

**GILTZA**

Guide de réservation  
express

# Procédure de réservation

## Réservation

- Ouvrez l'application mobile et recherchez le lieu
- Cliquez sur le lieu et vous serez redirigé vers une page internet où il faudra vous connecter puis vous accéderez au planning de réservation

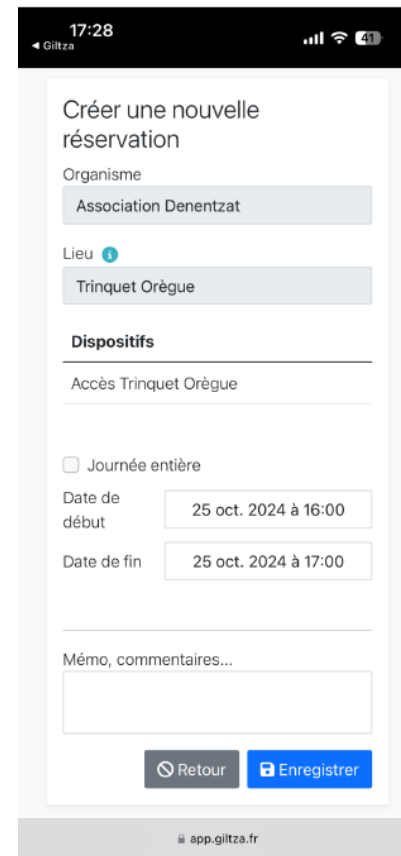
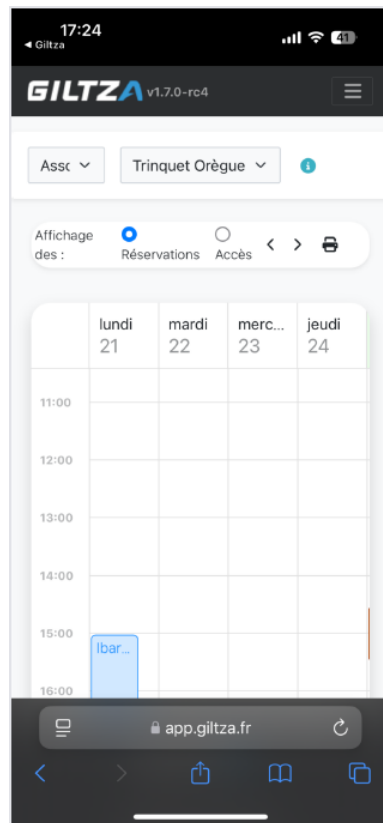


**GILTZA**

SIMPLE, SÉCURISÉ,  
OPEZ POUR L'ACCÈS SANS CLÉ

## Réservation

- Choisissez le jour et l'heure où vous souhaitez faire votre réservation
- Une page récapitulative s'ouvre
- Si tout est OK, enregistrez en cliquant le bouton en base à droite

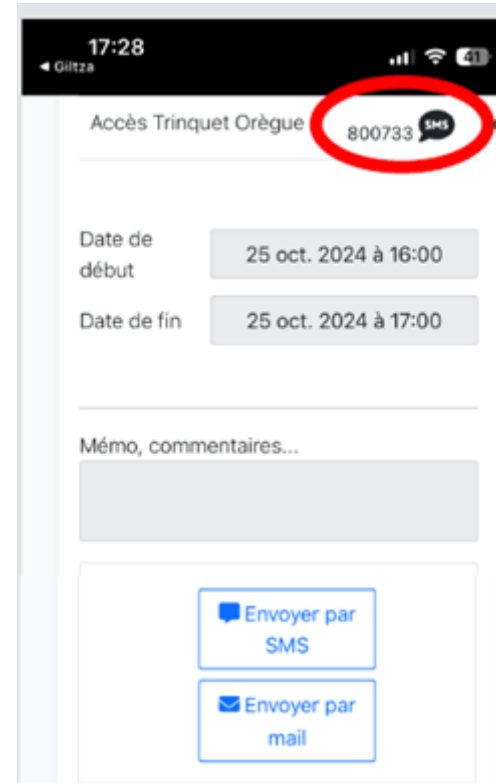
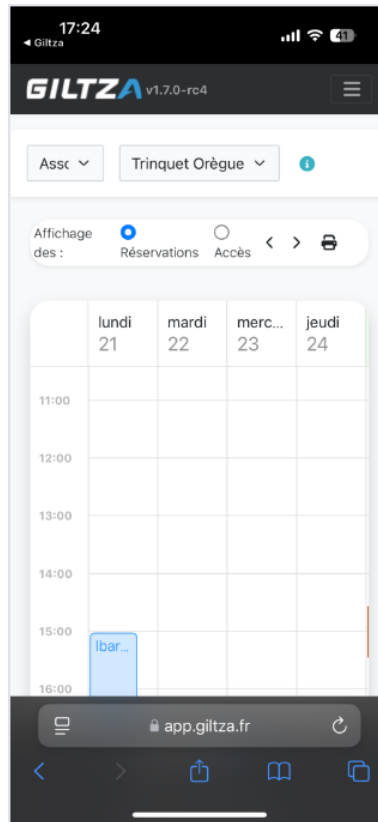


