

ANZEICHNEN

Die Besätze nun mit
einem Stift anzeichnen.



7.
ANZEICHNEN
Die Besätze sind
mit kleinen Kerbei

Die Besätze sind mit kleinen Kerben versehen. Bitte darauf achten, dass diese mittig auf der Verschalung aufliegen.



8. AUFRAUEN

Die angezeichneten Stellen für die Besätze aufrauen, sowohl die Spitze als auch die Ferse. Entstauben und mit Siemapren 1309/60 einstreichen und ca. 10 min. ablüften lassen.



9. AUFRAUEN

Die Besätze aufrauen und ebenfalls mit Siemapren 1309/60 einstreichen. Die Besätze auf die Verschalung kleben und mit einem Hammer festklopfen. Verschalung Art. Nr. 8006023

schwarz-uni, weiß-uni, schwarz-rot, schwarz-weiß, weiß-schwarz, weiß-blau, hellgrau-dunkelgrau, dunkelbraun uni, dunkelbraun-weiß, anthrazit, weiß-rot, weiß-grün 9,90 €/Paar

Antik 14,00 €/Paar

schwarz Finish antik

Besätze groß Art. Nr. 8003832

schwarz, blau, weiß, grau, braun, royal, sky 2,60 €/Paar grün, rot, honiq

Besätze klein Art. Nr. 8003831

schwarz, blau, weiß, grau, braun, royal, sky 2,00 €/Paar

grün, rot, honig

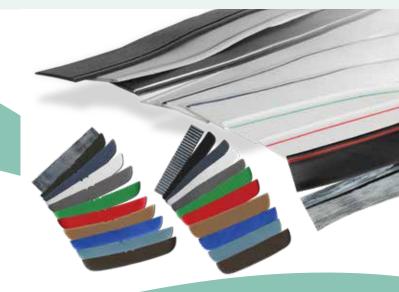
Besätze antik Art. Nr. 8003828 grob 2,90 €/Paar

8003827 fein

Siemapren 1309/60 Art. Nr. 8006117

9,60 €/Gebinde

200g Dose = 1 Gebinde





Carl-Schurz-Str. 9-15

66953 Pirmasens

Tel. 06331 2714-0 Fax 06331 271450

eMail: service@solor.de

www.solor.de

Schritt für Schritt...

HINWEIS ZUR VERKLEBUNG EINER B.4 VERSCHALUNG



AUFRAUEN

Das Leder 1,5 - 2 cm
aufrauen und
entstauben.

1.



AUFRAUEN
Die Verschalung
aufrauen und ebenfalls
entstauben.



Um optimale Ergebnisse zu erzielen, empfehlen wir Siemapren 1309/60.

SIEMAPREN

1309/60



3.

Das Leder und die Verschalung mit Siemapren 1309/60 einstreichen und ca. 10 min. antrocknen lassen. Nach dem trocknen erneut einstreichen und ca. 10 min. trocknen lassen.

EINKLEBEN



ANPASSEN

Nach dem trocknen, die Verschalung auf den Schuh kleben und die Länge anpassen.

4.



Die Verschalung mit einem Hammer festklopfen und den Überstand vorsichtig mit dem Messer kantengleich abschneiden. Nicht unten Umschlagen!

FESTKLOPFEN