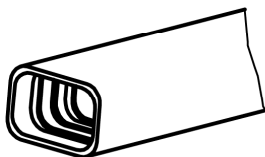


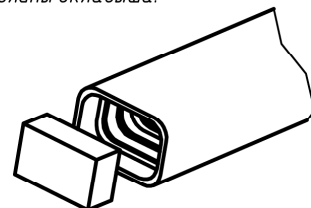
Выверните каждый торец сломанных частей клюшки.



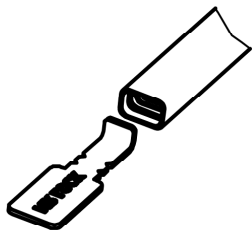
Профрезируйте несколько канавок в полости клюшки (в каждой из частей)



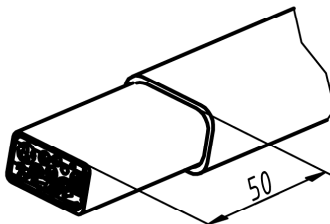
Установить уплотнитель в нижнюю часть сломанной клюшки. На половину длины вкладыша.



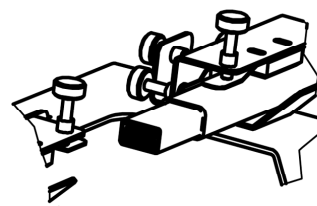
Для установки уплотнителя используйте толкатель MR Lock.



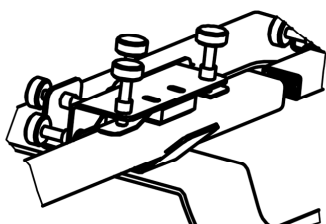
Установить вкладыш в нижнюю часть сломанной клюшки. На половину длины.



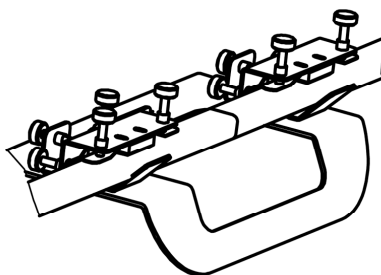
Установите нижнюю часть клюшки с вкладышем в нижний регулировочный блок системы Monster Repair STRICT



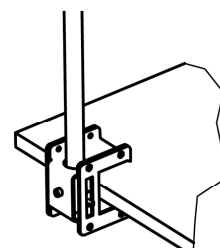
Установите верхнюю часть клюшки в верхний регулировочный блок системы Monster Repair STRICT



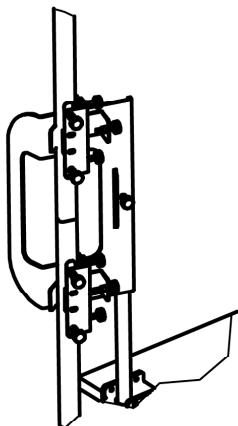
Совместите две части клюшки.



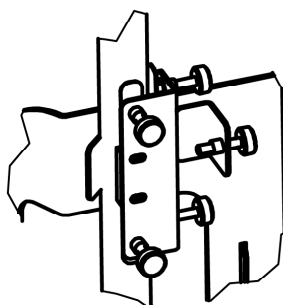
Установите штатив MR FIX на край стола и зафиксируйте.



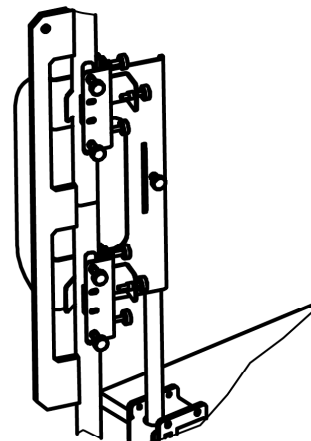
Установите систему MR Strict на штатив MR Fix, так чтобы часть клюшки с уплотнителем была внизу.



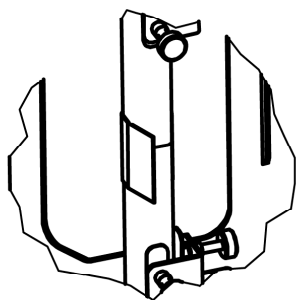
Отрегулируйте положение частей клюшки с помощью регулировочных болтов.



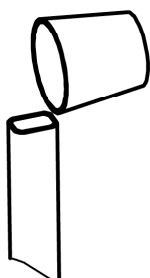
Регулируя положение частей клюшки используйте специальную линейку для проверки совмещения плоскостей.



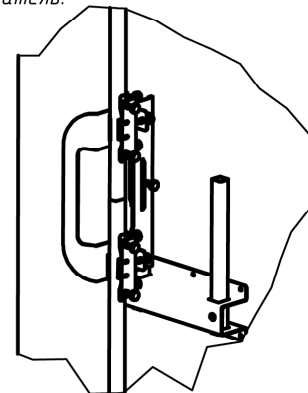
После того как вы отрегулировали положение частей клюшки. Протрите внешнюю зону стыка и плотно оберните стык скотчем. Для предотвращения выхода смолы.



После основных действий смешайте смолу с отвердителем (используйте весы). Залейте сверху в полость клюшки смесь.



Снимите систему MR Strict со штатива и установите на специальный настенный держатель.



В течении 24 часов клюшку необходимо удерживать в ремонтной системе, чтобы при высыхании не произошло смещение двух частей клюшки относительно друг друга. После 24 часов клюшку можно снять с системы MR Strict. Затем в течении 6 дней клюшку желательно не нагружать и удерживать в сухом месте при температуре не ниже 20 градусов. Если вы используете специальные печи для постотверждения, клюшку можно начать использовать непосредственно после постотверждения. Время постотверждения зависит от материалов используемых при заливки.