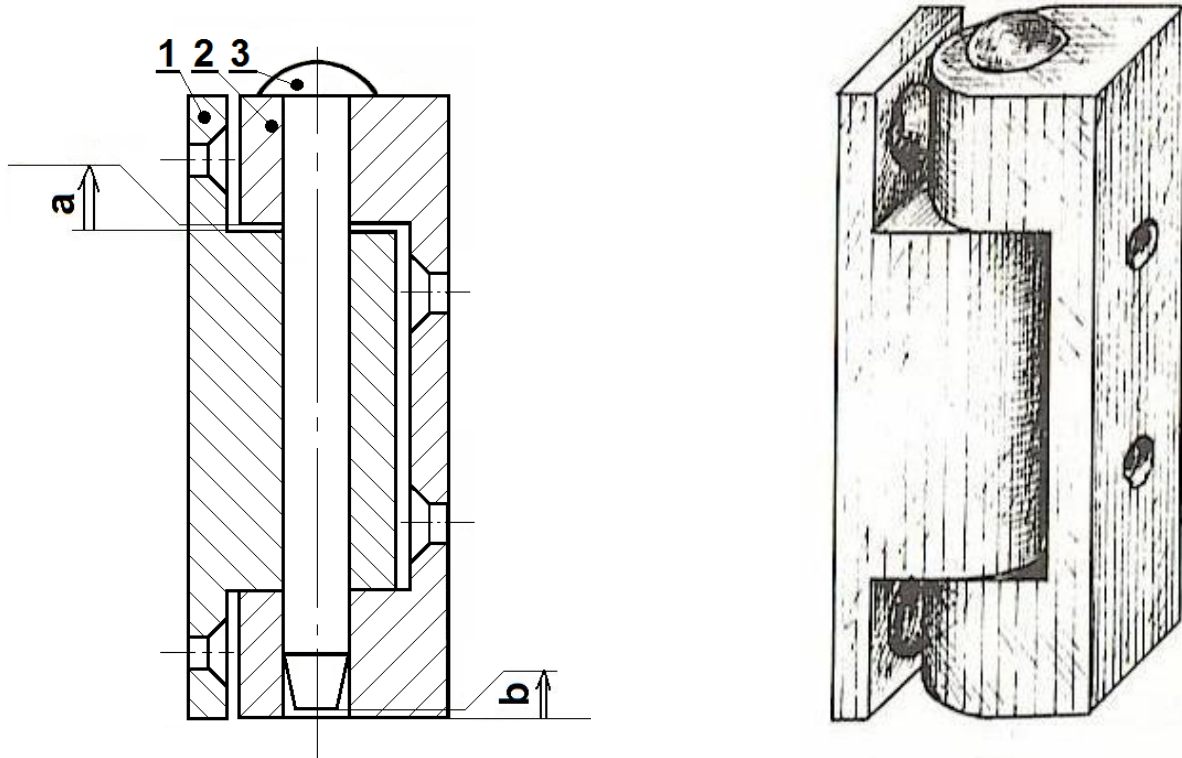
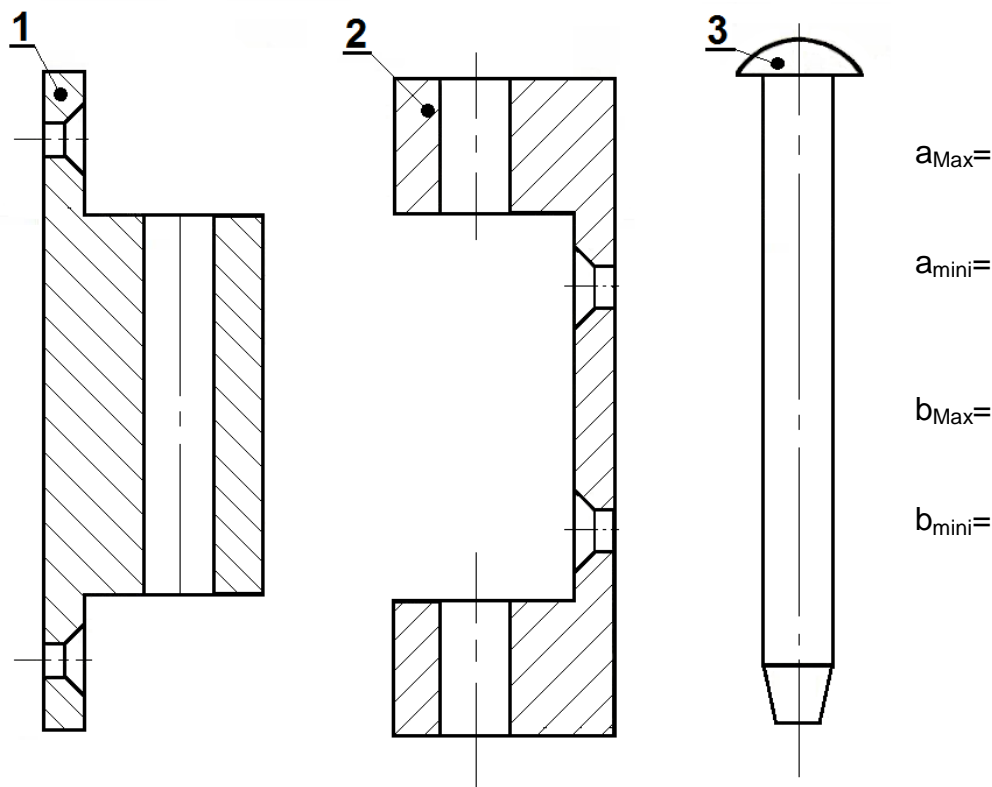


CHARNIERE :

1) Colorier les pièces et établir les chaînes de cotes a et b.



2) Ecrire les équations et reporter les côtes fonctionnelles obtenues sur le dessin définition.



3) Application numérique : Calculer le jeu a sachant que : $a_1 = 40 e9$

$a_2 = 40 H8$

$a_{Max} =$

$a_{mini} =$