

Ajustements

Afin de standardiser les dimensions et de faciliter les assemblages, on a établi un tableau des ajustements. (tolérances, positions des tolérances etc ...)

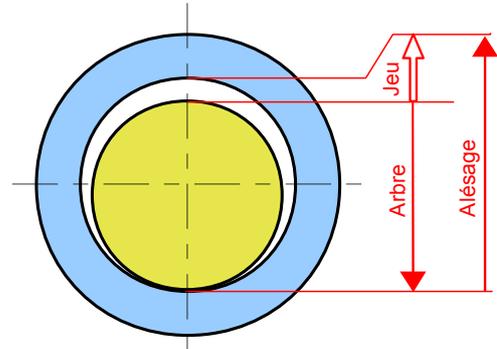
Le calcul d'un ajustement se fait toujours entre 2 éléments:

- un contenant (souvent un alésage)
- un contenu (souvent un arbre)

La chaîne de côtes du calcul du jeu est simplifiée, on a:

$$Jeu_{Maxi} = Alésage_{Maxi} - Arbre_{Mini}$$

$$Jeu_{Mini} = Alésage_{Mini} - Arbre_{Maxi}$$

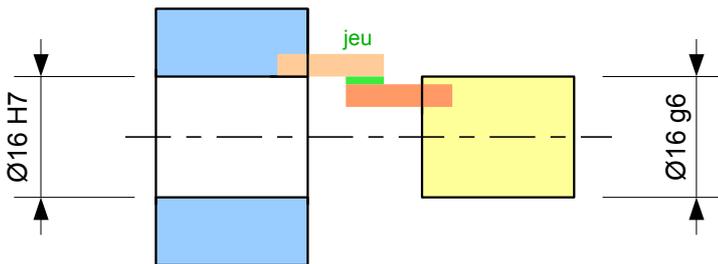


3 cas d'ajustements possibles:

(tolérances et positions des tolérances données à titre d'exemples)

Ajustement libre (avec jeu)

(les pièces sont toujours montées avec jeu: $Jeu > 0$)

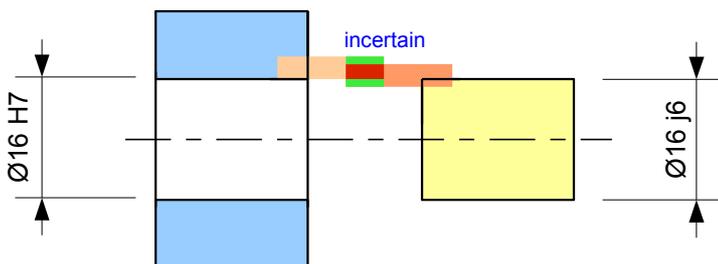


$$\text{Ø } 16 \text{ H7} = \text{Ø } 16 \begin{matrix} +0,018 \\ 0 \end{matrix}$$

$$\text{Ø } 16 \text{ g6} = \text{Ø } 16 \begin{matrix} -0,006 \\ -0,017 \end{matrix}$$

Ajustement incertain

(les pièces sont montées avec jeu ou serrage suivant les combinaisons)

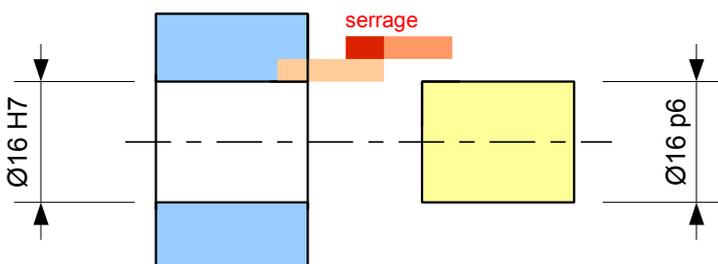


$$\text{Ø } 16 \text{ H7} = \text{Ø } 16 \begin{matrix} +0,018 \\ 0 \end{matrix}$$

$$\text{Ø } 16 \text{ j6} = \text{Ø } 16 \begin{matrix} +0,008 \\ -0,003 \end{matrix}$$

Ajustement serré

(les pièces sont toujours montées serrées: $Jeu \leq 0$)



$$\text{Ø } 16 \text{ H7} = \text{Ø } 16 \begin{matrix} +0,018 \\ 0 \end{matrix}$$

$$\text{Ø } 16 \text{ p6} = \text{Ø } 16 \begin{matrix} +0,029 \\ +0,018 \end{matrix}$$