



ISOFOR

ADDITIF POUR BETONS ET MORTIERS LEGERS

Date d'actualisation : 14 décembre 2009

Propriétés

ISOFOR permet d'optimiser les facteurs résistance et densité, pour la réalisation de bétons et mortiers légers ou allégés. Parfaitement compatible avec toute la gamme de granulats légers, ISOFOR apporte les propriétés suivantes :

- Amélioration de l'enrobage des granulats.
- Meilleure cohésion par une répartition homogène des granulats.
- Très bonne rétention d'eau.
- Effet plastifiant.
- Adhérence au support dans le cas de projections.
- Bonne maniabilité et facilité de pompage.

Domaines d'application

- Bétons légers en centrale BPE ou sur site.
- Préfabrication lourde ou légère.
- Enduits.
- Rénovation (chapes, remplissage).
- Corrections thermiques et phoniques.

Caractéristiques

Aspect : poudre.
Couleur : blanc

Mise en œuvre

ISOFOR s'utilise avec les types de granulats suivants : billes de polystyrène, liège, argile expansée, pierre ponce, etc.

Introduire ISOFOR dans le malaxeur ou la bétonnière après le ciment, éventuellement le sable, et l'eau. Malaxer pendant 2 à 3 minutes puis rajouter les granulats légers. Poursuivre le malaxage pendant encore 3 à 5 minutes. Pour les camions toupies, possibilité d'introduire ISOFOR sur site, juste avant les granulats légers.

Machine à pomper ou à projeter : incorporer ISOFOR immédiatement après tous les constituants. Poursuivre le malaxage pendant 5 minutes.

Conditions de mise en œuvre : température de 5 à 35°C. Ne pas appliquer sous une pluie battante.

Dosage

Bétons et mortiers : 1 à 2 kg / m³.

Performances

Résistances mécaniques à 28 jours à 20°C en MPa sur bétons légers à base de billes en polystyrène.

Masse volumique	Compression	Flexion
500 à 600 kg/m ³	5	1
800 à 900 kg/m ³	9	2
1200 à 1300 kg/m ³	14	3

Essais réalisés en laboratoire.

Sécurité

Consulter la fiche de données de sécurité.

Stockage

1 an en emballage d'origine fermé, à l'abri de l'humidité et des sources de chaleur.

Conditionnement

Fût de 160 kg
Tonnelet de 40 kg
Seau de 4 kg