

21 DIC 1964



MEMORIA DESCRIPTIVA

que se presenta para unir a la solicitud
de

P A T E N T E D E I N V E N C I O N

formulada el 23 de Diciembre de 1966, con el núm. 334.870

en

E S P A Ñ A

por VEINTE años

a nombre de MAGNUS & CO. A/S., entidad noruega, establecida
en Totlandsveien 2, Nesttun, cerca de Bergen, Noruega, por:
"MEJORAS EN TEJIDOS DE PUNTO DE URDIMBRE"

Esta invención se refiere a tejidos de punto y en particular a tejidos de punto de urdimbre.

Los tejidos de punto de urdimbre hechos a partir de hilos filamentosos continuos son generalmente conocidos por tener una superficie y un tacto suaves y fríos.

El objeto de la invención es producir un tejido de tacto más caliente, de mayor voluminosidad, y con una superficie menos suave.

Se ha sugerido anteriormente por varios métodos dejar que el hilo forme pequeños bucles sobre la superficie del tejido.



jido, tejiendo o insertando un juego de hilos de urdimbre con una tensión muy floja, es decir: sobrealimentando los hilos.

5 La debilidad general de tales tejidos conduce a una tendencia a tener una superficie listada y desigual, y también a que los bucles pequeños y flojos sean fácilmente cogidos y extraídos del tejidos por objetos agudos o por el uso dando un efecto de formación de bolitas.

El tejido de punto de urdimbre de acuerdo con la invención no adolece de estos inconvenientes.

10 Al mirar al telar de urdimbre se numeran los juegos de hilos de urdimbre 1, 2, 3, 4, etc. El juego más próximo tiene el número más alto, descendiendo hasta el número 1, que se encuentra más alejado de la parte posterior de la máquina y más próximo a la barra prensadora.

15 De acuerdo con la invención son tejidos o insertados -- dos juegos de hilos en el tejido con una tensión normal para formar una estructura de base firme, mientras que un tercer - juego de hilos, que está situado entre los dos juegos anteriores, está siendo tejido con un velo sobre dos o más agujas, -
20 sobrealimentándose al propio tiempo los hilos de modo que los bucles del punto real sean expulsados sobre la superficie del tejido.

25 Se requiere que el juego de hilos de urdimbre con el número más alto, usualmente el número 3, sea tejido con un velo solamente sobre una aguja para formar un punto llamado "pilar", o en alemán "Franse", y que un juego de hilos de urdimbre con un número inferior, usualmente el número 1, este siendo tejido o insertado con un velo sobre dos o más agujas.

30 Preferiblemente, los tejidos de punto están formados a partir de hilo filamentosos.



Con objeto de que la invención pueda comprenderse más fácilmente, se describirán ahora unas realizaciones convenientes en los ejemplos siguientes, con referencia a los dibujos adjuntos:

5 La figura 1 ilustra un modelo de tejedura a punto, por ejemplo, para producir un tejido de camisa.

La figura 2 ilustra un modelo de tejedura a punto para producir por ejemplo, un tejido de sábana.

10 La figura 3 ilustra detalles del modelo de tejedura a punto de la figura 1.

La figura 4 ilustra detalles del modelo de tejedura a punto de la figura 2.

15 Generalmente, el tejido de punto se produce de acuerdo con la invención en una máquina de punto de urdimbre de construcción arbitraria, por ejemplo, un telar de urdimbre, una máquina de Raschel o similar. En la descripción siguiente, se hace referencia a artículos que se producen en un telar de urdimbre suministrado por Karl Meyer Textil-Maschinen Fabrik -- GmbH.

20 Ejemplo 1. Se produjo un tejido de camisa de tres barras. Con referencia a las figuras 1 y 3, el tejido se produjo con tres juegos de hilos 1 a 3.

El juego de hilos número 1 está indicado por líneas de trazos en la figura 1.

25 El juego de hilos número 2 está indicado por líneas llenas en la figura 1.

El juego de hilos número 3 está indicado por líneas de trazo y punto en la figura 1.

30 Con objeto de no confundir el modelo de la figura 3, el juego número 3 se dibuja con todos los hilos mientras que los



juegos números 1 y 2 se representan cada uno de ellos por un solo hilo.

El primer juego se inserta (sin formación de punto) con un velo de dos agujas con una tensión de hilo normal.

