

ARBEITEN AN DEN NABEN

LAGERSPIEL EINSTELLEN AN NABEN MIT QRM SL-LAGERUNG

Benötigtes Werkzeug:

- keine

Wenn die Nabenlager Spiel aufweisen, ...

- 1) Schnellspanner öffnen, Schnellspann-Mutter etwas anziehen und Schnellspanner wieder schliessen.
- 2) Wenn die Lager trotz korrekter Schnellspanner-Vorspannung immer noch Spiel aufweisen, müssen Achse und Achsstummel ersetzt werden.
Dies bitte folgendermassen durchführen:

VR-Nabe: die Achse wird mit 4 unterschiedlichen Achsstummel-Versionen ausgeliefert, die sich in der Zahl der Nuten unterscheiden.

Je **grösser die Anzahl der Nuten**, desto **kürzer der Achsstummel**:



4 Nuten = 15,00 mm



3 Nuten = 15,10 mm



2 Nuten = 15,20 mm



1 Nut = 15,30 mm

HR-Nabe: die Achse wird mit 4 unterschiedlichen Achsstummel-Versionen ausgeliefert, die sich in der Zahl der Nuten unterscheiden.

Je **grösser die Anzahl der Nuten**, desto **kürzer der Achsstummel**:



4 Nuten = 19,80 mm



3 Nuten = 19,90 mm



2 Nuten = 20,00 mm



1 Nut = 20,10 mm

ACHTUNG: je nach Einbau-Position der Lager und der Fertigungs-Präzision der Achse können zu kurze Achsstummel für Lagerspiel sorgen.
Zu lange Achsstummel können hingegen zu irreparablen Schäden an den Lagern führen.

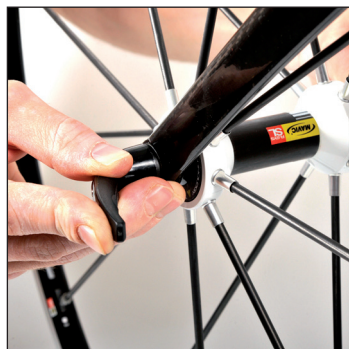
Daher müssen stets Achsstummel in korrekter Länge eingesetzt werden. Bitte folgendermassen vorgehen:



Achsstummel auf der Seite mit Dekor (am Nabenkörper) von der Achse abziehen.



Kürzesten Achsstummel (mit 4 Nuten) aufstecken.



Schnellspanner einsetzen, Laufrad in Gabel oder Rahmen einbauen und Schnellspanner mit genügend Vorspannung schliessen.



Überprüfen, ob Lagerspiel auftritt.

Wenn weiterhin Lagerspiel auftritt, die vorherigen Arbeitsschritte mit dem nächst längeren Achsstummel (mit 3 Nuten) erneut durchführen – und bei Bedarf mit den noch längeren Achsstummeln, bis das Lagerspiel beseitigt ist.

Wenn auch mit dem längsten Achsstummel (mit 1 Nut) noch Lagerspiel auftritt, müssen die Lager und/oder die Achse ersetzt werden.
Dabei die Anleitungen fürs entsprechende Laufradmodell befolgen.