

## **Reparieren statt Ersetzen - neue Kalkulationshilfe für Ausbeularbeiten**

**Täglich werden bei der Unfallinstandsetzung in den Werkstätten eine große Anzahl beschädigter Blechteile ausgetauscht, obwohl sie vom Fachmann problemlos repariert werden könnten. Häufiger Grund hierfür ist die Unsicherheit in bezug auf die Kalkulation der jeweiligen Reparatur. Mit einer neuen Kalkulationshilfe für Ausbeularbeiten, die zusammen mit Mitgliedern des AZT Karosseriebeirates entwickelt wurde, will das Allianz Zentrum für Technik (AZT) Abhilfe schaffen.**

Bei der Festlegung des geeigneten Reparaturweges müssen sich Werkstatt und Gutachter in zwei Punkten verständigen. Zunächst fällt die Entscheidung ob grundsätzlich noch repariert werden kann. Anschließend muss entschieden werden, welche Vorgehensweise wirtschaftlich sinnvoll ist. Hierbei kommt es nicht selten zu hitzigen Debatten, wenn die Meinungen darüber auseinandergehen ob die Reparatur oder das Erneuern kostengünstiger zum Ziel führt.

Ausweg aus diesem Dilemma und schnelle Einigung verspricht die neue Kalkulationshilfe, die das Allianz Zentrum für Technik zusammen mit Experten für Kfz-Unfallinstandsetzung des Karosseriehandwerks, der Pkw-Hersteller, Kfz-Sachverständigenverbänden sowie von Kalkulationssystemanbietern, entwickelt hat. Mit einfachen Kriterien, wie Dellengröße und Schadensschwere lassen sich Ausbeulzeiten künftig einfacher ermitteln und die Entscheidung über den wirtschaftlicheren Reparaturweg kann für beide Seiten nachvollziehbar getroffen werden.

### **Fazit:**

Durch die einfache Anwendung der Berechnungsformel und die für beide Seiten (Werkstatt und Sachverständiger) transparente Möglichkeit, Ausbeulzeiten schadenspezifisch zu berechnen, sollte es in Zukunft möglich sein, Fehleinschätzungen und damit auch Streitigkeiten zu vermeiden. Selbst eine großzügige Anwendung der Ausbeulformel wird verhindern, dass künftig Teile, die zu reparieren sind, ausgetauscht werden. Diese Vorgehensweise ist ökonomisch und ökologisch gleichermaßen sinnvoll.