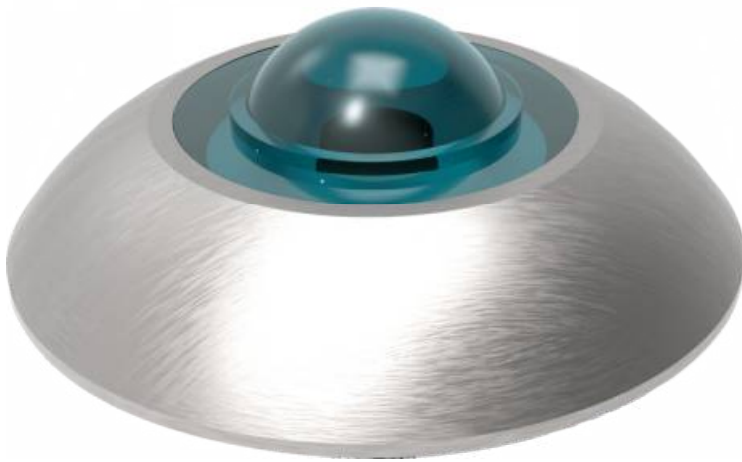


El líder no sigue los pasos  
... marca el camino

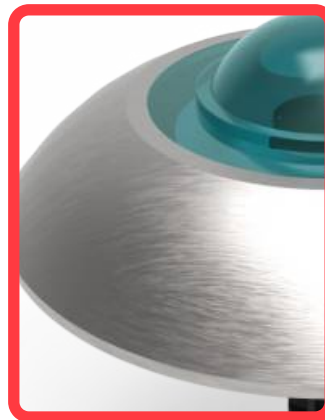
## ¿QUE ES EL BOTÓN 100?

- Botones u ojos de gato, planeados apropiadamente para tener seguridad en la carpeta asfáltica, ya que esta complementada con una esfera de vidrio la cual le da ayuda a tener mayor luminosidad a grandes distancias tanto de día como de noche.
- Ideal para confinar, delimitar carriles, por lo que pueden colocarse en todo tipo de camino.
- Se colocan sobre el pavimento y sirven para canalizar la circulación de los vehículos, indicar movimientos, obligar a los conductores reduzcan la velocidad, delimitar carriles, entre otras funciones; útiles y prácticos, ya que no distraen al conductor pero, sí llaman su atención al contar con su esfera reflejante.
- Su reflexión es a base de una esfera; la cual dan mayor visibilidad durante la noche con las luces de los autos .
- De gran utilidad en zonas peatonales, cruces vueltas, etc.

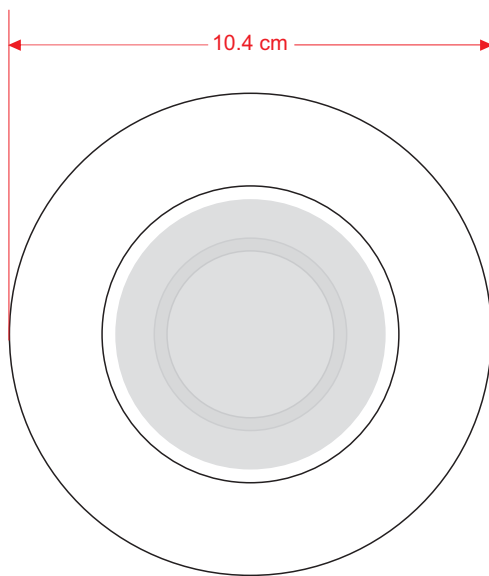
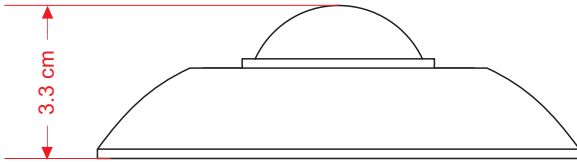


