



ERLEBE DIE SCHATZSUCHE DURCH HALLE 4, 5, 6 UND 7!

Fenster und Türen sind längst mehr als Profil und Glas.

Sie sind ein Zusammenspiel aus Dichtung, Beschlag, Lüftung, Oberflächen, Systemtechnik und Montage-Know-how.

Mit der Bauelemente-Tuning Schatzsuche gehst du gezielt durch ausgewählte Hallen der Fensterbau Frontale. An jedem Stand wartet eine Frage, die nicht aus dem Katalog stammt, sondern aus der Praxis. Wer alle Stationen besucht, versteht, wie echtes Bauelemente-Tuning funktioniert. Und ganz nebenbei lohnt es sich doppelt. Denn unter allen Teilnehmern werden hochwertige Preise verlost!

**STARTE AN EINEM STAND UND FOLGE
DEM MARKIERTEN PFAD DURCH DIE HALLEN!**





BAUELEMENTE TUNING



SCHATZSUCHE FENSTERBAU FRONTALE

VERLOSUNG
27.03. 14Uhr
"Stage" Bühne
Halle 4a



GRETSCH-UNITAS

HALLE 4
STAND 213

Welche **technische Lösung** sorgt bei barrierefreien zweiflügeligen Balkontüren für die optimale Positionierung des Flügels beim Schließen und erhöht dadurch den Bedienkomfort?

X _____



HALLE 5
STAND 325

Privatsphäre auf Knopfdruck. In welcher **Sublimationsoberfläche** wurde die Musterhaustür mit einer schaltbaren Verglasung ausgeführt?

X _____



HALLE 7
STAND 637

Wie viele **Bilder** können bei Messquito pro gemessenem Artikel hochgeladen werden?

X _____
Zahl bitte ausschreiben



HALLE 7
STAND 336

Wie heißt das **Kunststoff Aluminium System** von Gutmann?

X _____



HALLE 6
STAND 309

Der neue Lüfter FFL-smart heißt nicht ohne Grund smart. Wofür steht das "a" in smart?

X _____



HALLE 7
STAND 124

Wieviel lfm Folie ist auf einer Rolle ZITRA-FOL?

X _____
Zahl bitte ausschreiben



HALLE 4
STAND 432

Aus wie vielen Einzelfäden besteht der **GfA-Antidehnungsfaden**?

X _____
Zahl bitte ausschreiben

Bitte jeweils den 1. Buchstaben eintragen!



TEILNAHME
BEDINGUNGEN

Vorname: _____ Firma: _____

Nachname: _____ Email: _____

☐ Ich stimme zu, dass meine Daten zu Werbezwecken verwendet werden dürfen.
Widerruf jederzeit möglich. Die Teilnahmebedingungen habe ich gelesen.

Unterschrift