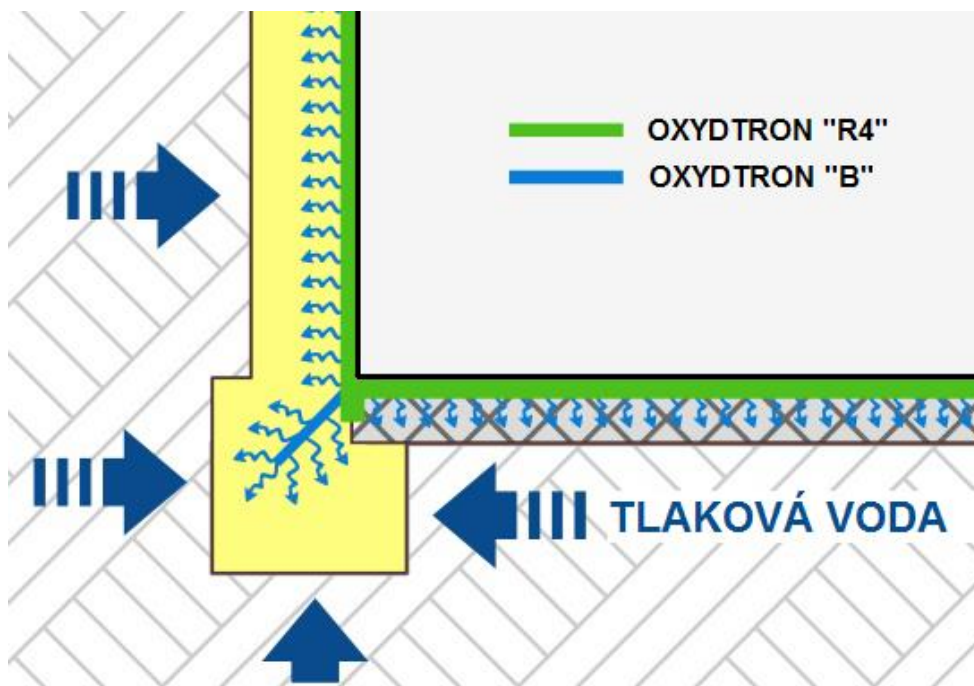


Sanácia suterénnych priestorov technológiou OXYDTRON



1. Oxydtron "B" (Heteroklitikus iniciátor)

PRÍPRAVA POVRCHU:

Povrch steny je potrebné očistiť od všetkých nečistôt na povrchu (prachu, mastnoty, farby, izolačné materiály). Najlepšie je použitie vysokotlakového čistenia. **Povrch, na ktorom bude aplikovaný iniciátor Oxydtron "B" musí byť riadne navlhčený !**

APLIKÁCIA:

Na staré betónové alebo murované konštrukcie aplikujeme najskôr Oxydtron "B", ktorý reaguje na prítomnosť vody v konštrukcii. Vodu dodáme v maximálnej miere pri príprave povrchu na aplikáciu Oxydtron technológie. Následná aplikácia opravnej malty Oxydtron "R4" premení konštrukciu na nenasiakavú.

PRÍPRAVA ZMESI:

Prášok sa zmieša s vodou v pomere minimálne 40% vody. Miešať po dobu 5 minút, potom sa nechá ležať po dobu 30 minút. Pred aplikáciou znovu riadne premiešať. Pri tuhnutí treba zmes znovu premiešať bez pridania vody.

SPOTREBA: cca 0,3 kg – 1kg Oxydtronu "B" na m²

2. Oxydtron "R4" (Vodotesná opravná malta)

PRÍPRAVA POVRCHU:

Na povrch, ktorý je ošetrovaný Oxydtronom "B", môžeme ihneď aplikovať vodotesnú opravnú maltu Oxydtron "R4". Pokiaľ nie je možná aplikácia Oxydtron "R4" ihneď po aplikácii Oxydtronu "B", ošetrovaný povrch musíme riadne navlhčiť.

MIEŠANIE:

Prášok Oxydtronu "R4" sa zmieša s potrebným množstvom čistej studenej vody (asi 0,26L vody na 1 kg prášku vodotesnej R4) Konzistencia musí byť vhodná k aplikácii pomocou štetky, alebo pomocou hladítka (hustejšia zmes) a musí sa miešať po dobu 5 minút, potom sa nechá ležať po dobu 5 minút a následne sa znovu premieša po dobu 5 minút. Pri tuhnutí treba zmes znovu premiešať bez pridania vody. Keďže zmes pomerne rýchlo tuhne, treba zarábať iba také množstvo malty, ktoré vieme aj rýchlo spracovať.

SPOTREBA: min. 5,7 kg Oxydtronu "R4" na m² pri 3mm hrúbke

VŠEOBECNÉ INFORMÁCIE:

Čerstvo aplikované miesta treba ochrániť pred silným slnečným žiarením a dažďom. Čerstvú maltu z nástrojov možno umyť vodou. Po zatuhnutí už len mechanicky za zvýšeného úsilia.