

(19)



Europäisches Patentamt
European Patent Office
Office européen des brevets

(11)

Veröffentlichungsnummer:

0 282 605
A1

(12)

EUROPÄISCHE PATENTANMELDUNG

(21) Anmeldenummer: **87100496.6**(51) Int. Cl. 4: **B26B 29/02**, **B24D 15/08**(22) Anmeldetag: **16.01.87**

Die Bezeichnung der Erfindung wurde geändert
(Richtlinien für die Prüfung im EPA, A-III, 7.3).

(43) Veröffentlichungstag der Anmeldung:
21.09.88 Patentblatt 88/38

(64) Benannte Vertragsstaaten:
DE ES FR GB IT

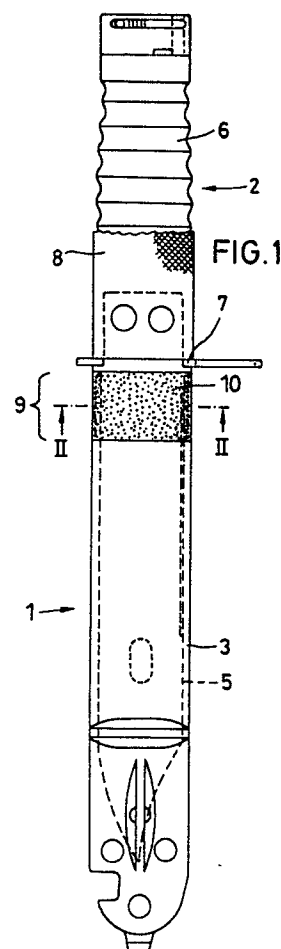
(71) Anmelder: **Eickhorn, Rolf, Dipl.-Ing.**
Löhdorfer Strasse 72
D-5650 Solingen 11(DE)

(72) Erfinder: **Eickhorn, Rolf, Dipl.-Ing.**
Löhdorfer Strasse 72
D-5650 Solingen 11(DE)

(74) Vertreter: **Türk, Gille, Hrabal**
Bruckner Strasse 20
D-4000 Düsseldorf 13(DE)

(54) **Abenteuermesser oder dergleichen mit Scheide.**

(57) Es ist ein Abenteuermesser (1) offenbart, das ein Messer (2) mit Handgriff (6) und Klinge (5) und eine zur Aufnahme der in sie einzusteckenden Klinge (5) des Messers (2) bestimmten Scheide (3) aufweist. Zum Nachschleifen der Klinge (5) ist auf der Außenseite der Scheide (3) in einer begrenzten Zone eine Schleifmittelbeschichtung (11) dauerhaft angebracht.



EP 0 282 605 A1

Abenteuermesser oder dergleichen

Die Erfindung betrifft ein Abenteuermesser, daß ein einen Handgriff und eine Klinge aufweisendes Messer, eine zur Aufnahme des in sie einzusteckenden Klinge des Messers bestimmte Schneide und eine Schleifeinrichtung für die Schneide der Klinge des Messers aufweist. Die Erfindung ist aber in gleicher Weise für Messer anwendbar, die zu Jagdzwecken oder für militärische Zwecke geeignet sind, beispielsweise für Jagdmesser oder Bajonetts bzw. Seitengewehre.

Bei Messern dieser Art besteht das Bedürfnis, die Schneide der Klinge derselben von Zeit zu Zeit nachzuschleifen, um die Funktionsfähigkeit des Messers aufrechterhalten zu können.

Zu diesem Zweck ist es bekannt, das Abenteuermesser oder dergleichen mit einem Schleifstein aufzurüsten, der in einer an bzw. auf der Scheide angebrachten Aufnahme steckt und bei Bedarf herausgenommen werden kann. Da der Schleifstein jedoch ein separater Teil ist, kann er bei oder nach Benutzung herabfallen, falsch abgelegt werden oder einfach verloren gehen, so daß nicht gewährleistet ist, daß die Schneide der Klinge des Messers bei Bedarf stets nachgeschliffen werden kann, selbst wenn keine speziellen Werkzeuge oder sonstige Hilfsmittel zur Verfügung stehen.

Hinzu kommt, daß sich in den offenen Poren von Schleifsteinen mit der Zeit Schmutz und Fette absetzen können, welche die Poren schließen, wodurch die Schleiffähigkeit und Schleifleistung deutlich verringert werden.

Hinzu kommt, daß die Benutzung eines in einen an der Scheide des Messers vorgesehenen Behältnis untergebrachten separaten Schleifsteines umständlich und unbequem ist, denn zum Schleifen mit der Schleifstein aus dem mit einer Klappe verschlossenen Behältnis herausgenommen und von Hand über die Schneide der Klinge geführt werden. Dies ist nicht nur umständlich, sondern auch unbequem, weil der Schleifstein verhältnismäßig klein ist und daher nur unbequem gehalten werden kann. Deshalb unterbleibt bei derart ausgerüsteten Abenteuermessern oder dergleichen vielfach das notwendige Nachschleifen der Klinge, so daß die Klinge vielfach trotz der vorhandenen Nachschleifmöglichkeit stumpf ist.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, ein Abenteuermesser oder dergleichen zu schleifen, das eine preiswerte, einfach zu handhabende und zuverlässig bzw. dauerhaft wirksame Schleifeinrichtung zum Nachschleifen der Schneide der Messerklinge aufweist.

