

JECTOR BLOCK PUNCHES – TAPPED –
ジェクタブロックパンチ
– タップ付 –

•ジェクタ穴詳細は、ジェクタブロックパンチプランク 型番 P.643
•ジェクタピンは、ブロックパンチ用ジェクタピン 型番 P.648

材質 硬度	型式 Type	刃先形状 刃先長さ	
SKD11相当 60 ~ 63HRC	HJM	D	S
SKH51相当 61 ~ 64HRC	HSJM	R E G	L
粉末ハイス鋼 64 ~ 67HRC	PHJM		

●ℓは固定長です。M寸によってタップ有効長は変化しません。●P=V, W=Hの場合も、刃先公差はP・Wの公差となります。

刃先形状

D R E G

W ≤ P
R = 0 指定可

W ≤ P
0.15 ≤ R < W/2
指定 0.01mm 単位

W ≤ P

W < P ≤ W × 20

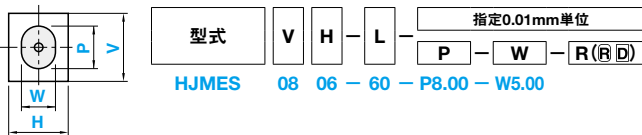
型式				06	08	10	13	16	20	22	25	28	30	L	B		M	ℓ		
Type	刃先形状	刃先長さ		H	Wmin.	3.0	3.0	4.0	5.0	7.0	8.0	9.0	10.0		12.0	12.0				
HJM HSJM PHJM			06	2.0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	(40)	8	13	4	12		
			08	2.5		○	○	○	○	○	○	○	○		○	5				
			10	3.0			○	○	○	○	○	○	○		○	(50)	13		19	6
			13	4.0				○	○	○	○	○	○		○		60			
			16	5.0					○	○	○	○	○	○	70	19	25		8	
			20	6.0						○	○	○	○	○						80
			22	6.0								○	○	○	○					
			25	6.0										○	○	○				

●L(40) → B=6 全長が(40)の場合、刃先長さは一律6mmになります。
●L(50)・H10 ~ 25 → B=13 全長が(50)でH寸が10 ~ 25の場合、刃先長さは一律13mmになります。

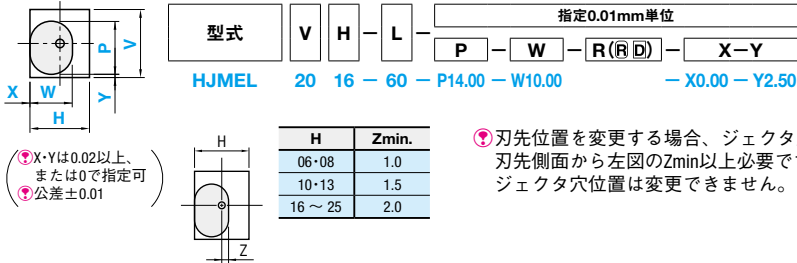


注文例

(1) 刃先がシャングの中心にある場合



(2) 刃先がシャングの中心にない場合



出荷日

●HJM□□~
3 日目出荷



ストック A

●追加工SCはストックA適用不可

●HSJM□□~・PHJM□□~
8 日目出荷



追加工



型式

V

H

L(LC)

P-W-R-X-Y

(BC-PKC...etc.)

HJMES

10

10

59.5

P8.00

W7.80

BC10.5

VKM

追加工	記号	詳細
刃先	BC	刃先長変更(規格より短くします) 2 ≤ BC < B 指定0.1mm単位
	SC	刃先ラップ仕上げ ●W ≥ 2.00 ●P寸公差・指定単位は変わりません。 ●出荷日にご注意ください。 ●HJM□□~ 5 日目出荷 ●HSJM・PHJM□□~ 10 日目出荷 ●ストーク適用不可 ●刃先R形状コーナー R=0指定不可
	PKC	刃先公差変更 P・W ± 0.01 ⇒ +0.01 0
	PKV	刃先公差変更 P・W ± 0.01 ⇒ ±0.005
全長	LC	全長変更 LC < L 指定0.1mm単位 (LK・LKZ併用の場合、0.01mm単位指定可) ●刃先長さBは(L-LC)分短くなります。
	LKC	全長公差変更 L +0.2 0 ⇒ +0.05 0 (LC併用の場合、L寸法0.01mm単位指定可)
	LKZ	全長公差変更 L +0.2 0 ⇒ +0.01 0 (LC併用の場合、L寸法0.01mm単位指定可)

追加工	記号	詳細
外形	CC	シャング部4カ所C面取り シャング部コーナー 4カ所に C0.5の面取り加工をします。 シャングコーナーと 刃先部距離が0.5mm 以上必要です。
	CCP	シャング部1カ所C面取り(まちがい防止用) シャング部コーナー 1カ所にC1.0の面取り 加工をします。 刃先のコーナーからシャングまでの a・bの距離が以下の条件のときに適用します。 a + b ≥ 1.3
	JVC	バネを強化タイプに変更 ●8 ≤ H ≤ 25・L ≥ 60に適用 ●H06適用不可
	AC	エア用としてジェクタピンを抜き 取り、リング状の樹脂(ABS) を入れて内側から横穴をふさぎ ます。 ●熱が加わると内部の樹脂が 溶け出してエア穴に不具合 が生じることがあります。 ご注意ください。
	NC	ジェクタピンを抜き取ります。 ●AC併用不可
	VKC	シャング公差変更 V・H +0.01 0 ⇒ +0.005 0
	VKM	シャング公差変更 V・H +0.01 0 ⇒ 0 -0.005
	VHM	シャング公差変更 V・H +0.01 0 ⇒ 0 -0.01
	VHZ	シャング公差変更 V・H +0.01 0 ⇒ ±0.005
	DC	導入部追加 導入部3mm(V・H -0.01 -0.03)追加

ブロックパンチ