## Características

- Moldeado en acero inoxidable en una sola pieza.
- Su cuerpo inextensible con relleno, compuestos que lo hacen de alta resistencia a golpes e impactos.
- Sirve perfectamente como reductor de velocidad en pasos peatonales y zonas escolares, delimitador de carriles.
- La esfera de vidrio tiene templado térmico el cual le da la ventaja de ser 100 % seguro ya que si llega a tener rotura esto es en trozos muy pequeños e inofensivos.
- Gracias a sus materiales y métodos de fabricación, son de larga duración.
- Tienen la opción de llevar un perno en la parte inferior para un óptimo agarre en la carpeta asfáltica.
- El perno de ABS no se rompe, en caso de ser desprendido del botón; solo se desgasta por lo cual, no causa daño en los neumáticos.
- Son fáciles de instalar, además se caracterizan por no necesitar mantenimiento posterior.
- Usualmente la instalación del botón requiere pegamento epóxico; este pegamento se caracteriza por ser de alta resistencia a la temperatura, a los agentes físicos y químicos, por tener una excelente adhesión y el resultado es que es de larga duración.



Las dimensiones y otras medidas son nominales, pueden variar en +/- 2%.



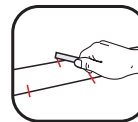
## Medidas

Botón	
<b>Botón troquelado en:</b>	Acero inoxidable Tipo 430 aleación Niquel-Cromo.
<b>Calibre lamina:</b>	18.
<b>Terminado:</b>	Pulido B2.
<b>Medidas:</b>	Diámetro: 10.4 cm, altura: 3.3 cm.
<b>Peso aprox:</b>	28 gms.
<b>Color:</b>	Natural.
<b>Resistencia a la presión:</b>	+ 7,500 kg/cm <sup>2</sup> .
<b>Resistencia del acero:</b>	450 mega pascales.
<b>Perno opcional:</b>	Acero A36 con 3 ranuras.
Esfera	
<b>Fabricado de:</b>	Vidrio silicio con templado tipo térmico.
<b>Medidas:</b>	Diámetro 57 mm. Altura: 28 mm.
<b>Color de presentación:</b>	Natural.
<b>Densidad:</b>	2500 kg /m <sup>3</sup> .
<b>Punto de ablandamiento:</b>	730 °C aproximadamente.
<b>Conductividad térmica:</b>	1.05 W/mK.
<b>Dureza:</b>	6 o 7 e escala de mohs.
<b>Coefficiente de poisson:</b>	varia entre 0.22 y 0.23.
<b>Resistencia a la compresión:</b>	mayor a 10,000 kg/cm <sup>2</sup> .
<b>Modulo de trabajo:</b>	500 kg/cm <sup>2</sup> .
<b>Modulo de rotura:</b>	850 kg/cm <sup>2</sup> .
<b>Resistencia a la tracción:</b>	300 y 700 k/cm <sup>2</sup> .

## instalación

La instalación del botón se hace a mano, habitualmente aplicando epóxico.

- 1- Prepare la superficie, la cual debe estar seca y limpia; marque la distribución de cada botón (25 cm centros, a tresbolillo).
- 2- Aplique epóxico sobre el reverso del botón, asegurándonos de que quede totalmente cubierta (100 gr aprox.).
- 3- Coloque el botón y ejerza presión, no importa que el pagamento salga, esto ayuda a que no se levanten.
- 4- En caso de llevar perno, barre con una broca de 1/2" a una profundidad de 3", quite el exceso de polvo y vuelva al paso 2.
- 5- Deje secar aproximadamente 2 hrs.



### NOTA:

#### PREPARACIÓN DE PEGAMENTO EPOXICO

SE COMBINAN CANTIDADES IGUALES DE FORMULA

"A" + "B".

SE REVUELVE HASTA OBTENER UNA MEZCLA HOMOGÉNEA.

UNA VEZ QUE TERMINE EL TRABAJO, DESHÁGASE DEL RESTO DE EPÓXICO, YA QUE ES DE UN SOLO USO.