



FÁBRICA DE BARNICES

Tif.: 0034 91 629 25 53

Fax: 0034 91 629 12 01

pedidos@productospromade.com

www.productospromade.com

INFORMACION TECNICA

Producto: **Barniz Ladrillo y Cerámica al Agua**

Características

Es un barniz al agua de gran dureza y resistencia, tanto a la humedad como a los rayos U.V., para cualquier tipo de superficie porosa. Muy recomendado para ladrillo, cerámica y piedra porosos.

Características Físicas y químicas.

Es un barniz a base de resinas especiales en emulsión, aditivos y agua.

MNV	26.8±0.5% Peso
VISC.FORD n°4 25°C	30 + (-) 2"
P.ESPECIFICO	1.024 g/cc A 20 °C
PH	8 + (-) 0.5
SECADO	2-3 h.
REPINTADO	6/8 h.
RENDIMIENTO TEORICO	10/12 m ² /l.
TEMPERATURA DE INFLAMACION	Ininflamable.
TEMPERATURA ALMACEN MINIMA	5°C
“ “ MAXIMA	40°C
TIPO	Ba
SUBCATEGORIA	e
C.O.V (máximo a partir del 1-01-2010)	130 g/l.
C.O.V (listo al uso)	16.4 gr/l.

Aplicación

La superficie tiene que ser porosa y estar seca y limpia de polvo o grasa.

Rebajar con un 5% de agua para una total penetración. Dejar secar por 3-4 horas. Aplicar una segunda mano para una total adherencia sobre la película anterior.

No aplicar a temperaturas inferiores a 5° C o superiores a 35° C, ni en días lluviosos o muy húmedos.

Se aplica a brocha, rodillo o pistola.

Almacenaje

Preservar el envase de las heladas.

Limpieza

Utilizar agua durante la primera media hora, posteriormente con disolvente.

Seguridad

Consulte la etiqueta, o para mayor información, solicite hoja de seguridad para su manipulación y almacenaje.

Observaciones

Al confeccionar el cálculo de rendimientos prácticos, hay que considerar siempre porcentajes de pérdida de producto por irregularidades de la superficie.

Información General

La información contenida en el folleto se entrega exclusivamente para la utilización del producto, cualquier problema derivado del uso inadecuado del producto, nos exime de responsabilidades.

Esta hoja informativa, es susceptible de modificaciones periódicas, según nuestra experiencia o de nuevos desarrollos del producto.