

1.MOZZI

1.1 A PROPOSITO DELLA REGISTRAZIONE DEL GIOCO DEI CUSCINETTI

Il gioco di un mozzo si deve apprezzare avendo la ruota bloccata nel telaio o nella forcella. Questo perché la chiusura del bloccaggio rapido influisce in maniera significativa sulla pressione laterale esercitata sui cuscinetti. Quindi :

- se una ruota presenta del gioco al di fuori del telaio o della forcella, questo potrebbe scomparire una volta che la ruota venga montata nel telaio o nella forcella ;
- se una ruota non presenta gioco al di fuori del telaio o della forcella è possibile che la chiusura del bloccaggio rapido determini una pressione elevata sul cuscinetto fino a danneggiarlo.

Regolare la chiusura del dado di registrazione avvitandolo sino a battuta e poi svitarlo per 1/4 di giro, al fine di permettere di portare la leva del bloccaggio in posizione CHIUSO adoperando una forza sufficientemente elevata. Tuttavia si deve ricordare che una forza di chiusura troppo elevata potrebbe danneggiare i cuscinetti.

Il livello di tale forza di chiusura, essendo un parametro soggettivo, e direttamente dipendente dall'utilizzatore finale della ruota, è difficile da determinare in fase produttiva con una precisione ottimale dei cuscinetti.

Al fine di evitare qualsiasi problema ai vostri clienti noi abbiamo preferito registrare in fabbrica il gioco dei cuscinetti simulando una forza di chiusura estrema del bloccaggio rapido.

Ecco che al ricevimento di una ruota nuova montata su di una bicicletta con una forza di chiusura del bloccaggio rapido inferiore a quella che noi applichiamo in fabbrica, il mozzo è suscettibile di presentare del gioco.

Utilizzate quindi le procedure descritte qui sotto per perfezionare la registrazione del gioco.

ATTENZIONE : La registrazione del gioco è una operazione delicata che consiste nel trovare il punto di equilibrio tra la presenza e l'assenza del gioco. L'assenza del gioco non significa necessariamente che il mozzo è ben regolato, i cuscinetti potrebbero quindi risultare sovraccaricati.

1.1.2. MOZZI DI TIPO QRM

Sin dal 2004, una nuova tecnologia ha permesso a Mavic d'applicare il suo concetto di alta gamma dei corpi ruota libera FTS-L su tutta la gamma di ruote.

Sulla gamma 2005, questo nuovo tipo di mozzo è utilizzato sulle seguenti ruote anteriori e posteriori :

- Cosmos
- Cosmic Elite
- Ksyrium Equipe
- Speedcity 05 (sia International Standard che Center-Lock)
- Crossland (sia International Standard che Center-Lock)
- Crossmax Enduro
- Crossmax Enduro Disco (sia International Standard che Center-Lock)

I mozzi di queste ruote condividono quindi la stessa procedura di montaggio e smontaggio.

La particolarità di questi mozzi risiede in uno specifico pezzo, denominato "anello di supporto dei cuscinetti", che assicura l'interfaccia tra i cuscinetti e l'asse. Durante il serraggio dell'asse questo supporto permetterà la registrazione del gioco del mozzo.

Questi anelli di supporto cuscinetti sono del tipo a utilizzo UNICO e dovranno quindi essere sostituiti dopo ogni smontaggio dell'asse, che il cuscinetto sia stato sostituito o meno.

Un utensile specifico, descritto alla pagina 44 e denominato "utensile multifunzione", vi aiuterà a rimontare e a registrare correttamente gli assi di questi mozzi.

Per registrare il gioco dei cuscinetti su questi mozzi, vogliate seguire la procedura seguente.

PROCEDURA

Utensili necessari

- 1 chiave piatta sottile da 13 mm
- 1 chiave piatta da 17 mm

Potrete applicare questa procedura sulla ruota anteriore da un lato o dall'altro del mozzo. Sulla posteriore lo potrete fare solamente dal lato opposto alla ruota libera.

1. Bloccare uno dei due dadi di battuta forcella (lato disco per le ruote a disco) in una morsa ;
2. Inserire la chiave piatta sottile da 13 mm sulla parte grigia dell'asse e mantenere la chiave in posizione di fronte ad un raggio ;
3. Posizionare la chiave piatta da 17 mm sul dado dell'estremità dell'asse posizionandola di fronte a un altro raggio ;
4. Girare contemporaneamente le due chiavi in senso orario per lo spazio equivalente a quello intercorrente tra due raggi (vedere la foto) ;
5. Riposizionare la ruota nel telaio, richiudere il bloccaggio rapido (vedere pagina 18), poi spostare delicatamente l'alto della ruota verso la destra poi verso la sinistra della bicicletta al fine di verificare la soppressione del gioco.

Potrete effettuare questa procedura al massimo due volte consecutivamente. Se dovesse persistere del gioco significherà che il cuscinetto dovrà essere sostituito, così come l'anello di supporto del cuscinetto.

Per le procedure complete di montaggio e smontaggio dei mozzi di tipo QRM, fate riferimento al manuale tecnico 2004, pagine da 19 a 22.

