

Codice: 5Z0000

## Polimat

vernice bicomponente poliuretanica opaca

Vernice poliuretanica bicomponente trasparente di finitura opaca impiegata per finiture interne di imbarcazioni, mobili e serramenti in genere. Crea una superficie antiriflettente e resistente che valorizza la venatura e l'aspetto originale del legno.



Caratteristiche		Dati Applicativi	
<b>Tipologia</b>	Bicomponente	<b>Applicazione</b>	Pennello rullo e spruzzo
<b>Tipo di legante sol a</b>	Poliuretanico	<b>Miscela a+b in volume</b>	2 parti di Sol.A con 1 di Sol.B
<b>Tipo di legante sol b</b>	Isocianati	<b>Pot life a+b (20c)</b>	Usare miscela entro 6-8 ore
<b>Codice colore sol a</b>	5Z0000	<b>Diluizione pennello-rullo</b>	5-10% Dilatante 205
<b>Codice colore sol b</b>	8ZMAT	<b>Diluizione spruzzo</b>	10-20% Diluente 203
<b>Peso specifico kg/lt (±0,05)</b>	1,005 (A) - 1,030 (B)	<b>Essiccazione fuori polvere</b>	15-20 minuti (20c)
<b>Residuo secco (volume)</b>	24%	<b>Tempo di sovraverniciatura</b>	8-12 ore (20°c)
<b>Stoccaggio (+10-+30c)</b>	12 mesi contenitori sigillati	<b>Temperatura applicativa</b>	Tra +10 c e +40 c
	20-25 sec.	<b>Umidità relativa</b>	Inferiore all 80%
		<b>Spessore secco consigliato</b>	40 microns per mano
		<b>Resa teorica m2/litro</b>	8

### PREPARAZIONE DEL SUPPORTO E CICLO APPLICATIVO

#### Legno nuovo.

- Per ottenere una superficie a poro chiuso, applicare due mani di Vernice POLIGLASS diluita dal 50 al 100% (secondo l'assorbimento del legno) con Diluente 203. Se il poro è molto aperto applicare un' eventuale terza mano meno diluita. Dopo 8-12 ore carteggiare con carta abrasiva fine e applicare due o tre mani di POLIMAT rispettando i tempi di sovraverniciatura consigliati.

- Se si vuole ottenere una superficie a poro aperto, applicare solo una mano di Vernice POLIGLASS diluita al 50-100% (secondo l'assorbimento del legno) con Diluente 203. Dopo 8-12 ore di essiccazione, carteggiare con carta abrasiva fine ed applicare due o tre mani di POLIMAT, rispettando i tempi di sovraverniciatura consigliati.

#### Legno già verniciato.

Carteggiare a fondo e spolverare la vecchia vernice. Se la vecchia verniciatura era stata eseguita con vernici poliuretaniche a 2 componenti, è sufficiente applicare due o tre mani di POLIMAT distanziate 8-12 ore una dall'altra. Se la vecchia verniciatura è di origine sconosciuta, è opportuno, prima di procedere all'applicazione della Vernice POLIMAT; fare una prova di compatibilità su una piccola parte di superficie per verificare l'adesione e il rammollimento. Se non si riscontrano inconvenienti si proceda con due mani di Vernice POLIMAT. In caso contrario (rammollimento, opacizzazione ecc. della vecchia vernice) è opportuno togliere tutta la vecchia vernice mediante sverniciatori, carteggiatura o raschiatura e procedere poi come indicato nel ciclo per legno nuovo.

Codice: 5Z0000

**Polimat**

## Colori



Colore: : TRASPARENTE

Cod. colore:: 5Z0000

### PRECAUZIONI DI SICUREZZA

Prima di iniziare l'applicazione dei prodotti vernicianti si osservino attentamente le simbologie di rischio e le norme di sicurezza riportate sull'etichetta di ogni barattolo e sulla Scheda di Sicurezza di ogni prodotto disponibile su richiesta. Per ulteriori informazioni non esitate a contattare il nostro Ufficio Tecnico.

### NOTE

Le informazioni qui riportate sono fornite al meglio della nostra attuale conoscenza, tuttavia poiché le condizioni di utilizzo dei nostri prodotti sono al di fuori del nostro controllo, tali informazioni non costituiscono alcun tipo di garanzia implicita; in tal senso la Società fornitrice declina sin da ora ogni responsabilità che può essere collegata ad un anomalo uso dei prodotti. L'ufficio Tecnico della propria sede è a disposizione per qualsiasi chiarimento connesso all'uso dei nostri prodotti. Le percentuali di diluizione ed i tempi di essiccazione sono da considerarsi solo indicativi, in relazione ad una temperatura di 20°C e sono pertanto soggetti a variazioni con il variare della temperatura, in presenza di particolari condizioni climatiche o di fattori applicativi determinanti al momento dell'applicazione.