

L.G. ANIMALS REP – Anleitung zur Reparatur von 3D Zielen

L.G. Animals Rep, das 2 Komponenten Polyurethan-Schaumsystem, dient der Reparatur von teilweise stark beanspruchten Stellen von 3D-Zielen, wie etwa die Killzone.

Eckdaten zum Material und den benötigten Hilfsmitteln:

Komponente A = Polyol

Komponente B = Isocyanat (Achtung: gesundheitsgefährdend, Hautkontakt vermeiden)

Mischungsverhältnis: 2 : 1 (2A:1B)

Hinweis: Den Behälter mit Komponente A (Polyol) vor Gebrauch gut schütteln (B/Isocyanat nicht). Halten Sie das Mischverhältnis möglichst genau ein, da sich kleine Änderungen im Milligramm Bereich bereits auf das Verhalten des Materials auswirken. Das Schaumgemisch dehnt sich auf das ca. **4 - 5fache** seines Ursprungsvolumens aus. Daher immer kleine Menge verarbeiten. Unbedingt Schutzhandschuhe tragen.

Lager-/Raumtemperatur: > + 15 °C

Empfohlene Hilfsmittel:

- 2 saubere Gefäße
- Spatel zum Mischen
- Schutzhandschuhe, Schutzbrille
- Waage
- Stanley-Messer
- Taschenrechner
- Marker oder Stift
- Eventuell Schnellschleifer
- Spray/Lack zum Bemalen

Die Reparatur bitte nur in gut belüfteten Räumen oder im Freien durchführen, da durch den Schäum-Vorgang gesundheitsgefährdende Dämpfe entstehen. Es ist ratsam, vor der Reparatur einen Probedurchgang zu machen, um mit dem Verhalten des Schaumes vertraut zu werden.

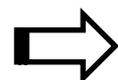
Schritt 1: Zuerst die zu reparierende Stelle großzügig aushöhlen und säubern und sicherstellen, dass sie trocken ist. Es dürfen keine losen Schaumreste mehr vorhanden sein. Das 3D Ziel stabil positionieren, so dass die entstandene Mulde nach oben schaut, um ein sicheres Befüllen zu garantieren.

Schritt 2: Ein sauberes Gefäß auf die Waage stellen, die Waage auf 0 setzen und die gewünschte Menge von **Komponente A** in das Gefäß füllen.

Die Waage wieder auf 0 setzen und nun die **Komponente B** in dasselbe Gefäß beimengen. Wichtig: B hat die halbe Menge von Komponente A (zB: A = 200 g, B = 100 g).

Schritt 3: Die 2 Komponenten nun ca. 30 Sekunden mit dem Spatel kräftig durchmischen, sodass eine homogene Masse entsteht.

Schritt 4: Das Schaumgemisch gleichmäßig in das Loch füllen, damit sich der Schaum ebenmäßig verteilt. Immer bedenken, dass das Material im Zuge der Reaktion expandiert. Nach ca. 60 Sekunden beginnt die Ausdehnung. Es dauert ca. 30 Minuten, bis das Material ausgehärtet ist.



Schritt 5: Nun das überschüssige Material mit einem Stanley-Messer entfernen, sodass sich glatte Übergänge bilden und die ausgebesserte Stelle sich der Form des 3D Zieles anpasst.

Schritt 6: Falls die Reparatur an der Killzone durchgeführt wurde, können Sie das Kill mit einem Stift an der reparierten Stelle nachzeichnen und mit einem Schnellschleifer nachfahren. Dadurch erhalten Sie Vertiefungen wie am Original-Kill.

Schritt 7: Abschließend die reparierte Stelle noch mit einem Spray in der Farbe des Zieles bemalen und trocknen lassen. Die Reparatur ist nun abgeschlossen und Sie können die Stelle wieder wie gewohnt beschießen.

Um den Schaum gleich in die gewünschte Form zu bringen, kann auch eine Wickelfolie fest um das Ziel bzw. die zu reparierende Stelle gewickelt werden. Kleines Loch für die Füllung mit dem Schaumgemisch anbringen.

Gutes Gelingen wünscht

Familie Leitold & Team



L.G. Animals - 3D Ziele

Bei Fragen erreichen Sie uns unter info@leitold.at oder telefonisch unter +43 (0) 7748 32820-0.

Die Verwendung erfolgt auf eigenes Risiko. Wir haften für keine entstandenen Sach- oder Personenschäden.



Hinweise zur Entsorgung:

Empfehlung: Schaumreste in ausgehärtetem Zustand über den Hausmüll (Restmüll) entsorgen.

Produkt Polyol (Komponente A) flüssig:

Abfallschlüsselnummer: 07 02 99 = Abfälle aus HZVA von Kunststoffen, synthetischem Gummi und Kunstfasern.

Produkt Isocyanat (Komponente B) flüssig:

Abfallschlüsselnummer: 08 05 01* = Isocyanatabfälle

Empfehlung: Sondermüllverbrennung mit behördlicher Genehmigung.

Verpackung

Abfallschlüsselnummer: 15 01 04 = Verpackungen aus Metall

Nicht kontaminierte und restentleerte Verpackungen können einer Wiederverwertung zugeführt werden.