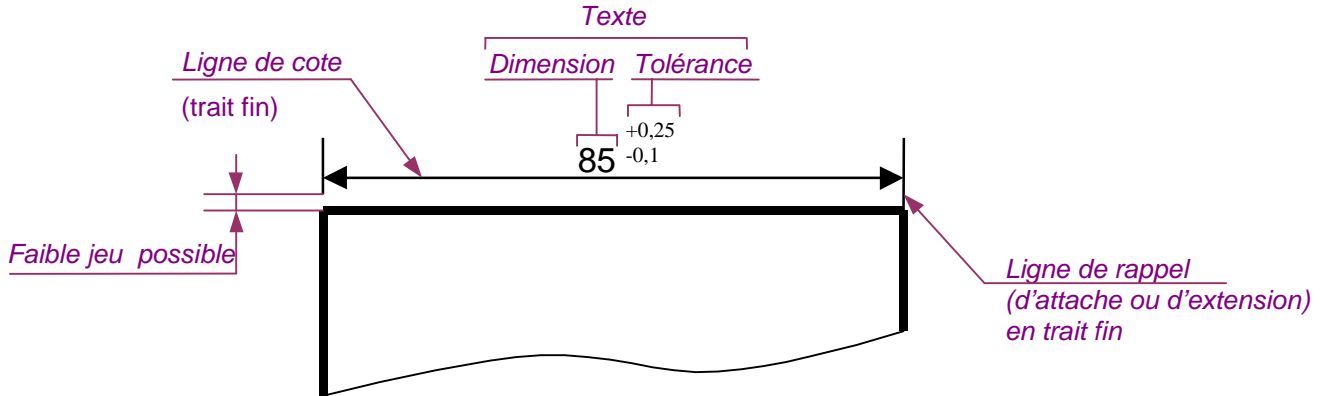


I. GENERALITES :

Une cote se compose notamment d'un texte (dimension chiffrée de la cote + tolérance éventuelle + ...) positionné :

- Au milieu et au dessus de la ligne de cote pour les cotes **Horizontales**
- Au milieu, sur le côté gauche et de bas en haut pour les cotes **Verticales**.



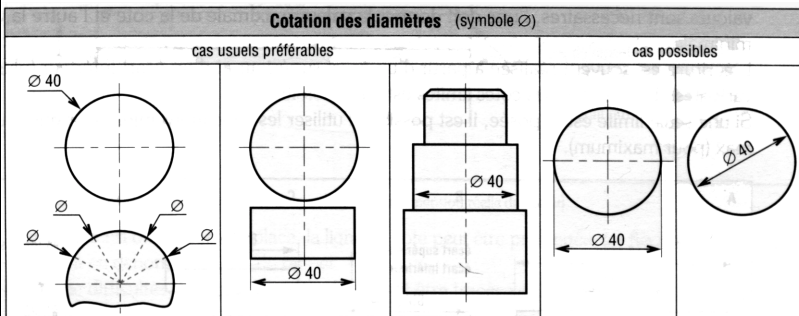
I.1. DEFINITION

- La dimension indiquée est la **dimension réelle de l'objet**
- Les unités utilisées : Les longueurs sont en mm (il n'est pas indiqué sur le dessin), les angles sont en degré
- *Remarque :* Si la dimension est suivie d'une tolérance on parlera de **cote tolérancée**.

II. COTATION DES CAS USUELS :

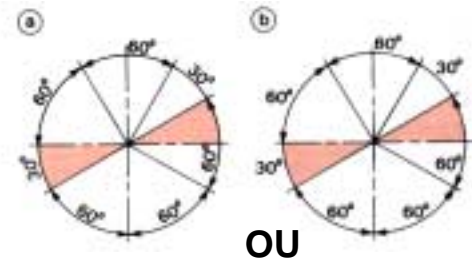
II.1. COTATION DES DIAMETRES

La dimension d'un diamètre est précédée du symbole normalisé \varnothing .



II.2. COTATION DES ANGLES

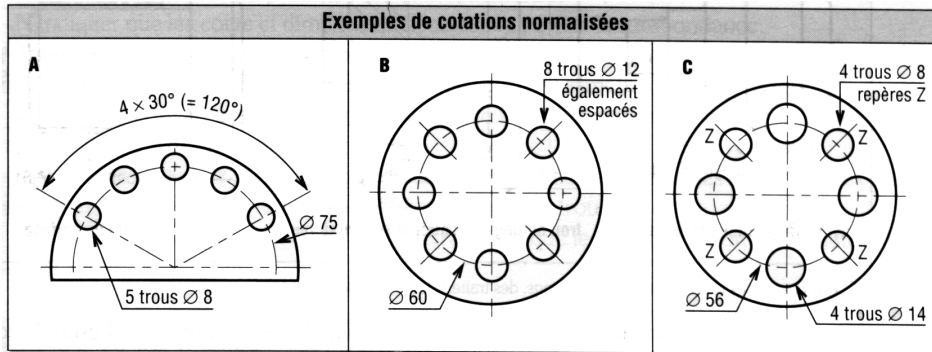
Eviter d'inscrire des valeurs à l'intérieur de la zone teintée.



