

## BIENE FENSTER AG

Dorfstrasse 20  
6235 Winikon

Tel.: 041 935 50 50  
Fax: 041 935 50 25

info@biene-fenster.ch  
www.biene-fenster.ch  
CHE-101.081.680 MWST



www.future-window.ch

# Merkblatt für Abdekarbeiten bei Fenster

## Normales Malerabdeckband (tesa Maler-krepp 4323)



Das Produkt ist geeignet zum einfachen Abdecken und Schützen, Bündeln, Verpacken, Markieren, leichten Befestigen und zum dekorativen Gestalten im Innenbereich. Für leichte Malerarbeiten mit geringen Anforderungen und Temperaturbelastung. Verwendung bis zu 3 Tage.

## Spezial Langzeitabdeckband (tesa Präzisionskrepp 4334)



Eignet sich hervorragend für Abdekarbeiten für hochwertige Anstrich-, Lackier- und Spachteltechniken. Neben den gängigen Farbsystemen kann das Produkt auch mit allen Materialien der neuen Generation lösemittelreduzierter Lacke und Lasuren (VOC Standard) als auch mit Silikat- und Kalkfarben eingesetzt werden. Durch die Kombination aus Spezialträger und der alterungsbeständigen Klebmasse ist dieses Produkt bis zu 1 Woche im Innenbereich anwendbar und kann leicht und schnell entfernt werden. Dies ermöglicht viele Arbeitsprozesse mit nur einem Arbeitsgang für das Abdecken und Schützen.

**Wir empfehlen daher das Langzeitabdeckband!!**

## BIENE FENSTER AG

Dorfstrasse 20  
6235 Winikon

Tel.: 041 935 50 50  
Fax: 041 935 50 25

info@biene-fenster.ch  
www.biene-fenster.ch  
CHE-101.081.680 MWST



www.future-window.ch

## Bitte beachten sie:

### Entfernen des Abdeckbands

Alle Abdeckbänder sind so früh wie möglich zu entfernen, in einem Winkel von maximal 45 Grad zum Objekt (Fenster). So entstehen keine Schäden an der Oberfläche.



### Luftfeuchtigkeit

Zudem sollte dringend darauf geachtet werden, dass die Luftfeuchtigkeit in den Räumen nicht überschritten wird (max. 50%), bevor man die Fenster abdeckt.

### Wichtig

Sollte es beim Entfernen des Abdeckbandes zu Schäden kommen, so müssen die Arbeiten sofort eingestellt werden und es muss zwingend eine Schadenbeurteilung vor Ort in unserem Beisein erfolgen.