



Technisch Merkblad

CALCIDUR® NHL 2

Natuurlijke hydraulische kalk
EN 459-1 NHL 2

Mengverhoudig voor standaard mortel in volumedelen

Mortelgroep	CALCIDUR® NHL 2	Mortel	Cement	Zand
I	1		-	3
II	2		1	8
		Pleistermortel		
Plc	1		-	3 tot 4

Samenstelling

CALCIDUR® NHL 2 is een natuurlijk hydraulische kalk vlg. EN 459-1. Het wordt geproduceerd door het verbranden en blussen van een speciaal geselecteerde Steenkalk. De sterkteopbouw van CALCIDUR® NHL 2 geschiedt als gevolg van carbonisatie en hydraulisch uitharden. CALCIDUR® NHL 2 bevat geen cement!

Eigenschappen

- natuurlijk hydraulisch bindmiddel, vrij van cement en gips
- hoge sulfaatweerstand
- spanningsarm verhardingsproces
- uitstekende na harding
- geen invoer van schadelijke zouten in het metselwerk
- hoge flexibiliteit en het vermogen om water vast te houden in de vervaardigde mortel
- zeer goede hechting op het metselwerk
- lage elasticiteitsmodulus

Toepassing

Voor het vervaardigen van pleister- en metselspecie, met name in de ecologische en biologisch woningbouw, in de restauratie en onderhoud van monumenten.

Levering

In zakken van 25 kg
In Big Bags
In Silowagens

Opslag

In gesloten verpakking minimaal 6 maanden houdbaar. Vrij van de vloer op houten pallets opslaan bij een temperatuur van minimaal + 5°C

Technische gegevens

Stortdichtheid: ca. 0,5 kg/dm³
Vrije Cao: ca. 35 %
SO₃: ca. 0,4 %

Drukvastheid (vlg. EN 459-2):

28 dagen: ca. 4,0 N/mm²
6 maanden: ca. 6,5 N/mm²
12 maanden: ca. 8,5 N/mm²

Veiligheidsvoorschriften

CALCIDUR® NHL 2 reageert sterk alkalisch met water. Daarom: huid en ogen beschermen en bij contact grondig met water spoelen en direct een arts raadplegen.

Kwaliteit gecontroleerde fabricage

CALCIDUR® NHL 2 wordt in ons laboratorium als ook in een erkend testlaboratorium in het kader van zelfcontrole voortdurend op de juiste samenstelling en eigenschappen gecontroleerd.

Daarmede is een constante kwaliteit van het product gewaarborgd. CALCIDUR® NHL 2 draagt het keurmerk "Bouwkalk" en is gecertificeerd volgens EN 459-1.