II.3. COTATION DES TROUS DE PERÇAGE

TROUS DEBOUCHANTS	TROUS BORGNES
<p>A PREFERER</p>	<p>A PREFERER</p>

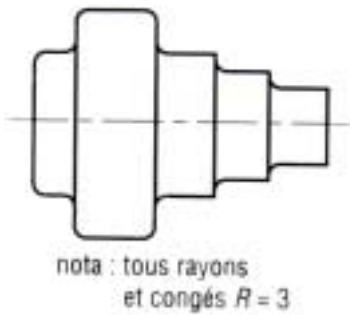
II.4. COTATION DES TROUS EQUIDISTANTS A INTERVALLE ANGULAIRE :



II.5. RAYONS IDENTIQUES

REPETITIFS

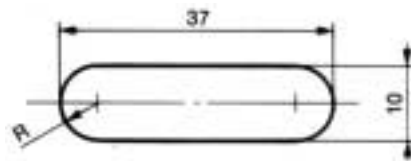
Si plusieurs rayons ou congés ont la même dimension, utiliser de préférence un nota (sorte de remarque générale) pour la cotation.



II.6. COTATION D'UN TROU OBLONG

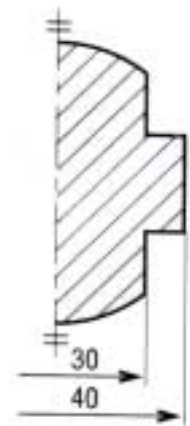
Si cela est nécessaire, indiquer clairement sur quelle ligne se trouve le centre de l'arc de cercle. **Ceci est valable pour la cotation de tous les rayons.**

Si la valeur de la cote d'un rayon se déduit des valeurs d'autres cotes, mettre uniquement le symbole **R**.

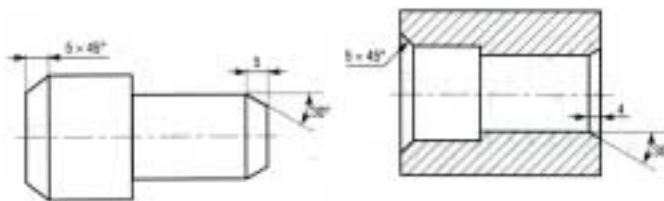


II.7. COTATION SUR UNE DEMI-VUE

Prolonger les lignes de cotes au-delà de l'axe du plan de symétrie.



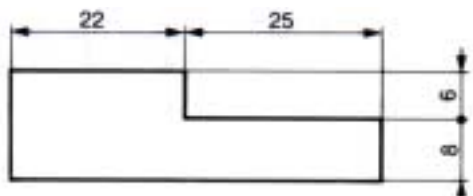
II.8. COTATION DES CHANFREINS



III. MODE DE COTATIONS

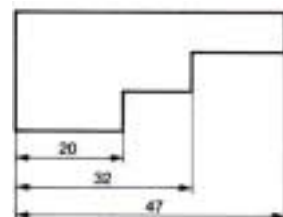
III.1. COTATION EN SERIE

Les cotes sont tracées sur une même ligne sans se chevaucher.

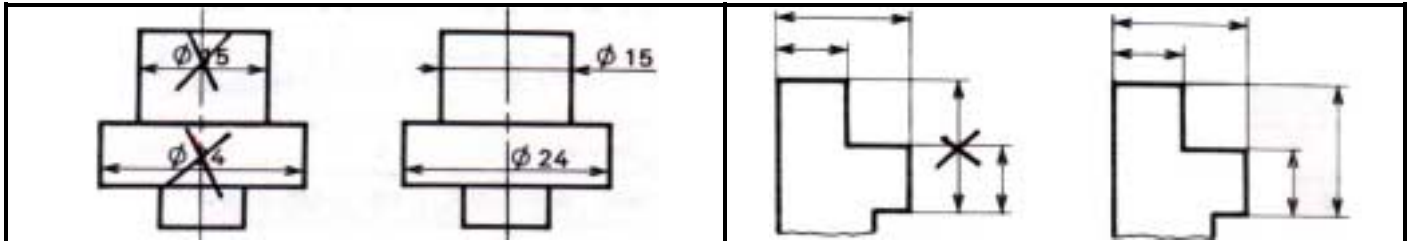


III.2. COTATION EN PARALLELE

Les cotes sont disposées sur des lignes parallèles et elles partent d'une ligne d'attache commune.