# GILTZA

SIMPLE, SÉCURISÉ,  
OPTEZ POUR L'ACCÈS SANS CLÉ

## Réservation

- Une page pour le paiement va s'ouvrir. Il suffit de cliquer sur « Payer en ligne » et suivre les instructions
- Si le paiement est OK, la réservation est confirmée et un code apparaît
- Il vous suffira ensuite le jour de la réservation de taper ce code suivi de # sur le clavier de la porte

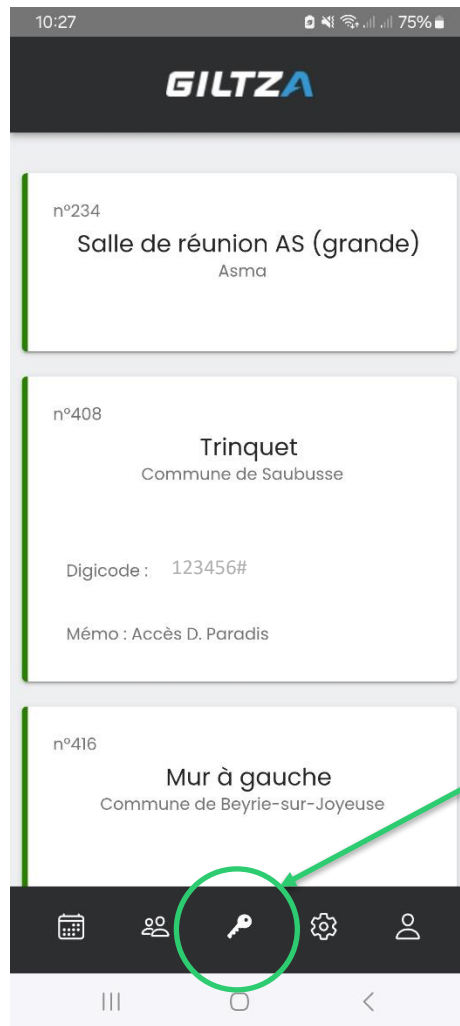


**GILTZA**

SIMPLE, SÉCURISÉ,  
OPTEZ POUR L'ACCÈS SANS CLÉ

## Ouverture de la porte

- Le jour de votre réservation, on peut entrer
  - soit en tapant le code à 6 chiffres sur le digicode suivi de # pour valider
  - soit en utilisant l'application mobile de la manière suivante



### Liste de mes accès/réservations

Pour ouvrir la porte, il suffit de cliquer sur la réservation.

L'application va détecter la porte et lui envoyer l'ordre d'ouvrir.

Si l'accès permet d'ouvrir plusieurs porte, l'application va proposer de sélectionner la porte.

Si la réservation ne correspond pas avec le jour et l'heure, un message d'erreur est affiché.

# GILTZA

SIMPLE, SÉCURISÉ,  
OPTEZ POUR L'ACCÈS SANS CLÉ

MERCI



GILTZA | Groupe ARTZAINAK  
Rue René Elissabide  
64130 Mauléon Licharre  
Tél. : +33 554 810 427 - [info@giltza.artzainak.fr](mailto:info@giltza.artzainak.fr)  
[LinkedIn](#) . [web](#)

Votre contact :  
Nathalie GARCIA  
+33 748 163 704  
[n.garcia@giltza.fr](mailto:n.garcia@giltza.fr)

Guide de réservation express  
v2502