5 El tercer juego se teje con un velo de una aguja con -- una tensión de hilo normal.

Por medio de estos dos juegos de hilos se hace una estructura de base firme.

10 El juego de hilos número 2 se teje con un velo de tres agujas con suministro de hilo en exceso con relación a la formación de punto normal, es decir, con una sobrealimentación - de aproximadamente el 60%.

Las figuras muestran claramente cómo el hilo en exceso es expulsado en el bucle 2b.

15 En la tabla 1 a continuación se muestran algunos datos para el modelo de tejedura a punto de acuerdo con el ejemplo 1.

TABLA 1

20	<u>Barra de guía</u>	<u>Modelo</u>	<u>Alimentación</u>	<u>Tipo de hilo</u>	<u>Sobrealimen- tación %</u>
	L1	00-22	35 m	nylon de 20 de nier	0
	L2	23-10	129 m	nylon de 40 de nier	60 %
25	L3	01-10	51 m	nylon de 40 de nier	0

Ejemplo 2. Se produjo un tejido de sábana de tres ba---
rras.

30 Con referencia a las figuras 2 y 4, se efectuó la tejedura a punto de la misma manera que en el ejemplo 1, para los

F 7 FEB.



5 juegos de hilos 2 y 3. En el ejemplo presente, el juego número 1 se tejió con un velo de dos agujas en vez de la inserción (sin formación de punto) del ejemplo 1. Se hace referencia a la tabla 2 a continuación para el modelo de tejedura a punto de acuerdo con el ejemplo 2.

TABLA 2

	<u>Barra de guía</u>	<u>Modelo</u>	<u>Alimentación</u>	<u>Tipo de hilo</u>	<u>Sobrealimentación %</u>
10	L1	10-12	62 m	nylon de 20 de nier	0
	L2	23-10	129 m	nylon de 40 de nier	60 %
	L3	01-10	51 m	nylon de 40 de nier	0

15

En los ejemplos antes mencionados se especifica una sobrealimentación del 60%, pero puede variarse la sobrealimentación en cierto modo todo de acuerdo con el efecto que se desee obtener. Aun cuando una sobrealimentación de 50-60% para las pruebas realizadas ha proporcionado ciertos resultados de seados para un material de camisa y un material de sábana, -- respectivamente, está dentro del ámbito de la invención aumentar o disminuir la sobrealimentación más allá de la que se establece arriba. La sobrealimentación está, en estos ejemplos, especificada solamente para un punto con un velo de tres agujas (ligamento de tafetán). Es posible también cambiar el punto sobrealimentado, por ejemplo, a un velo de dos agujas (ligamento de tricot) o a un velo de cuatro agujas (ligamento de raso) o a puntos con velos de más agujas. Por ejemplo, para un velo de cuatro agujas, es apropiada una sobrealimentación

30



del 40% (comparada con la sobrealimentación del 60% para un
velo de tres agujas) y para un velo de cinco agujas, una de --
aproximadamente un 30%. Como se produce solamente la formación
de bucle en dicho bucle de punto en el sistema de hilo sobrea
5 limentado, está claro que la magnitud del porcentaje de la so
brealimentación decrece cuando se aumenta el velo, por ejem--
plo, de un velo de tres agujas a un velo de cuatro agujas. En
este sentido, debe observarse que es solamente la longitud de
los velos entre los bucles de punto la que se cambia al cam--
10 biar de un velo al otro y que el tamaño del bucle de punto es
sustancialmente constante.

Respecto a un tejido de tres barras, es importante que
el tercer juego de hilos sea tejido con un velo de una aguja.
Los dos juegos restantes pueden tejerse como sea requerido --
15 con velos de dos o más de dos agujas, dependiendo todo del pe
so del tejido y las propiedades deseadas restantes. Las dos -
construcciones anteriormente mencionadas que son tejidas, o -
tejidas e insertadas, con los juegos 1 y 2, producen artícu--
los de poco peso. Incrementando el número de agujas de los ve
20 los se obtiene de modo correspondiente un cierto aumento en -
el peso del artículo.

En lo anterior, solamente se describen artículos de ---
tres barras, pero se observará fácilmente que la invención --
puede emplearse también para producir, por ejemplo, artículos
25 de cuatro barras o artículos combinados adicionales de modo -
que se obtengan otros efectos adicionales en el artículo o se
obtingan un peso mayor, una resistencia mayor o similar. Con,
por ejemplo, un artículo de cuatro barras, el cuarto juego de
hilos puede situarse entre dos de los tres juegos mencionados
30 arriba o delante del primer juego o detrás del tercer juego.

