



I1/R1



MAESTRO – LAK ZA PARKET – POLUMAT

VRSTA PROIZVODA

MAESTRO LAK ZA PARKET POLUMAT – je bezbojni **dvakomponentni** lak, izrađen na bazi poliuretanskih veziva u organskom otapalu i specijalnih dodataka. Odlikuje se velikom tvrdoćom, dugog je vijeka trajanja, otporan je na habanje i blage kemikalije.

ASORTIMAN

MAESTRO lak za parket – polumat

RAZRJEĐIVAČ

Lak se ne razrjeđuje! Ukoliko je potrebno razrijedjivanje prije nanošenja završnog sloja laka koristiti do 10% Maestro usporivača.

IZGLED PREMAZA

Odlikuje se svilenkastim sjajem (60-80%) i punoćom filma.

SUŠENJE

suhu na dodir: 1 – 2 sata/20°C uz 65 % rel. vlage i dobru prozračnost.

za brušenje: 24 sata

potpuno: 48 sati

SADRŽAJ SUHE TVARI

oko 30 %

OMJER MIJEŠANJA S KONTAKTOM

1 : 1

VISKOZITET

16 – 20", HRN EN ISO 2431:1999, 4 mm pri 20°C

IZDAŠNOST

3 – 4 m²/l za tri sloja

PAKIRANJE

garnitura za 15 m² i 30 m² te pojedinačno pakiranje 1 l; 2,5 l; 4 l; 10 l

GUSTOĆA

oko 1,05 kg/l

HOS VRIJEDNOST

HOS kategorija i granična vrijednost:

A(j), 500g/l (2010.), proizvod sadrži maks: 499g/l

PODRUČJE PRIMJENE

Koristi se za zaštitu i dekoraciju parketa i drugih drvenih obloga.

NAČIN NANOŠENJA

Prije nanošenja laka za parket, podlogu treba strojno izbrusiti, sa starog parketa skinuti vosak, a stari lak temeljito izbrusiti. Za završno brušenje upotrijebiti brusni papir br. 150. Brusnu prašinu odstraniti usisavačem.

Prije upotrebe svaku komponentu dobro promiješati!

U čistoj i suhoj posudi zamiješati lak i kontakt u volumnom ili težinskom omjeru 1 : 1, dobro homogenizirati smjesu, pustiti da stoji 15 min, te iznova promiješati prije nanošenja. Pakiranja s preostalom lakom i kontaktom odmah zatvoriti zbog nepostojanosti kontakta na vlagu! Otvoreno vrijeme (otvrdnjavanje) smjese je 6 – 8 sati (zato priređivati samo količinu smjese potrebnu za jedan sloj).

Smjesu nanositi specijalnim valjkom kratkih dlačica, brzo i ravnomjerno. Potrebno je nanositi tri sloja laka, na suhi (vlažnost parketa 8 – 10 %), obrušeni i očišćeni parket.

Ako se želi znatno ubrzati proces površinske zaštite parketa t koristi se MAESTRO impregnacija kao osnovni sloj i/ili MAESTRO gel kao međusloj prije završnog sloja laka

Osušeni prvi i drugi sloj laka lagano prebrusiti brusnim papirom br. 150 (ručno brušenje) ili br. 240 – 280 (ručna brusilica), a brusnu prašinu odstraniti usisavačem. Sloj Maestro impregnacije ili Maestro gela se ne brusi.

Pribor prati isključivo MAESTRO sredstvom za pranje.

MEĐUPREMAZNI

24 sata, kod optimalnih uvjeta rada (18 – 22 °C, relativna vlažnost zraka 65 %).

Proizvođač zadržava pravo na eventualne kasnije izmjene. Za sve daljnje informacije обратите se našoj tehničkoj službi! Tehnički podaci se daju s namjerom da se postignu optimalni rezultati u radu s proizvodima tvrtke CHROMOS-SVJETLOST bez obveze od strane proizvođača.



Za nijansu bolji!



I1/R1



MAESTRO – LAK ZA PARKET – POLUMAT

INTERVAL

- | | | |
|--------------------------|------------|---|
| SUSTAVI NANOŠENJA | I | Maestro lak za parket 3 x (valjak) |
| | II | Maestro impregnacija 1 x (valjak) ili 2x (gleter)
Maestro lak za parket 2 x (valjak) |
| | III | Maestro impregnacija 1 x (valjak) ili 2x (gleter)
Maestro lak za parket 1 x (valjak)
Maestro gel za parket 1 x (gleter)
Maestro lak za parket 1 x (valjak) |
| | IV | Maestro impregnacija 1 x (valjak) ili 2x (gleter)
Maestro lak za parket 2 x (valjak)
Maestro gel za parket 1 x (gleter)
Maestro lak za parket 1 x (valjak) |

SKLADIŠTENJE Skladištitи u suhim i dobro ventiliranim prostorima izvan dosega sunčevih zraka na temperaturi +5 do +25 °C.

ROK VALJANOSTI 2 godine

Proizvođač zadržava pravo na eventualne kasnije izmjene. Za sve daljnje informacije обратите se našoj tehničkoj službi! Tehnički podaci se daju s namjerom da se postignu optimalni rezultati u radu s proizvodima tvrtke CHROMOS-SVJETLOST bez obveze od strane proizvođača.



Za nijansu bolji!

CHROMOS-SVJETLOST D.O.O. :: M. STOJANOVIĆA 13 :: 35257 LUŽANI

TEL. 385/35/213 800 :: FAX. 385/35/213 801

E-mail: prodaja@chromos-svjetlost.hr :: Web: www.chromos-svjetlost.hr