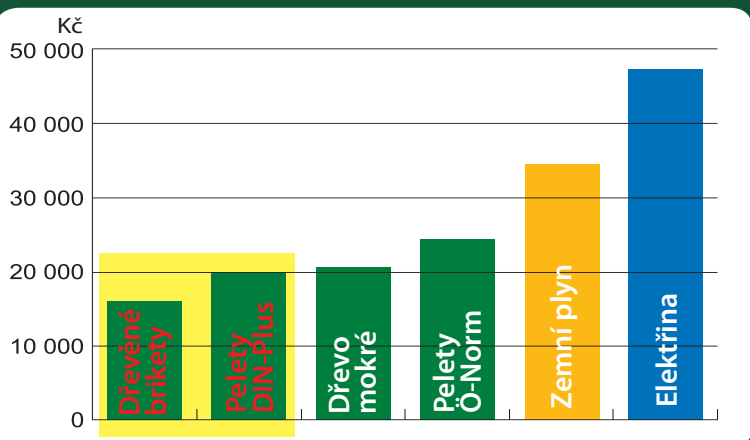


ZAČNĚTE TOPIT LEVNĚ

Porovnání nákladů na vytápění podle druhu paliva
Roční spotřeba na průměrný rodinný dům



DESÁTERO VÝHOD PROČ TOPIT BRIKETAMI BIOMAC?

- 1** Nákupem ekopaliv BIOMAC budete zařazeni do soutěže o „TOPNOU SEZÓNU ZDARMA“
- 2** Na rozdíl od levnějších briket jsou brikety BIOMAC vyráběny výhradně ze suchých, čistých pilin nebo hoblin, bez pojiv a příměsí, a jsou lisovány pod mnohem větším tlakem. Tudíž dlouho hoří a vydávají mnohem více tepla.
- 3** Za 1 rok topné sezóny proto spotřebujete menší množství briket BIOMAC a zaplatíte tak i méně, než za lacinější brikety. NEPALTE TAK ZBYTEČNĚ SVÉ PENÍZE za nekvalitní brikety.
- 4** Brikety BIOMAC můžete použít do všech typů kotlů, kamen a krbů na tuhá paliva. Jsou suché a vhodné k okamžitému topení, nemusí schnout jako dřevo.
- 5** Pomocí briket BIOMAC rychle vytopíte místnosti a dlouho v nich udržíte stálou teplotu během dne (4-5 hodin) a díky nočním briketám až celou noc – nemusíte tak chodit v noci přikládat.
- 6** Dokonale shoří, zanechávají minimální množství popela, který lze použít jako minerální hnojivo nebo ke kompostování. Brikety BIOMAC jsou ekologicky šetrným topením, neznečišťují vzduch na vesnicích a ve městech, jsou ekologicky obnovitelným, prakticky nevyčerpatelným zdrojem energie.
- 7** Kvalitní brikety BIOMAC díky čistotě vstupních výrobních surovin nezanášejí Vaše kamna, kotel, krb ani komín. Kotel Vám tak vydrží několika násobně déle než při topení levnějšími briketami.
- 8** 10kg balíčky briket jsou dobře skladné (zaberou minimální místo), lehce se s nimi manipuluje na rozdíl od dřeva nebo uhlí. Nezaprášá a neznečišťuje Váš sklep, lze je dlouho skladovat.
- 9** 1000kg dřevěných briket = 1500kg hnědého uhlí
- 10** Společnost BIOMAC brikety prodává ale i vyrábí. Jsme největší evropský výrobce dřevěných briket s 22. letou tradicí.

VAŠE NEJBLIŽŠÍ PRODEJNA BIOMAC :

KATR a.s.
Potočná 334/5
793 43 Stará Ves (u Rýmařova)
mob. 724 029 845, tel.: 554 230 806
e-mail: prodejna.staraves@ekopaliva.com
www.biomac.cz