Diese Aufgabe wird gemäß der Erfindung mit einem Abenteuermesser oder dergleichen der eingangs genannten Gattung gelöst, welches die

Merkmale des kennzeichnenden Teiles des Patentanspruches 1 aufweist. Vorteilhafte Ausgestaltungen der Erfindung sind Gegenstand der Unteransprüche.

Die erfindungsgemäß auf der Außenseite der Scheide des Abenteuermessers oder dergleichen angebrachte Schleifmittelschicht ist nicht nur preiswert herzustellen bzw. anzubringen, sondern auch einfach und bequem zu benutzen. Der Benutzer des Abenteuermessers oder dergleichen kann nämlich die Schneide der Messerklinge schnell und wirksam nachschleifen, weil ein guter und wirksamer Kontakt zwischen Schleifmittelschicht und der nachzuschleifenden Klinge gewährleistet ist. Die Schleifmittelschicht ist an einem Ende der Scheide angebracht, so daß für den Schleifvorgang die Scheide einen Handgriff mit verhältnismäßig langem Hebelarm entspricht, welcher dem Hebelarm der nachzuschleifenden Messerschneide entspricht, das heißt dem durch den Handgriff des Messers bestimmten Hebelarm.

Hinzu kommt, daß die erfindungsgemäß vorzusehende Schleifmittelschicht kaum über die Oberfläche der Scheide des Abenteuermessers oder dergleichen übersteht und somit bei normalem Gebrauch bzw. bei normalem Tragen des Messers nicht stört. Im Gegensatz zu einem porenenthaltenden Schleifstein hat eine erfindungsgemäß vorzusehende Schleifmittelschicht den Vorteil, daß sie keine Poren oder ähnliche Öffnungen enthält, welche sich mit Körperfetten, Schmutz oder Verunreinigungen zusetzen können, so daß die Schleifwirkung der erfindungsgemäß vorzusehenden Schleifeinrichtung auch im rauen Feldbetrieb, wo Schmutz- und Schlammeinwirkung nicht zu vermeiden sind, nicht beeinträchtigt werden kann.

Schutz gegen Umweltschmutz bietet insbesondere, daß die Schleifmittelschicht erfindungsgemäß an der Innenseite der Scheide vorgesehen sein kann, weil sie dann normalerweise am Körper des Trägers des Abenteuermessers oder dergleichen anliegt und somit Umwelteinflüssen und insbesondere dem Einfluß von Schmutz wenig ausgesetzt ist.

Ein weiterer Vorteil der Erfindung liegt darin, daß als Schleifmaterial Kristalle bzw. Kristallsplitter aus Korund, Saphir und/oder Diamant verwendet werden, die in einer Trägerschicht, beispielsweise aus Nickel, verankert sind. Dementsprechend sind keine Poren vorgesehen, die sich durch Fett oder sonstigen Schmutz zusetzen können. Die Kristallsplitter bzw. Kristallkörper können zwar durch Benutzung oder aufgrund sonstiger Verschleißerscheinungen abbrechen, jedoch entstehen dabei stets neue Kanten und/oder Spitzen, die die

gewünschte Schleifwirkung aufweisen. Eventuell sich zwischen die einzelnen Kristalle oder Kristallsplitter bzw. Schleifkörperteile setzenden Schmutzpartikel bleiben dort nicht dauerhaft haften und stören insbesondere nicht die Schleifwirkung der Schleifkörper.

Die erfindungsgemäß an der Scheide des Abenteuermessers oder dergleichen vorzusehende Schleifmittelschicht kann auf die Scheide galvanisch aufgebracht, aufgeklebt, aufgedruckt oder aufgestempelt werden. Auf diese Weise ist es einfach und preiswert möglich, die Schleifeinrichtung dauerhaft mit der Scheide zu verbinden. Dabei ist ein absatzloser Übergang in die Oberfläche der Scheide möglich, das heißt es entstehen keine scharfen Kanten oder Übergänge, die zum Abreißen oder Abbrechen der Schleifmittelschichtung führen könnten.

