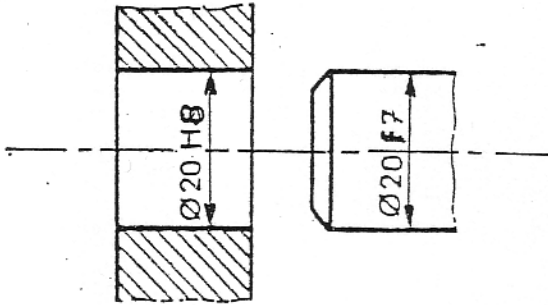


4. Inscription sur le dessin

SUR DESSINS DE DETAIL :

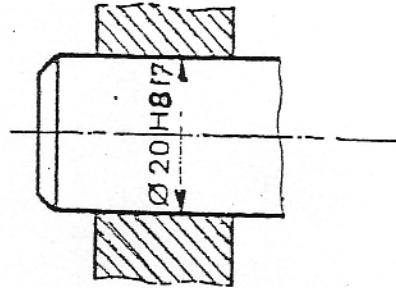
ALESAGE :
MAJUSCULE

Arbre
minuscule



SUR DESSINS D'ENSEMBLE :

Grouper, près de la cote nominale, la tolérance de l'alésage et de l'arbre.



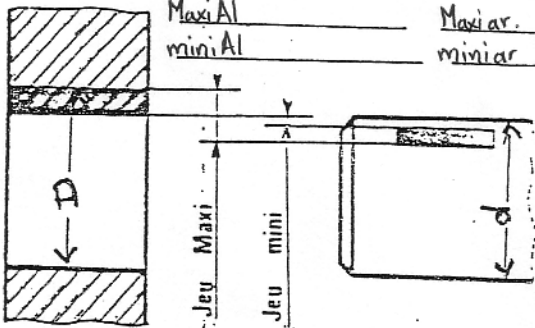
5. Types d'ajustements (Application méthode de calcul Ajustement) Feuille 4

5-1 AJUSTEMENT AVEC JEU

Exemple : _____

La cote effective de l'alésage est toujours supérieure à la cote effective de l'arbre.

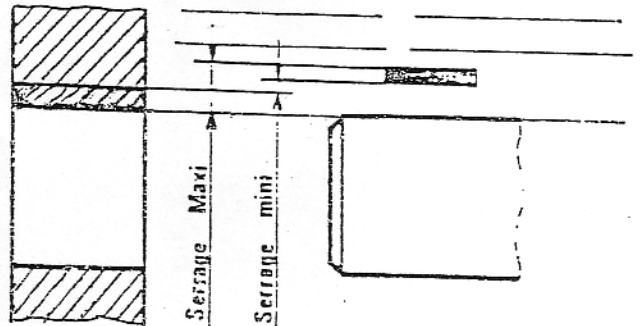
Alésage : _____
 Maxi Al _____
 mini Al _____
 arbre : _____
 Maxi ar. _____
 mini ar _____



5-2 AJUSTEMENT AVEC SERRAGE

Exemple : _____

La cote effective de l'arbre est toujours supérieure à la cote effective de l'alésage.

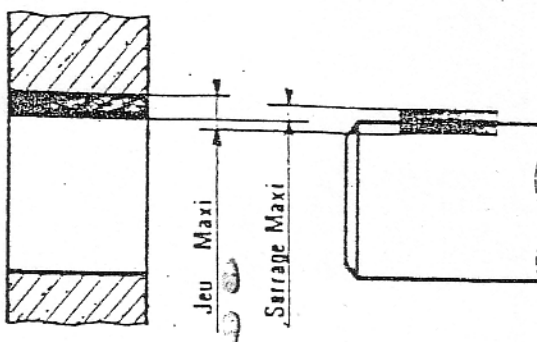


5-3 AJUSTEMENT INCERTAIN

Exemple : _____

L'ajustement obtenu sera soit avec jeu, soit avec serrage.

Les zones de tolérance se chevauchent.



Méthode de calcul et de définition du type d'un AJUSTEMENT

Application : On demande à l'aide des tableaux extraits des Tolérances ISO sur les ajustements de calculer l'ajustement et de définir entièrement le type de l'ajustement : Ø 20 H8 f7

soit l'ajustement : Ø 20 H8 f7

cote pour l'Alésage : : Ø 20 cote pour l'arbre : : Ø 20

Maxi. Alésage : Maxi. arbre :
 mini. Alésage : mini. arbre :

Effectuer les calculs suivant :

$X = \text{Maxi. Alésage} - \text{mini. arbre}$

donc $X =$

$Y = \text{mini. Alésage} - \text{Maxi. arbre}$

donc $Y =$

D'après les résultats :

- 1° - Si X et Y sont positifs l'ajustement est avec JEU
donc un Jeu Maxi. et un Jeu mini.
- 2° - Si X et Y sont négatifs l'ajustement est avec SERRAGE
donc un Serrage Maxi. et un Serrage mini.
- 3° - Si X est positif et Y est négatif l'ajustement est INCERTAIN
nous avons alors un Jeu Maxi. et un Serrage Maxi. .

Conclusion dans notre application :

Pour Ø 20 H8 f7 nous avons un ajustement de type : avec
 et.....