

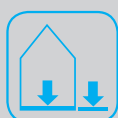
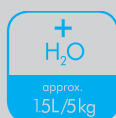
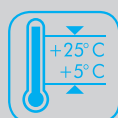


پودر بندکشی فوگا (CG2WA)

پودر بندکشی فوگا، محصولی بر پایه سیمان است که برای پر کردن درزهای های بین کاشی، سرامیک، آجر و سنگ های طبیعی استفاده می شود. این محصول در ۵ رنگ موجود بوده و به فروش می رسد.

ویژگی ها

توضیحات	واحد	حد استاندارد
سفید- کرم- خاکستری روشن- خاکستری تیره- آنترازیت	-	رنگ
≥ 15	N/mm ²	مقاومت فشاری
≥ 15	N/mm ²	مقاومت فشاری پس از چرخه یخ زدن- آب شدن
$\geq 2/5$	N/mm ²	مقاومت خمشی
$\geq 2/5$	N/mm ²	مقاومت خمشی پس از چرخه یخ زدن- آب شدن
۱	Hour	زمان کارکرد
۱/۵	L	میزان آب مورد نیاز مخلوط (برای ۵ کیلوگرم پودر خشک)
+۲۵ تا +۵	°c	دمای اجرا
≥ 2	g	جذب آب بعد از ۳۰ دقیقه
≥ 5	g	جذب آب بعد از ۲۴۰ دقیقه
≥ 1000	mm ³	مقاومت در برابر سایش
≥ 3	mm/m	انقباض
۲-۲۰	mm	عرض (ضخامت) پوشش اتصال





Antrazite
200

Cream
130

White
100

Light Gray
120

Dark Gray
121

مزایا

- منطبق بر استاندارد ISO 13007-3 و INSO 10760-3
- تهیه و استفاده آسان، فقط با افزودن آب
- کیفیت چسبندگی بالا
- قابلیت افزایش مدت زمان استفاده از ملات
- بدون ایجاد ترک در زمان گیرش
- روش تهیه بصورت دستی و با استفاده از همزن
- حداقل جذب آب (W)
- مقاوم زیاد در برابر سایش (A)

نکات اجرایی

- قبل از اجرا، بقایای اضافی محل اتصال را که ممکن است مانع از پوشش مناسب شوند، جدا کنید و جهت جلوگیری از کاهش چسبندگی، سطوح را از چربی، گرد و غبار و هر گونه مواد باقیمانده پاک نمایید.
- نسبت مخلوط تقریباً ۴ به ۱ وزنی (به ترتیب، میزان پودر بندکشی و آب) می باشد (در استفاده معمولی، هر کیسه به ۱/۵ لیتر آب نیاز دارد)، توصیه می شود از همزن مکانیکی با سرعت کم استفاده شود. پودر را به تدریج به آب تمیز اضافه کنید و مخلوط کنید تا خمیر یکنواختی حاصل شود. اجازه دهید ۵ دقیقه بماند و دوباره مخلوط را هم زنید.
- ملات باید به مقدار لازم، برای حدود یک ساعت استفاده تهیه شود.
- ملات را با استفاده از کاردک بندکشی در عمق محل دزر اجرا کنید. توصیه می شود قبل از استفاده، محل های اتصال مرطوب شوند.
- پس از گیرش اولیه مواد، ملات اضافی را با اسفنج مرطوب از روی سطح جمع آوری کنید.
- تمیز کردن نهایی ملات باقیمانده باید پس از خشک شدن کامل آن، حداکثر ۱۲ ساعت پس از اجرا انجام شود.
- از اضافه کردن آب به ملاتی که شروع به گیرش و خشک شدن کرده خودداری کنید.