N O T A



5 Los puntos de invención propio y nueva que se presen-
tan para que sean objeto de la presente solicitud de Patente
de Invención en España, por VEINTE años, son los siguien-
tes:

10 1.- Mejoras en tejidos de punto de urdimbre, caracte-
rizadas porque los mismos tienen formaciones de bucles y --
comprenden al menos tres juegos de hilos de urdimbre, dos --
de los cuales forman una estructura firme en dicho tejido,
mientras que un tercer juego de hilos de urdimbre está im--
corporado en el tejido con una formación de puntos, estando
la cantidad del último juego de hilos de urdimbre en exceso
de la requerida para la formación de puntos normal, supo---
15 niendo dicho exceso una formación de bucles enteramente en
el bucle de puntos de dicho último juego de hilos de urdim-
bre, mientras que el juego de hilos de urdimbre con el núme-
ro más alto es tejido en dicho artículo con un velo de una
sola aguja.

20 2.- Mejoras según la reivindicación 1, en el cual el
hilo empleado es un hilo filamentosos.

25 3.- Mejoras según las reivindicaciones 1 ó 2, caracte-
rizadas porque el juego de hilos de urdimbre con el número
más bajo está tendido en dicho tejido sin formación de pun-
tos con un velo sobre dos agujas o más, mientras que el jue-
go sobrealimentado de hilos de urdimbre está tejido con un
velo sobre dos agujas o más.

30 4.- Mejoras según las reivindicaciones 1 ó 2, caracte-
rizadas porque el juego de hilos de urdimbre con el número
más bajo está tejido en dicho tejido con formación de pun--



tos con un velo sobre dos agujas o más, mientras que el juego sobrealimentado de hilos está tejido con un velo sobre dos agujas o más.

5.- Mejoras en tejidos de punto de urdimbre.

5

Tal y como se ha descrito en la Memoria que antecede representado en los dibujos que se acompañan y para los fines que se han especificado.

La presente Memoria consta de ocho hojas escritas a máquina por una sola cara.

10

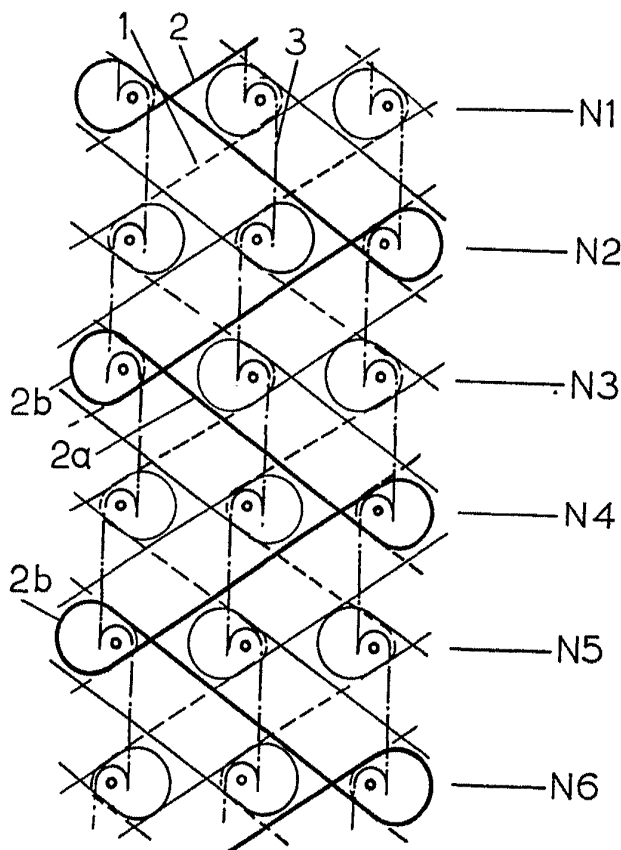
Madrid,

P.A.

