

Link do produktu: <https://www.remsport.pl/smar-barwax-performance-universal-250g-toko-p-41.html>



## Smar Barwax Performance Universal 250g TOKO

Cena	<b>65,00 zł</b>
Dostępność	<b>Niedostępny - zadzwoń</b>
Czas wysyłki	<b>24 godziny</b>
Numer katalogowy	<b>5500209</b>
Kod EAN	<b>7045952684772</b>
Producent	<b>Toko</b>

### Opis produktu

Oferta Sklepu REMSPORT: Smar serwisowy, do nart zjazdowych, nart biegowych i desek snowboardowych, produkt szwajcarskiej firmy **TOKO**, jest to model Barwax Performance Universal (numer katalogowy 5500209), o wadze 250g tzw. serwisowy bez opakowania.

### PAMIĘTAJ - KTO SMARUJE TEN JEDZIE

**Barwax Performance Universal Toko** w kostce to smar do stosowania na gorąco (rozprowadzany za pomocą specjalnego żelazka narciarsko-snowboardowego), kolor smaru różowy, nadaje się na każde warunki temperaturowe i śniegowe (uniwersalny). Jest to następca średniofluorowego smaru smar Barwax LF Universal, dzięki specjalnym składnikom jest równie szybki jak jego poprzednik.

### ZALETY SMAROWANIA ŚLIZGU SMAREM METODĄ NA GORĄCO:

- szybsza jazda (poślizg),
- większe bezpieczeństwo na stoku (ślizgi nie zacinają się),
- ochrona ślizgów przed szybszym utlenianiem się,
- ochrona ślizgów przed tarciem spowodowanym jazdą po śniegu.

Seria smarów serwisowych BARWAX TOKO liczy pięć modeli, każdy o wadze 250g, od lewej:



- [smar Barwax Molibden Universal](#)
- [smar Barwax Cold](#)
- [smar Barwax Universal](#)
- [smar Barwax Performance Universal](#)
- [smar Barwax Warm](#)

#### Charakterystyka techniczna smaru:

Postać smaru: **Kostka**  
Typ smaru: **Universal**  
Rodzaj smaru: **Fluor Free**  
Waga smaru: **250g**  
Zakres temperatur: **all**  
Temperatura żelazka: **120°C**

#### Sposób użycia

Czysty i niezabrudzony ślizg szcztokujemy twardą **szczotką miedzianą**, brązową, mosiężną lub stalową (w zależności od wyboru producenta) celem odświeżenia struktury na ślizgu.



Nakładamy (rozgrzewamy) smar za pomocą **żelazka narciarsko-snowboardowego** (proszę pamiętać temperatura żelazka zależy od temperatury topnienia smaru, jeżeli na smarze nie ma określonej temperatury dobieramy taki nastaw na żelazku, żeby smar po dotknięciu rozgrzanej płyty zaczął się topić, jeżeli zacznie Wam dymić się tzn. że temperatura nastawu żelazka jest za wysoka).



Rozprasowujemy smar po całym ślizgu (proszę pamiętać o żelaznej zasadzie wszystko co robimy podczas procesu smarowania na gorąco zaczynamy od dziobu a kończymy na piętce-tyły).



---

Cyklinujemy czyli zdzieramy naddatek smaru ze ślizgu za pomocą **cykliny z pleksi** (dla nart zjazdowych i biegowych - narciarskiej, dla snowboardów - snowboardowej różnica w długości)



Pamiętamy, aby cyklinę naostrzyć (tylko ostra cyklina zda egzamin i nie pozostawi rys, wyżłobień itp.), cyklinę ostrzemy specjalną [ostrzałką do cyklin](#) wybór modeli i rozwiązań jest bardzo duży, poniżej na zdjęciach dwa warianty najpopularniejsze.



W nartce biegowej dodatkowo czyścimy środkowy rowek specjalną cykliną biegową do rowków.

---

Po z cyklinowaniu szczotkujemy najpierw szczotką nylonową twardą, a na samym końcu polerujemy **szczotką nylonową miękką** lub szczotką z naturalnego włośia (zazwyczaj końskiego), która posiada właściwości antystatyczne.



Filmik przedstawiający wykonanie tej czynności (narty zjazdowe i narty biegowe).

Oczywiście za pomocą tej metody smarujemy ślizgi zarówno w nartach zjazdowych, nartach biegowych jak desce snowboardowej, tak naprawdę różnica będzie tylko i wyłącznie w ich mocowaniu (dla nart biegowych zastosujemy imadło biegowe, dla desek snowboardowych zastosujemy imadło snowboardowe) oraz dodatkowemu oczyszczeniu rowka w nartcie biegowej.

Jakie narzędzia będą nam potrzebne do wykonania tej czynności:

- [imadło narciarskie](#) lub imadło snowboardowe,
- żelazko narciarsko-snowboardowe,
- cyklina pleksi,
- cyklina do rowków (tylko narty biegowe),
- smar w kostce,
- [szczotka z włosiem mosiężnym](#) lub brązowym,
- szczotka z włosiem nylonowym twardym,
- szczotka z włosiem nylonowym miękkim lub naturalnym,
- ewentualnie ostrzałka do cyklin.