

CONDECOR BTM

Barva na nátěr raženého betonu – stěn/zdiva

CONDECOR BTM je dvousložkový nátěr (A + B). Používá se pro barevné sjednocení povrchu raženého betonu – stěn/zdiva.

Výrobek nachází uplatnění při tvorbě ražené stěny v imitaci kamene (žula, břidlice, pískovec, atd.) a cihelného obkladu.

ZVLÁŠTNÍ VLASTNOSTI

Rychlé a snadné použití.

UV stabilní.

Barvy jsou vzájemně kompatibilní a mohou být spolehlivě smíchány za účelem dosažení speciálních barevných odstínů.

NÁVOD NA POUŽITÍ

PŘÍPRAVA PODKLADU

Výrobek se aplikuje na vyzrálou CONDECOR maltovou směs. Povrch musí být zdravý, čistý a prachu a veškerých kontaminací zbavený.

MÍCHÁNÍ

CONDECOR BTM se dodává jako složka A v koncentrované podobě. Složka B funguje jako ředidlo – pro dosažení jemnějších tónů. Ředění složek A a B může probíhat v poměru 1:20 až 1:5. Je nezbytné dbát přesných poměrů pro případné ředění dalších dávek. Pro snadné odměřování podílů doporučujeme použít odměrky CONDECOR.

APLIKACE

Tónovač CONDECOR se nanáší pomocí štětce, případně molitanové houby. Intenzitu barevného efektu je možné za čerstvého stavu snížit použitím mírně zvlhčené molitanové houby na zasaženém místě.

Při aplikaci doporučujeme postupovat od nejsvětějších barev a odstínů k tmavším.

TECHNICKÉ ÚDAJE

BALENÍ

CONDECOR BTM se dodává v 940 a 120 ml nádobách.

CONDECOR BTM složka B se dodává v 5 l balení.

SPOTŘEBA/VYDATNOST

CONDECOR BTM A + B0,20 až 0,40 l/m²

Spotřeba závisí na vlastnostech podkladu a sytosti odstínů.

BAREVNOST

CONDECOR BTM se dodává v 19-ti odstínech. Barvy je možné libovolně míchat a mísit. Složka B je čirá.

SKLADOVATELNOST

12 měsíců ode dne expedice v neotevřených originálních obalech. 3 měsíce po otevření obalu. Skladuje se při teplotách 5 až 30°C. Chraňte před přímým sluncem a teplotami pod 5°C.

BEZPEČNOST A OCHRANA ZDRAVÍ

CONDECOR BTM není toxická látka. Při práci je však třeba používat pracovní oděv, včetně ochrany očí. Pokud budou zasaženy oči, vypláchněte je větším množstvím vody. Další informace najdete v Bezpečnostním listu.