

CUNEB

بیواستیمولانت طبیعی سیستمیک غنی از فسفیت و پتاسیم

فرمولاسیون: محلول غلیظ قابل حل در آب (SL)

ترکیب: انیدرید فسفریک (P₂O₅) ۳۰٪ وزنی و اکسید پتاسیم (K₂O) ۲۷٫۵٪ وزنی

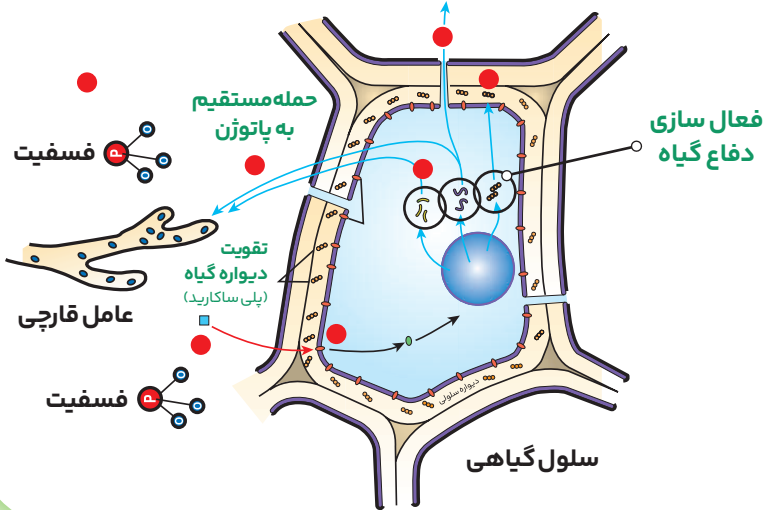
نحوه اثر: فسفیت (Phi) یک ترکیب منحصر به فرد که از طریق دو مکانیسم اصلی به گیاه در برابر بیماری‌ها کمک می‌کند:

۱. اثر مستقیم ضدقارچی (Biocidal Action): در غلظت‌های بالا، فسفیت می‌تواند مستقیماً به عنوان یک عامل ضدقارچ عمل کند و رشد میسلیم و جوانه‌زنی اسپوره‌های قارچی را مهار نماید.

۲. فعال‌سازی سیستم دفاعی گیاه (Priming Effect) در غلظت‌های پایین‌تر، فسفیت به عنوان یک محرک زیستی (Biostimulant) عمل می‌کند و باعث القای حالت "آماده‌سازی" (Priming) در گیاه می‌شود. آماده‌سازی یک تکنیک نوین است که در آن گیاه پیش از مواجهه با پاتوژن، در یک وضعیت فیزیولوژیکی قرار می‌گیرد که به آن اجازه می‌دهد در هنگام حمله واقعی، پاسخ دفاعی سریع‌تر و کارآمدتری از خود نشان دهد.



سیگنال هشدار به سایر سلول‌ها



مزایا

- تحریک تولید فیتوالکسین‌ها (ترکیبات دفاعی طبیعی گیاه) و افزایش مقاومت در برابر بیماری‌های قارچی به‌ویژه قارچ‌های عامل سفیدک دروغی، مرگ گیاهچه و پوسیدگی‌ها.
- افزایش کارایی سم‌پاشی‌ها هنگام مصرف قارچ‌کش‌هایی مانند کاپتان، سیموکساز، گسترش دامنه اثر آن‌ها.
- **کانب** به سرعت در گیاه نفوذ کرده و به آوند چوب و آبکش حرکت می‌کند، بنابراین کامل را در تمام اندام‌های گیاه تضمین می‌کند.
- اثرگذاری بالا در دُر‌های پایین به دلیل غا تقویت گلدهی و افزایش تشکیل م
- بهبود کیفیت میوه از نظر اندازه، رنگ و ماندگاری پس از برداشت.

محصول	شیوه مصرف	دوره مصرف	تکرار
مرکبات	محلول پاشی برگ	۱/۵ - ۲/۵ لیتر در ۱۰۰۰ لیتر آب	۱ - ۳ مرتبه
	آبیاری	۲ - ۴ لیتر در هکتار	۲ - ۴ مرتبه
درختان میوه، سبزیجات، تاکستان	محلول پاشی برگ	۱ - ۲ لیتر در ۱۰۰۰ لیتر آب	۱ - ۳ مرتبه
	آبیاری	۲ - ۴ لیتر در هکتار	۲ - ۴ مرتبه

روش‌های کاربرد

- محلول پاشی برگ (Foliar Spray): رایج‌ترین روش برای القای مقاومت و کنترل بیماری‌های برگی.
- کود آبیاری (Fertigation): برای رساندن ماده به ناحیه ریشه و کنترل پاتوژن‌های خاک‌زاد.
- تزریق یا رنگ‌آمیزی تنه: برای درمان شانکرها و پوسیدگی‌های طوقه در درختان، توصیه می‌شود ناحیه آسیب‌دیده تراشیده شده و با محلول فسفیت پتاسیم (مثلاً با غلظت ۴۰٪) رنگ‌آمیزی شود.