

Dos Tiempos 50/1

DESCRIPCIÓN

Es un lubricante formulado con básicos vírgenes y un paquete de aditivos, que logran una mezcla prediluida con solventes homogéneos perfectamente miscibles con la gasolina, para optimizar el trabajo en motores de 2 tiempos enfriados por agua (lanchas) y por aire (motocicletas).

BENEFICIOS

- ◆ Es un lubricante sin cenizas que asegura el mayor rendimiento del motor y su funcionamiento, evitando la formación externa de depósitos que originan problemas de preignición y fallas en el encendido.
- ◆ Su alta detergencia y dispersancia, le permiten mantener la máquina en óptimas condiciones de limpieza.
- ◆ Puede utilizarse indistintamente en lanchas y motocicletas de 2 tiempos.
- ◆ Aceite premezclado para facilitar su incorporación al combustible.

PRESENTACIÓN

- ◆ Caja 12 L
- ◆ Tambor 200 L

APLICACIÓN

Por sus características químicas, se recomienda para la lubricación de motores marinos, a gasolina, de 2 tiempos enfriados por agua, que se utilizan en marinas pesqueras y recreaciones acuáticas, al igual que en motocicletas, también a gasolina, que utilizan una mezcla ACEITE-GASOLINA, la cual se recomienda en proporción de 1 a 50.

ESPECIFICACIONES

Dos Tiempos 50/1 puede usarse para los equipos que requieran un lubricante tipo:

- ◆ TIPO JASO FC (MOTOCICLETAS)
- ◆ TC-W-I
- ◆ TC-W-II

MANEJO Y SEGURIDAD

Existe la correspondiente Hoja de Datos de Seguridad a la legislación vigente. Dicha documentación proporciona información relativa a la peligrosidad del producto, precauciones en su manejo y medidas de primeros auxilios.

Características Típicas

Pruebas	Método ASTM	Resultados
Apariencia	IT-08-04	Brillante
Agua	IT-08-07	Negativo
Temperatura de Inflamación, °C	D-92	158
Viscosidad Cinemática @ 100°C, cSt	D-445	7.900 – 8.800
Densidad @ 20 °C, g/ml	D-1250	0.8730
Cenizas Sulfatadas, % en peso	D-874	0.017

Los resultados de las características típicas que aparecen en la tabla, son resultados medios dados a título indicativo. Estos resultados pueden ser modificados sin previo aviso.