

# VIVACITY & MINERAL

## МАТЕРИАЛЫ ИЗ ДРЕВЕСИНЫ ДУБА

Un produit de la gamme  
**feelwood!**

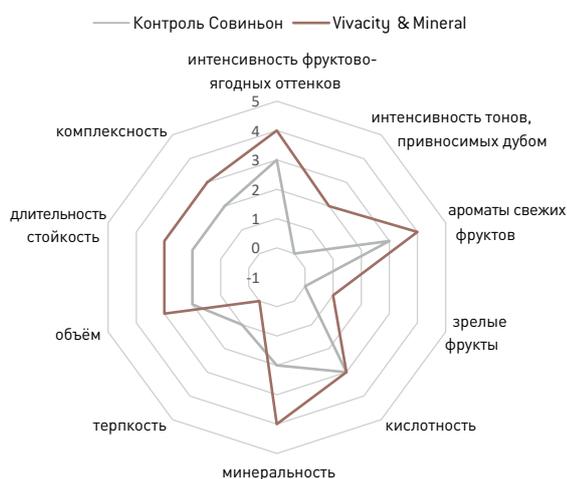
### ХАРАКТЕРИСТИКИ

-  Древесина французского дуба
-  Естественное созревание (выдержка) на открытом воздухе в течение не менее 24 месяцев
-  Обжиг лёгкой и особо длительный средней степени
-  Планки / «стейвы» (≈ 910 x 50 x 12 мм - вес: 320 г - контактная поверхность: 0.11 м<sup>2</sup> / планка)

### ПРИМЕНЕНИЕ В ВИНОДЕЛИИ

**VIVACITY & MINERAL (ВИВАСИТИ & МИНРЭЛ)**, обожжённая древесина дуба в виде планок-клёпок, может применяться во время спиртового брожения свежих белых вин для развития сдержанных тонов, характерных для древесного ароматического профиля. Подчеркивает ароматы цитрусовых и минеральные оттенки (кремниевые ноты, грифель).

*Совиньон Блан 2018 г. – Бержерак  
2 планки / гл во время спиртового брожения  
Время контакта - 6 месяцев*



### СПОСОБ ПРИМЕНЕНИЯ И ДОЗЫ

- Закладка:** Белые вина - с начала процесса спиртового брожения для идеальной интеграции древесного и фруктового профиля вина.  
Закрепить мешки в ёмкости при помощи пищевых верёвок или разъёмных стяжек.  
Расположить планки-стейвы рядами, скрепив их стержнями из нержавеющей стали.
- Температура:** Рекомендуется температура  $\geq 15^{\circ}\text{C}$  для оптимального обогащения компонентами дуба.
- Рекомендации:** Следить за микробными популяциями (микробиологический контроль). Контролировать и поддерживать уровень активной фракции свободного  $\text{SO}_2 \geq 0,6 \text{ мг/л}$  (проверить концентрацию через 2 недели после закладки в ёмкость). Во время выдержки вина с планками-стейвами Feelwood рекомендуется регулярно проводить перемешивание, перекачивая насосом около 1/3 от объёма ёмкости.
- Время контакта:** от 1 до 8 месяцев в зависимости от результатов органолептической оценки (дегустация).
- Доза применения:** при производстве белых вин 1 - 2 планки / гектолитр.

### РАСФАСОВКА И ХРАНЕНИЕ

- Мешки по 25 штук

Хранить в сухом, хорошо вентилируемом помещении без посторонних запахов, при температуре от 5 до 25 °C.