

Traitement des guêpes/abeilles charpentières

FORMULAIRE DE PRÉPARATION DU CLIENT

Pour que notre compagnie puisse vous offrir le service le plus efficace possible, nous vous demandons d'examiner et de compléter les préparatifs listés ci-dessous avant notre arrivée. Les étapes suivantes permettront à votre technicien de vous offrir un traitement efficace et sécuritaire.

Comment se préparer au service



EXTÉRIEUR DE LA MAISON

- ▶ Déplacez toutes les plantes en pot et les meubles de patio actuellement à proximité du nid. (Veuillez veiller à votre sécurité en priorité et ne pas tenter de déplacer des meubles trop volumineux.)
- ▶ Ne scellez JAMAIS les points d'accès par où vous avez observé les guêpes entrer dans le briquetage.

Après le traitement

▶ N'UTILISEZ PAS d'autres produits chimiques contre les nuisibles (poudres ou pulvérisateurs) ni de produits nettoyants à proximité du traitement par pulvérisation, car cela nuira à son efficacité.

Rappel

Il n'est pas nécessaire que vous et vos animaux de compagnie évacuiez les lieux avant, pendant, ou après le traitement.

À quoi vous attendre concernant le traitement

Votre technicien injectera un pesticide directement dans le nid (les nids situés dans des vides inaccessibles peuvent être contrôlés en plaçant le traitement au point d'accès) pour tuer tous les différents stades de l'insecte présents dans le nid.

Tous les traitements sont appliqués en gardant à l'esprit votre santé et votre sécurité.

Les personnes et les animaux de compagnie doivent être tenus à l'écart pendant que le technicien traite la zone.

Passez dès maintenant à une protection supérieure







En tant que client privilégié, appelez dès aujourd'hui pour passer au Programme de protection annuelle de la maison.

17 NUISIBLES: anthrènes, abeilles charpentières, centipèdes, mites, cafards, perce-oreilles, puces, souris, mille-pattes, fourmis des pavés, cloportes, lépismes argentés, araignées, ravageurs des produits entreposés, rats et guêpes.

> Abell.ca 1-888-949-4949















