



MARQUES A FRAPPER

Marques à frapper standard



Marques à frapper type boule

Marques à frapper au marteau

Marquage par frappe

Marques à frapper

PRINCIPE

Ces marques donnent une empreinte lisible sur le support à marquer, le marquage se fait à l'aide d'un simple marteau.

Les alphabets et jeux de chiffres à frapper à **droite** donnent une empreinte à l'envers, ils sont utilisés pour le marquage de moules et de matrices, Avec les alphabets et jeux de chiffres à frapper **boule ministress**, les calottes sphériques disposées côte à côte tendent à mater au lieu de déchirer la surface des métaux, et diminuent ainsi les possibilités de créations de contrainte par l'opération de marquage.

APPLICATIONS

Matériaux

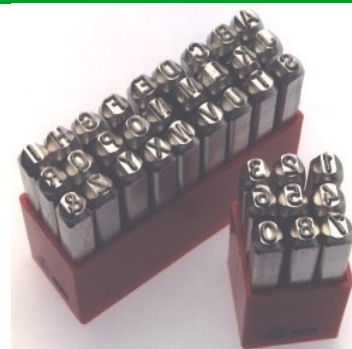
- Métaux ,
- Plastiques
- Bois, cuir...

Domaines d'applications

- Repérage des pièces métalliques
- Marquage de moules et de matrices

CARACTERISTIQUES

- Forme bâton
- Acier étiré extra dur au carbone traité à 56 – 60 HRC et nickelé.
- Hauteurs en mm :
 - Alphabets et jeux de chiffres à gauche :
1 – 1,5 – 2 – 2,5 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 10 – 12 – 15 – 20
 - Alphabets minuscules à gauche :
1 – 1,5 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 8 – 10
 - Alphabets et jeux de chiffres à droite :
1 – 1,5 – 2 – 2,5 – 3 – 4 – 5 – 6 – 8 – 10
 - Alphabets et jeux de chiffres boule mini – stress :
3 – 4 – 5 – 6 – 8 – 10 – 12 – 20
- Alphabets : 26 caractères + & ou .
- Chiffres : 9 caractères de « 0 » à « 9 »



Marques à frapper standard



Marques à frapper type boule

Marques de contrôle :

- Hauteur des motifs : 3 mm et 6 mm
- Relief à l'envers, tranchant
- Gravure type boule ou mousse possible.
- Dessins standards : voir ci contre.



Marques de contrôle