

# **Pixel Dekor Beton javító, ragasztó (fekete zsákos) felhasználási útmutató**

## **1. Előkészítés:**

Az alap –teljes keresztmetszetében fagyálló, stabil szerkezetű, szilárd felület.

### **1.1 Tisztítás:**

por-, zsír-, olaj-és mindenféle lerakódástól (pl. moha)mentes legyen a felület!  
FIGYELEM-„sókivirágzásos” felületre felhordani nem szabad!  
( nagynyomású hideg vizes mosás vagy mechanikus tisztítás ajánlott)

### **1.2 Alapozás:**

#### **1.2.1 Nedvszívó felület esetén-**

Pixel Dekor alapozó koncentrátum 1:3-as vizes oldatával,  
(1 rész alapozó koncentrátum és 3 rész víz) alaposan át kell itatni.

#### **1.2.2 Nem nedvszívó felület (pl.:csempe) esetén-**

Csak tisztítás, illetve a felület esetleges átcsiszolása szükséges („felület növelés” céljából).

### **1.3 Az anyag bekeverése:**

A anyag 10 kg-os kiserelésben (fekete zsákban)a hozzá tartozó folyékony adalékkal (2 l) kerül forgalomba. A folyékony részt egy megfelelő méretű vödörbe (egy zsák keverése estén kb. 20 literes) öntjük, majd a száraz részt folyamatos keverés közben hozzáadjuk. A keverést kézi keverőgép (erősebb kézi fúrógép is lehet) és keverőszár segítségével addig végezzük, amíg át nem nedvesedik.

A megkevert, munkára kész anyagnak csomómentesnek és viszonylag híg krémszerűnek kell lenni.

## **2. Felület képzés**

### **2.1 A glett felhordása:** A felhordás alapepestben rozsdamentes simítóval történik.

Nagyobb hiányosságok pótlása vagy ragasztása estén, ha zsalu szükséges, akkor a zsalu, anyag felé eső felületét fóliázni kell! Az anyagot ilyenkor sűrűbbre keverjük. Ragasztásnál a ragasztandó darabok között kb. 5-10 mm hézagot kell biztosítani a kötőanyag számára. Ha méretet kell tartani akkor az egyik darabról le kell pattintani valamennyit.

Ha az anyag menet közben besűrűsödik ismét meg kell keverni! A felületet még kötés előtt polisztirollal el lehet dolgozni, kötés után csiszolókövel meg lehet csiszolni.

Portalanítás után igénytől függően át lehet vonni alapozóval vagy lehet kezelni Betonlakkal, egy vagy több rétegben.