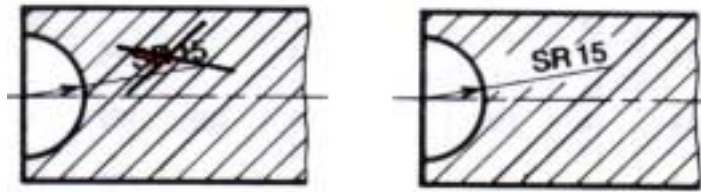


IV. REGLES DE TRACES :

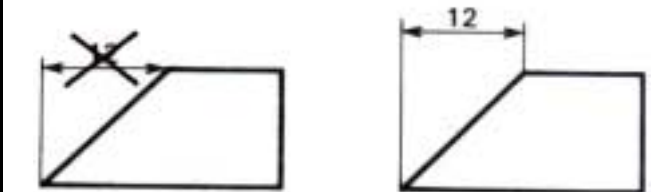


Les cotes ne doivent jamais être coupées par une ligne (ligne de cote, trait d'axe, trait fort).

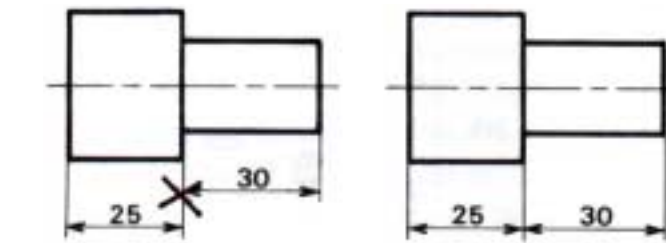
Une ligne de cote ne peut être coupée par une autre ligne (les lignes d'attache peuvent se couper entre elles).



Interrompre les hachures pour garder toute la lisibilité de la valeur de la cote.



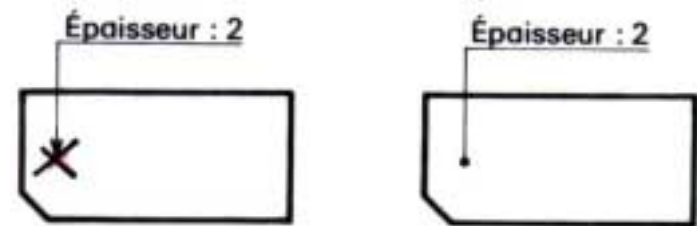
On ne doit jamais aligner une ligne de cote et une ligne du dessin.



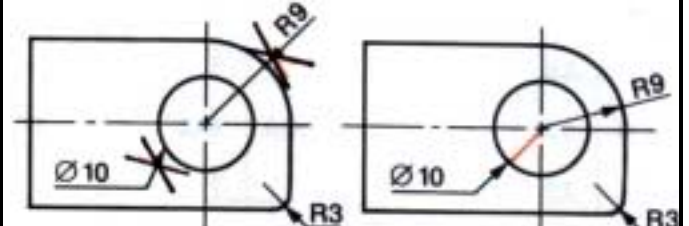
Dans la mesure du possible, aligner les lignes de cotes.



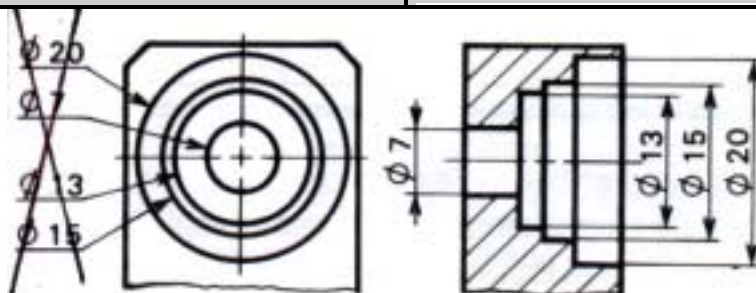
On ne doit jamais utiliser un axe comme ligne de cote.



Lorsqu'une ligne de cote se termine à l'intérieur d'un dessin, mettre un point à son extrémité.



Sauf pour les petits rayons, la flèche est tracée du côté concave de l'arc. Le prolongement de la ligne cotant un cercle ($\phi 10$) doit **passer par le centre du cercle**.



Coter de préférence les cylindres dans la vue où leur projection est rectangulaire.