigen schaduwkaart
MIX DE PAREN NIET DOOR ELKAAR.



1. Op elke pagina van deze verpakking bevinden zich twee kolommen met 2 kaarten recht over elkaar. De kaart aan de linker kant, met het gekleurde rechthoekje is de gebruikerskaart; de kaart die zich aan de andere kant, recht over de gebruikerskaart bevindt is de schaduwkaart.
2. Schrijf de naam van de gebruiker op de bij de gebruikerskaart behorende schaduwkaart.
3. Geef de gebruikerskaart aan de gebruiker.
4. Bewaar het pakket met de schaduwkaarten op een veilige plaats.

Een gebruiker blokkeren

1. Wanneer een kaart verloren of gestolen is, is het belangrijk om deze kaart uit uw systeem te verwijderen om niet geautoriseerde toegang te vermijden.
2. Om een kaart of sleutel te verwijderen, moet u zijn overeenkomstige schaduwkaart uit het kaartenpakket nemen.
3. Houd de schaduwkaart voor de lezer (of doorhalen in geval van een magneetkaart). De verloren of gestolen kaart wordt verwijderd uit het systeem.
4. Wanneer een verloren of gestolen kaart terug gevonden wordt kan de systeem beheerder deze kaart terug in het systeem programmeren door de programmatie kaart voor de lezer te houden gevolgd door de teruggevonden kaart.

PROXIMITY kaarten pakket



Initialiseren van een nieuw systeem



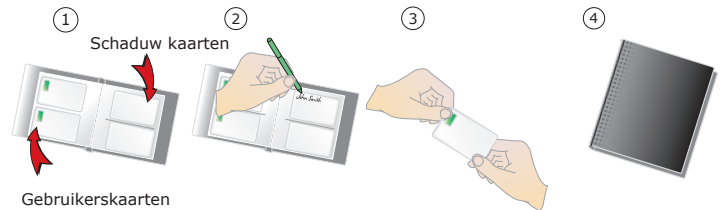
1. Neem de programmatie (enrolment) kaart uit het nieuwe pak van gebruikerskaarten.
2. Presenteer de programmatie kaart voor de lezer of haal de magneetkaart door de magneetkaart lezer.
3. De lezer biept en de LED's lichten op.
4. **ALLE KAARTEN ZIJN NU GELDIG.** Steek de programmatie (enrolment) kaart terug in zijn pak.

Toevoegen van een ander kaarten/sleutel pakket aan een bestaand systeem

1. U hebt **BEIDE** programmatie (enrolment) kaarten nodig. Zowel deze van het al geprogrammeerde pakket ALS deze van het nieuwe kaarten/sleutels pakket.
2. Presenteer de **ORIGINELE** programmatie (enrolment) kaart aan de lezer
3. Presenteer de **NIEUWE** programmatie (enrolment) kaart aan de lezer
4. **ALLE KAARTEN ZIJN NU GELDIG.** Steek de programmatie (enrolment) kaarten in het juiste pakket.

Kaarten uitgeven

Elke sleutel heeft zijn eigen schaduwkaart
MIX DE PAREN NIET DOOR ELKAAR.



1. Op elke pagina van deze verpakking bevinden zich twee kolommen met 2 kaarten recht over elkaar. De kaart aan de linker kant, met het gekleurde rechthoekje is de gebruikerskaart; de kaart die zich aan de andere kant, recht over de gebruikerskaart bevindt is de schaduwkaart.
2. Schrijf de naam van de gebruiker op de bij de gebruikerskaart behorende schaduwkaart.
3. Geef de gebruikerskaart aan de gebruiker.
4. Bewaar het pakket met de schaduwkaarten op een veilige plaats.

Een gebruiker blokkeren

1. Wanneer een kaart verloren of gestolen is, is het belangrijk om deze kaart uit uw systeem te verwijderen om niet geautoriseerde toegang te vermijden.
2. Om een kaart of sleutel te verwijderen, moet u zijn overeenkomstige schaduwkaart uit het kaartenpakket nemen.
3. Houd de schaduwkaart voor de lezer (of doorhalen in geval van een magneetkaart). De verloren of gestolen kaart wordt verwijderd uit het systeem.
4. Wanneer een verloren of gestolen kaart terug gevonden wordt kan de systeem beheerder deze kaart terug in het systeem programmeren door de programmatie kaart voor de lezer te houden gevolgd door de teruggevonden kaart.