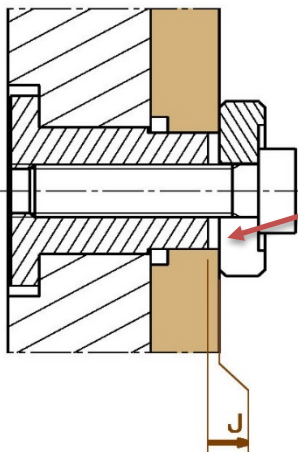


## Chaines de cotes

### 1- Introduction

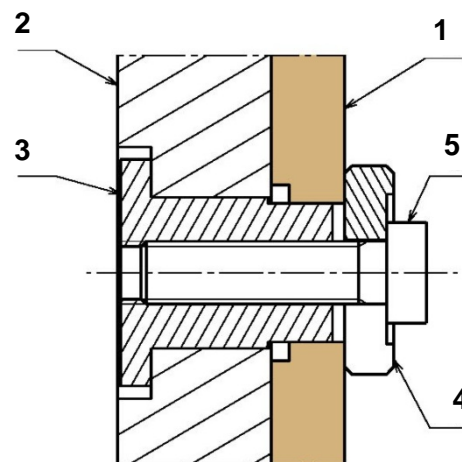


La pièce « 1 » est serrée grâce à une rondelle « 4 » et une vis « 5 » qui se monte dans le centreur « 3 »

Pourquoi faut-il prévoir du jeu entre le centreur et la rondelle ?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Quelles sont les pièces dont les dimensions influent sur ce jeu ?

	OUI	NON
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

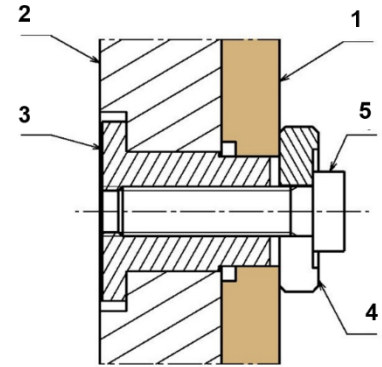
Tracer les cotes qui influent sur le jeu :

Pièce 1	Pièce 2	Pièce 3
 $A_1$	 $A_2$	 $A_3$

Donner la valeur de  $J_{MAXI}$  et  $J_{mini}$  en fonction des cotes  $A_1$ ,  $A_2$  et  $A_3$ .

$J_{MAXI} = \varnothing$  \_\_\_\_\_

$J_{mini} = \varnothing$  \_\_\_\_\_

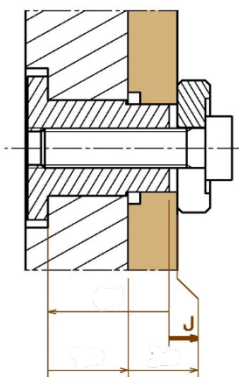


**Application au problème :**

On souhaite que :  $J = 2 \pm 0.5$  on a  $A_1 = 12 \pm 0.1$  et  $A_3 = 30 \pm 0.2$   
Déterminer  $A_2$

$\varnothing$

**2- Chaîne de cotes :**

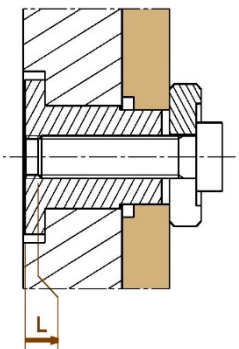


On peut retrouver facilement les résultats ci-dessus graphiquement en traçant une chaîne de cotes :

$J_{MAXI} = \varnothing$  \_\_\_\_\_

$J_{mini} = \varnothing$  \_\_\_\_\_

**Exemple :**



Tracer la chaîne de cotes du jeu suivant :

$L_{MAXI} = \varnothing$  \_\_\_\_\_

$L_{mini} = \varnothing$  \_\_\_\_\_

Annexe – Description du montage

