

RÃ©parer ou remplacer ?

**Description**

# RÃ©parer ou remplacer ?

Votre guide pour choisir la meilleure option pour votre dÃ©shumidificateur

[TÃ?LÃ?CHARGER LE LIVRE BLANC](#)

*default watermark*



## Table des matiÃ“res

- Section 1** ?? Cadre dÃ©cisionnel
- Section 2** ?? Facteurs clÃ©s du cadre dÃ©cisionnel
- Section 3** ?? Autres considÃ©rations
- Section 4** ?? Les Ã©checs les plus communs

## CONTACTER UN EXPERT

## POURQUOI SERESCO

### **TÃ©lÃ©charger le livre blanc aujourdâ??hui**

Remplissez le formulaire ci-dessous pour obtenir votre exemplaire numÃ©rique.

### **RÃ©sumÃ©**

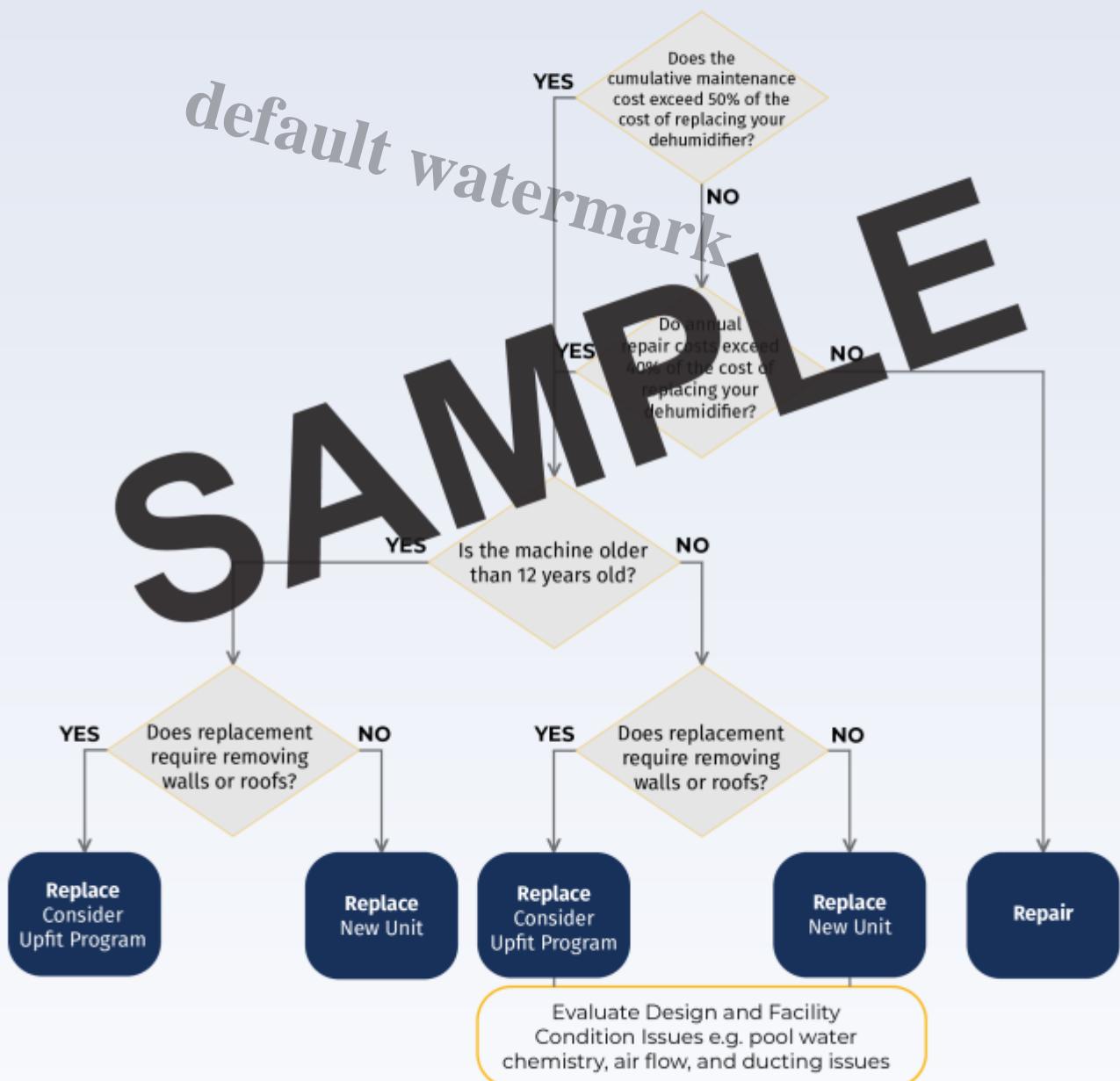
Lorsque vous suspectez un problÃ¨me avec votre dÃ©shumidificateur, la dÃ©cision de le rÃ©parer ou de le remplacer dÃ©pend gÃ©nÃ©ralement d'une combinaison de considÃ©rations techniques et financiÃ¨res, notamment ses performances passÃ©es et actuelles, son historique de rÃ©paration et les coÃ»ts associÃ©s.

Les coÃ»ts de rÃ©paration ne se limitent pas au prix des nouveaux composants, ils incluent Ã©galement la main-d'Ã©uvre nÃ©cessaire pour effectuer la rÃ©paration. Il peut Ã©galement Ãªtre nÃ©cessaire de prendre en compte le matÃ©riel et la main-d'Ã©uvre nÃ©cessaires pour apporter les modifications requises au bÃ©timent.

TÃ©lÃ©chargez le livre blanc pour dÃ©terminer si la rÃ©paration ou le remplacement est la meilleure option pour vous.

## I- Decision Framework

When you suspect a problem with your dehumidifier, the decision to repair or replace usually comes down to a mix of technical and financial considerations, including past and current performance, repair history, and costs. Repair costs are not only the price of new components, but they also include the labor required to perform the repair. Material and labor for building modifications as required may need to be considered as well. Refer to the decision tree below to quickly determine the best option for you.



## Planifiez votre prochain projet avec l'aide de nos ingénieurs dans l'application

CONTACTER UN EXPERT

POURQUOI SERESCO

*default watermark*