Alberto de Eizaburu
Alberto de Eizaburu

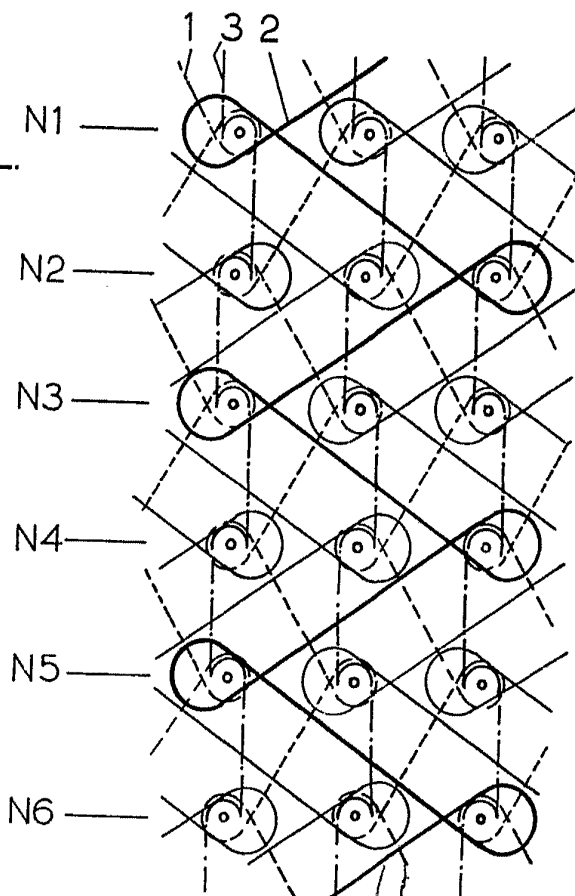
MLG.

29-11-67

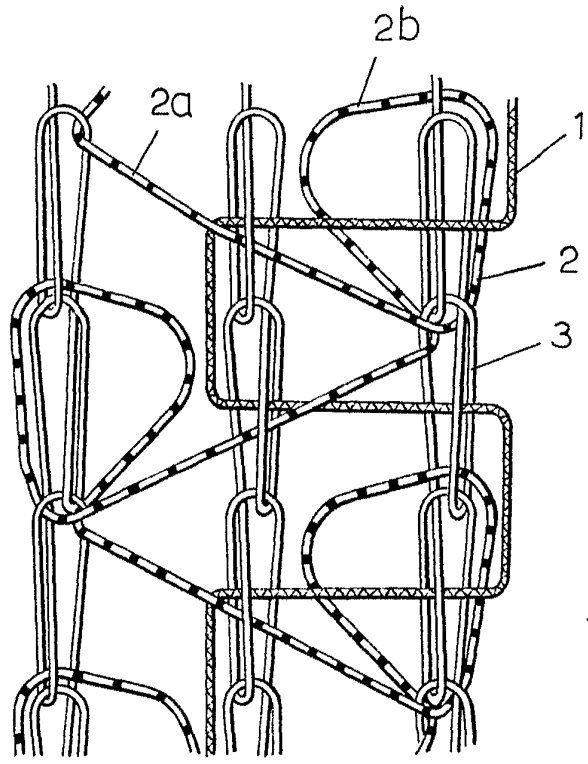


-FIG.1-

-FIG.2-

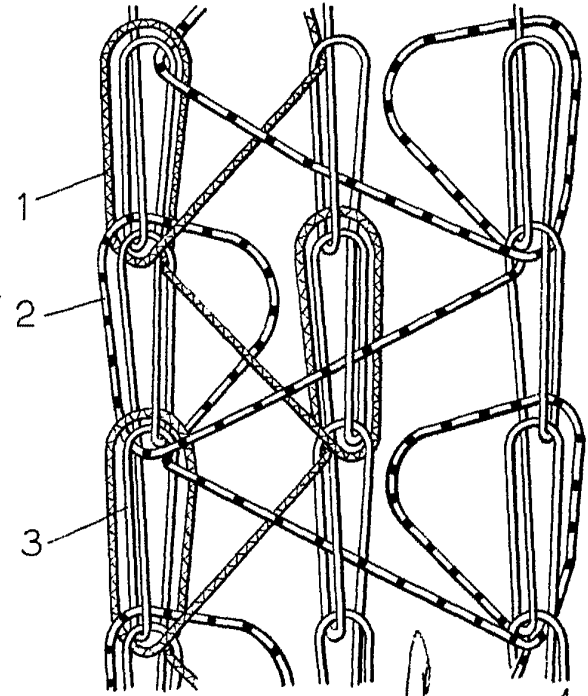


Alberic
Fur Pudel



-- FIG. 3. --

-- FIG. 4. --



Alberto de Elzadur
Patent