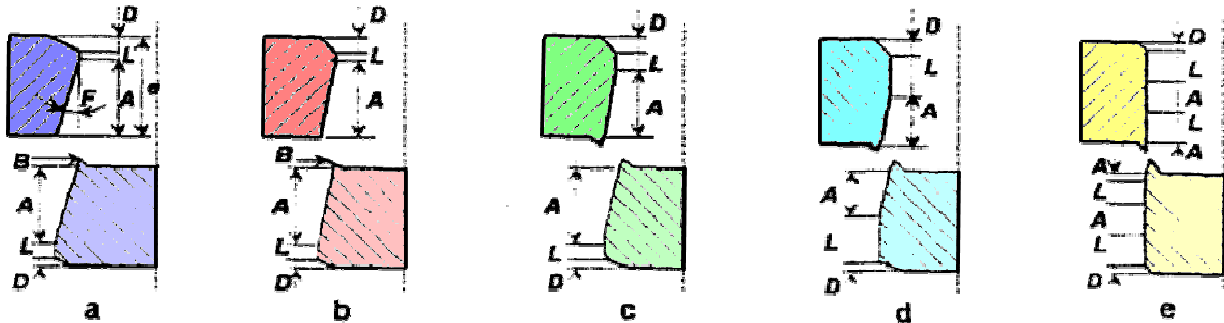


# Détermination des jeux



caractéristiques	Cas a	Cas b	Cas c	Cas d	Cas e
Angle de fracture F	14 à 16°	8 à 11°	7 à 11°	6 à 11°	
Rayon de découpe D	10 à 20% de e	8 à 10% de e	6 à 8% de e	4 à 7% de e	2 à 5% de e
Partie lisse L	10 à 20% de e	15 à 25% de e	25 à 40% de e	35 à 55% de e	50 à 70% de e
Partie arrachée A	70 à 80% de e	60 à 75% de e	50 à 60% de e	35 à 50% de e	25 à 45% de e
Bavure B	haute	normale	normale	moyenne	haute

Matériau	Cas a	Cas b	Cas c	Cas d	Cas e
Acier bas % carbone	21 max	11,5 à 12,5	8 à 10	5 à 7	1 à 2
Acier carburé	25 max	17 à 19	14 à 16	11 à 13	2,5 à 5
Acier inoxydable	23 max	12,5 à 13,5	9 à 11	3 à 5	1 à 2
Alliage alu (R<23daN/mm2)	17 max	8 à 10	6 à 8	2 à 4	0,5 à 1
Alliage alu (R>23daN/mm2)	20 max	12,5 à 14	9 à 10	5 à 6	0,5 à 1
Laiton recuit	21 max	8 à 10	6 à 8	2 à 3	0,5 à 1
Laiton demi dur	24 max	9 à 11	6 à 8	3 à 5	0,5 à 1,5
Bronze phosphoreux	25 max	12,5 à 13,5	10 à 12	3,5 à 5	1,5 à 2,5
Cuivre recuit	25 max	8 à 10	5 à 7	2 à 4	0,5 à 1
Cuivre demi dur	25 max	9 à 11	6 à 8	3 à 5	1 à 2
Plomb	22 max	8 à 10	6,5 à 7,5	4 à 6	1,5 à 2,5
Alliage magnésium	16 max	5 à 7	3,5 à 4,5	1,5 à 2,5	0,5 à 1

**Jeu radial ( en % de e ) = (Dim. matrice - Dim. poinçon)/2**

e = épaisseur de la bande  
Dim = dimension