

CE 3000

STUCCO PER RINNOVO

Stucco in polvere universale per interni

DEFINIZIONE TECNICA

CE 3000 è uno stucco multifunzione in polvere per uso all'interno

INCOLLAGGIO: di piastrelle e pannelli

in cartongesso e giunti

FISSAGGIO: di elementi decorativi in

polistirene

STUCCATURA: crepe, buchi, ecc.
RASATURA: pareti e soffitti
LISCIATURA: di ogni supporto
COMPOSIZIONE E ASPETTO

Stucco in polvere a base di gesso, carbonato di calcio, resina e additivi. L'impasto che ne risulta è di colore bianco.

SUPPORTI AMMESSI

Tutti i tipi di supporto in ambienti interni.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Tempo di presa: 2 ore ca. Granulometria: fine

STOCCAGGIO

9 mesi in imballaggio di origine non iniziato, al riparo dall'umidità

Confezioni da 5, 15, 25 kg

POSA IN OPERA

PRECAUZIONI: La temperatura durante l'applicazione e l'essicazione deve essere compresa tra i +5 e +30° C.

NON applicare su supporto umido - NON utilizzare la pasta che abbia già iniziato ad indurire.

PREPARAZIONE DEI SUPPORTI: i supporti devono essere a norma del DTU 59.1, ovvero puliti, liberi da polvere, sani ed esenti da ogni sorta di antiadesivi, Raschiare, levigare e decapare le vecchie vernici.

RAPPORTO DI MISCELA:

Dai 10 ai 12 litri d'acqua per sacco da 25 kg

APPLICAZIONE: con una spatola o stecca per lavori di lisciatura. Per dare un aspetto decorativo, passare il rullo, il pennello o la spugna.

CONSUMO: Variabile a seconda del tipo di lavoro Da 0,4 (per lisciatura) ai 2,5 kg/mq (per decorazione)

ESSICCAZIONE: dipende molto dal tipo di lavoro

STUCCO UNIVERSALE

Con CE 3000 si possono realizzare molteplici lavori all'intero: incollare piastrelle e pannelli in cartongesso, unione di giunti, fissaggio di elementi in polistirene, stuccature, lisciature, rasature, intonaci decorativi, ecc.

VANTAGGI

Un unico prodotto per tutte le necessità Di facile impiego Risparmio di prodotti a magazzino

Consigli di posa
Adattare
l'impasto di CE 3000
in funzione del tipo di
lavoro da eseguire

Classificazione AFNOR 36.005 Famille III– Classe 3



