

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 svtarlo 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.

1.1.1. MOZZO QRM+

QRM+ designa i mozzi Mavic registrabili per mezzo di una chiave dentata M40123. Sulla gamma 2005, questa tipologia è applicata nelle ruote seguenti :

- iO
- Comete strada e pista
- Cosmic Carbone SL
- Ksyrium SL
- Ksyrium Elite
- Crossmax SL e SL Disco
- Crossmax XL e XL Disco
- Deemax UST

Il sistema si caratterizza per la presenza di un dado di registrazione compatibile con la chiave dentata M40123 dal lato sinistro della ruota.

Questo sistema molto semplice permette di ottenere una registrazione molto precisa e rapida del gioco dei cuscinetti.

PROCEDURA

Utensili necessari

- Una chiave dentata M40123

1. Posizionare la ruota sul telaio o nella forcella e chiudere il bloccaggio rapido con una forza ragionevole ;
2. Muovere delicatamente l'alto della ruota verso la destra e poi verso a sinistra al fine di avvertire il gioco ;
 - In caso di gioco, richiudere leggermente il dado di registrazione del gioco mediante la chiave dentata M40123 e verificare l'assenza del gioco : ripetere l'operazione tante volte quante necessarie fino alla scomparsa del gioco ;
 - In caso d'assenza del gioco, al fine di essere sicuri che i cuscinetti non siano troppo sovraccaricati, allentare il dado di registrazione del gioco fino a sentire il gioco e procedere all'operazione qui sotto.

I 4 denti della chiave M40123 dovranno essere perfettamente inseriti negli alloggiamenti del dado di registrazione previsti per tale scopo, prendendo cura di ben posizionare la chiave contro il dado (sulle ruote anteriori Crossmax XL Disco e Deemax UST, solo 2 denti dell'estremità della chiave sono utilizzati).

Al fine di evitare di forzare eccessivamente sui cuscinetti con il dado di registrazione, la chiave M40123 è costruita in resina : una sorta di valvola sicurezza, visto che i denti si romperanno prima che il dado sia chiuso con forza troppo elevata e i cuscinetti danneggiati definitivamente.

