

IMPERMEABILIZANTES

Aplicación de ImperCrest® sobre losa de concreto virgen



1 Barra enérgicamente y limpie la superficie para retirar basura, polvo, aceites o partículas que impidan la adherencia del impermeabilizante sobre la superficie.



2 Revise la losa para asegurarse de la correcta limpieza de la misma y para detectar posibles fisuras, grietas o juntas frías.



3 Si las fisuras existentes son producto de contracciones propias del fraguado del concreto/mortero, séllelas con **Cemento Plástico ImperCrest®**.



4 Si las grietas existentes son producto de problemas estructurales de la losa (asentamientos diferenciales o exceso de carga en la losa) se recomienda primero solucionar el problema estructural y, posteriormente, sellar la grieta con **CREST FlexiGrout®**.



5 Así mismo, se recomienda aplicar **Cemento Plástico ImperCrest®** en todas las zonas críticas de la losa (unión con pretilas, cambio de nivel, uniones con bases de tinacos o climas, bajantes pluviales, etc.).



6 Aplique una mano de **Sello ImperCrest®** (sin diluir), cuidando no dejar acumulaciones de material para evitar problemas de secado. Se recomienda que la superficie esté seca.

IMPERMEABILIZANTES

Aplicación de ImperCrest® sobre losa de concreto virgen



7 Deje secar al menos 2 horas o hasta que la suela de los zapatos no se adhiera a la superficie sellada.



8 Aplique la primera mano de ImperCrest® (sin diluir) en sentido longitudinal, cuidando de no dejar acumulaciones de material que originen problemas de agrietamiento o secado.



9 Deje secar al menos 2 horas o hasta que la suela de los zapatos no se adhiera a la superficie.



10 Aplique una segunda mano de ImperCrest® (sin diluir) en sentido transversal a la primera, cuidando de no dejar acumulaciones de material que originen problemas de agrietamiento o secado.



11 Deje secar 24 horas antes de transitar y al menos, 8 horas antes de que la superficie quede expuesta a la acción de la lluvia.



12 Se recomienda tratar al final las juntas frías con FlexiGrout®.