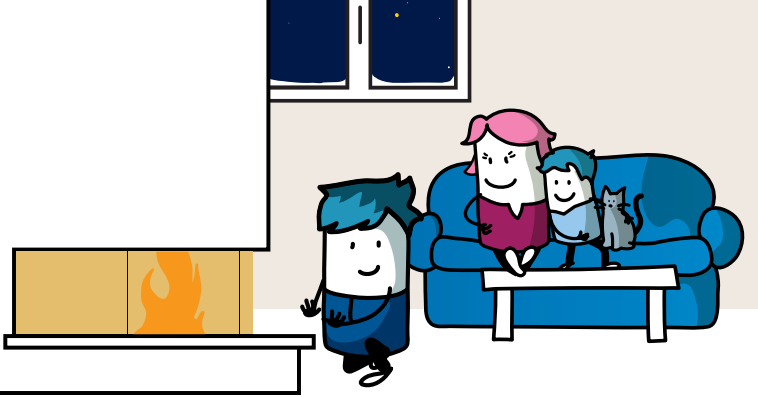
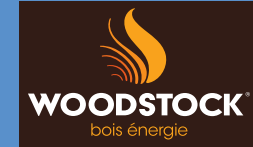


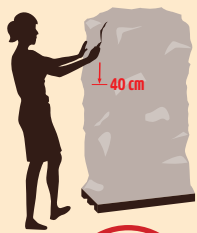


# Woodstock bois bûches haute performance



## Conseils d'utilisation

### Comment ouvrir un ballot de bûches haute performance ?

-  1 En haut du ballot effectuez une ouverture, dans l'emballage plastique à l'aide d'un cutter (environ 40 cm, du haut vers le bas). Dégagez une ouverture suffisante.
-  2 Prenez vos bûches par le haut du ballot. Prolongez l'ouverture verticalement au fur et à mesure que le ballot se videra.
-  3 N'oubliez pas de bien rabattre le film plastique pour bien conserver l'étanchéité du ballot.

### Allumage top-down

-  1 Positionnez une à deux bûches de bois haute performance au milieu de votre foyer.
-  2 Ajoutez un petit tas de **Bois d'allumage®** sur les bûches de bois, puis posez un rouleau **Allum'Express®** sur le dessus.
-  3 Enflammez une allumette et placez-la sur l'accélérateur de mise à feu. Patientez quelques minutes et profitez d'un bon feu de cheminée.

## Règles de sécurité

Pour une combustion optimale, il est essentiel de consommer du **bois parfaitement sec**, quel que soit votre appareil de chauffage. Moduler l'intensité de votre feu en utilisant la grille d'amenée d'air de votre appareil (hors foyer ouvert). Faire en sorte que **la quantité d'air admise dans votre appareil de chauffage soit suffisante** pour optimiser le tirage. **Nettoyer régulièrement** votre appareil de chauffage à bois.

Faire réaliser, conformément à la réglementation, le **ramonage** de votre conduit de fumée deux fois par an (dont une fois pendant la période de chauffe). L'entretien de votre appareil doit être réalisé **au moins une fois par an par un professionnel**.

-  • Conserver hors de portée des enfants et des animaux.
-  • Ne jamais utiliser de produits inflammables pour allumer ou activer votre feu.
-  • Pour votre santé et par respect de l'environnement, ne pas jeter de matière plastique dans votre appareil.
-  • Ne pas stocker à proximité d'une flamme ou d'une source de chaleur.
-  • Température de stockage maximum 40°C.