

## HERWAZID: ASFALT REAKTYWNY

Herwazid jest reaktywnie utwardzonym materiałem asfaltowym poddanym mieszaniu. Przeprowadzone badania wykazały, że jest on porównywalny z walcowanym asfaltem poddanym mieszaniu krótko po wyprodukowaniu.

### Zastosowanie:

- naprawa i zrównywanie nierówności
- usuwanie szkód w nawierzchni jezdni
- układanie nowej warstwy wierzchniej nośnej po podwyższeniu i regulacji studzienek i rowków odpływowych

Przed zastosowaniem Herwazidu podłoże powinno być czyste i suche (lub tylko lekko wilgotne). Układanie nie zależy od temperatury podłoża – wyjątkiem są tylko temp.  $< 0^{\circ} \text{C}$  kiedy to konieczne jest usunięcie ewentualnego lodu z miejsca uszkodzenia oraz należy uważać by mieszany materiał nie był skraplany wodą co zapobiegnie zamarznięciu. W przypadku układania w takich temp. Należy się również liczyć z dłuższym czasem twardnienia.

Przy układaniu na beton oraz na flankach zalecamy dla uzyskania lepszej przyczepności zalecamy obróbkę wstępną przy pomocy środka klejącego o dużej przyczepności Herbersa. W takich wypadkach podłoże powinno być tylko cienko powleczone tym środkiem klejącym.

### Dane techniczne:

- gęstość:  $1,8 \text{ g/cm}^3$
- uziarnienie dostarczane: 0-3; 0-5; w razie potrzeby 0-8

### Jak stosować?

- rozproszyc Herwazid szuflą lub kielnią z lekkim naddatkiem po uszkodzonym miejscu
- Herwazid zwilżyć wodą tak aby woda zrosiła cały materiał poddawany mieszaniu (na 20 kg materiału ok. 0,5 l wody)
- natychmiastowo zagęścić materiał ubijakiem lub wibratorem płytowym
- gotową powierzchnię posypać lekko piaskiem, aby zapobiec chwytaniu ułożonego pokrycia przez ciągły ruch
- uszkodzone miejsce można natychmiast oddać do ruchu (ruch ciągły przejmie zagęszczanie końcowe)

Forma dostawy: pojemniki 20 kg. (paleta 33 x 20 = 660 kg)

Składowanie: 4 miesiące od daty dostawy; w suchym i chłodnym miejscu, nie składować na wolnym powietrzu. Częściowo opróżnione opakowanie zużyć szybko, gdyż przenikanie wilgotnego powietrza powoduje powolne twardnienie w pojemniku.