

## MMBCFU

Manchon métallique pour clapets-bouches terminaux

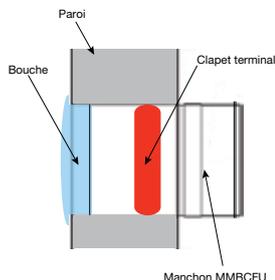


LE + PRODUIT

- Intelligent : permet d'associer différentes bouches tertiaires au clapet pare-flammes ou coupe-feu
- Evolutif
- Butée intérieure pour l'installation du clapet
- Joint Lindab Safe® pour raccordement du conduit

### MISE EN OEUVRE

Le manchon MMBCFU est scellé dans la dalle ou la paroi. Le clapet terminal est inséré dans le manchon jusqu'en butée. La bouche est connectée au manchon à son extrémité. L'autre extrémité, munie d'un joint d'étanchéité Lindab Safe®, est raccordée au réseau (conduit rigide ou flexible).



### GAMME - RÉFÉRENCES & PRIX (€ HT) R 12.1.a

<b>MMBCFU 100</b>	Ø 100	549093	<b>16,89</b>
<b>MMBCFU 125</b>	Ø 125	549094	<b>17,03</b>
<b>MMBCFU 160</b>	Ø 160	549095	<b>19,26</b>
<b>MMBCFU 200</b>	Ø 200	549096	<b>22,98</b>



## Composer sa bouche coupe-feu ou pare-flamme ?

Pour une installation Ø 125\* :

1	+	2	+	3	+	4
Manchon		Clapet coupe-feu ou pare-flamme au choix		Manchette (obligatoire)		Bouche associée compatible Ø 125
MMBCFU Ø 125 549094		SC120 Ø 125 546274		BEACADRE 125 AJO 545497		ALIZÉ 15 à 150 ALIZÉ Auto Double Débit 15/75 à 45/135 Ref : voir pages 88-91
		SC90 Ø 125 546281		PM 125 AJO 548852		ALIZÉ Auto Tempo ALIZÉ Hygro ou ALIZÉ Hygro Tempo Ref : voir pages 88-91
		SC0 Ø 125 546284		Manchette fournie avec la bouche		BORÉA 125 avec manchette joint 545525
				BEACADRE 125 AJO 545497		BEIP 125* 545503
				Pas besoin de manchette		TMP 125* TMM 125* 546015 546010

\* Pour une installation en Ø 160 et Ø 200 : configuration possible uniquement avec les bouches BEIP et TMP / TMM.

Dans le cas d'une installation avec les bouches métalliques KU et KI (réalisable en Ø 125, Ø 160 et Ø 200) :

Il n'y a pas besoin de manchon MMBCFU : les bouches se montent directement avec la manchette courte VRGL sur la gaine rigide Galva SR. Le clapet coupe-feu ou pare-flamme s'insère dans le conduit.

1	+	2	+	3
Clapet coupe-feu ou pare-flamme au choix		Manchette (obligatoire)		Bouche associée compatible
SC120 / SC90 / SC0 Ref : voir page 112		VRGL Ref : Voir page 91		KU et KI Ref : voir page 91