

CAUTION: WEAR EYE PROTECTION
PRECAUCION: USE PROTECCION PARA LOS OJOS
ATTENTION : PORTER UNE PROTECTION POUR LES YEUX



TO MAKE A WASHER:

1. Punch the I.D. hole first.
2. Then attach the appropriate I.D. pilot to the O.D. punch.
3. Move the material so the I.D. hole is beneath the O.D. guide hole on the top plate.
4. Insert the O.D. punch so that the I.D. pilot moves into the I.D. hole which should automatically center the material. Make sure the O.D. punch has been pushed through the top plate and is touching the material.
5. Strike the punch squarely with enough force to push it through the material with one blow.

PARA HACER UNA ARANDELA:

1. Perfore el agujero D.I. primero.
2. Luego fije el piloto apropiado D.I. al punzón D.E.
3. Mueva el material de modo que el agujero D.I. esté debajo del agujero D.E. en la plancha superior.
4. Inserte el punzón D.E. de modo que el piloto D.I. se mueva dentro del agujero D.I. lo cual debe centrar automáticamente el material. Asegúrese que el punzón D.E. ha pasado a través de la placa superior y esté tocando el material.
5. Golpee el punzón firmemente con suficiente fuerza para empujarlo a través del material con un solo golpe.

POUR PRÉPARER UNE RONDELLE :

1. Poinçonner d'abord le D.I. du trou.
2. Puis, fixer le poinçon pilote de D.I. approprié sur le D.E. du poinçon.
3. Déplacer le matériau de sorte que le D.I. du trou soit sous le D.E. du trou guide sur la plaque supérieure.
4. Insérer le poinçon de D.E. de sorte que le poinçon pilote de D.I. se déplace dans le trou de D.I. qui devrait centrer automatiquement le matériau. S'assurer que le D.E. du poinçon a été poussé par la plaque supérieure et qu'elle touche le matériau.
5. Frapper carrément le poinçon avec une force suffisante pour le pousser à travers le matériau d'un seul coup.