Durch die Erfindung wird ein Abenteuermesser oder ein für jagdliche oder militärische Zwecke geeignetes Messer geschaffen, das mit einer sehr einfach ausgebildeten, jedoch äußerst wirkungsvollen und dauerhaften Schleifeinrichtung ausgestattet ist, so daß die Schneide des Messers jederzeit einfach und wirkungsvoll nachgeschliffen bzw. geschärft werden kann. Zu diesem Zweck ist es lediglich erforderlich, das Messer in die eine Hand und die Scheide in die andere Hand zu nehmen und zum Schärfen die Schneide über die Schleifmittelschichtung zu führen. Beide Teile, nämlich Messer und Scheide bilden einen verhältnismäßig langen Hebelarm zu den miteinander zusammenwirkenden Abschnitten, nämlich der Klinge und der Schleifmittelschichtung, so daß das Nachschleifen bzw. Schärfen der Schneide kraftvoll und somit wirkungsvoll ausgeführt werden kann.

In der Zeichnung ist ein Ausführungsbeispiel eines erfindungsgemäß ausgestalteten Abenteuermessers oder auch Seitengewehrs dargestellt, und zwar zeigt

Figur 1 eine Ansicht der Rückseite des Abenteuermessers, das heißt also der Seite, die am Körper getragen wird, und

Figur 2 einen Querschnitt der Scheide des Abenteuermessers nach Linie II - II aus Figur 1, wobei die auf der Rückseite der Scheide angebrachte Schleifmittelschicht zur besseren Erkennbarkeit übertrieben groß bzw. dick dargestellt ist.

Das Abenteuermesser (1) besteht im wesentlichen aus dem eigentlichen Messer (2) und einer Scheide (3), in deren innere Öffnung (4) die Klinge (5) des Messers (2) eingesteckt werden kann, während der Handgriff (6) außerhalb der Scheide (3) verbleibt und sich das Heft (7) bei eingestecktem Messer (2) als eine Art Anschlag auf die Oberseite der Scheide (3) legt.

An der Rückseite der Scheide (3) ist am oberen

Ende eine Halterung (8) angebracht, mit der die Scheide (3) beispielsweise an einen Gürtel angebracht werden kann, um das Abenteuermesser (1) am Körper eines Benutzers tragen zu können.

Am oberen Ende der Scheide (3) befindet sich auf der Rückseite derselben in einer begrenzten Zone (9) eine streifenförmige Schleifmittelschichtung (10), die aus einem unmittelbar auf der Scheide angebrachten Einbettmedium (11) und in diese eingebetteten Schleifkörnern (12), beispielsweise Kristalle oder Kristallsplitter, gebildet ist.

Die Schleifmittelschichtung (10) ist am oberen Ende und auf der Rückseite der Scheide (3) angebracht. Will man die Schneide der Klinge (5) des Messers (2) nachschleifen oder anscharfen, nimmt man das Messer (2) am Handgriff (6) in die eine Hand und die Scheide (3) in die andere Hand, zieht das Messer (2) aus der Scheide heraus und führt die Schneide der Klinge (5) über die Schleifmittelschichtung (10). Sowohl das Messer (2) als auch die Scheide (3) können bequem gehalten werden, ohne daß die Hände in den Bereich der Schleifmittelschichtung (10) bzw. der anzuschärfenden Klinge (5) kommen können. Somit sind nicht nur günstige Hebelarme für ein kraftvolles Nachschleifen bzw. Anschärfen der Klinge gegeben, sondern es besteht auch keine Verletzungsgefahr, weil der Benutzer die Schleifeinrichtung nicht unmittelbar anfassen muß.

Die Schleifmittelschichtung (10) enthält keine Poren oder sonstige Öffnungen, in welchen sich Schmutz oder sonstige Verunreinigungen festsetzen und dadurch die Schleifkörner unwirksam machen können. Die Schleifkörner (12) sind zweckmäßig Kristalle oder Kristallsplitter, die aus Korund, Saphir, Diamant oder Mischungen dieser Kristallarten bestehen können.

Die Schleifkörner (12) sind so im Einbettmedium (11) angeordnet, daß stets spitze und/oder scharfe Kanten der eingebetteten Kristalle aus dem Einbettmedium herausragen und somit ein insgesamt zackiges Schleifprofil bilden.

Das Einbettmedium (11) ist bei der dargestellten Ausführungsform Nickel und wurde galvanisch auf die Scheide (3) aufgetragen, so daß an den Rändern der Schleifmittelschichtung (10) keine scharfen Absätze oder Kanten vorhanden sind. Vielmehr geht die Schleifmittelschichtung allmählich in die Oberfläche der Scheide (3) über, wie Figur 2 zeigt.

Ansprüche

1. Abenteuermesser oder dergleichen, mit einem einen Handgriff und eine Klinge aufweisenden Messer, einer zur Aufnahme der in sie einzusteckenden Klinge des Messers bestimmten Scheide

und einer Schleifeinrichtung für die Schneide der Klinge,

dadurch gekennzeichnet, daß als Schleifeinrichtung auf der Außenseite der Scheide (3) in einer begrenzten Zone (9) eine Schleifmittelbeschichtung (10) dauerhaft angeordnet ist. 5

2. Abenteuermesser nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Schleifmittelbeschichtung (10) auf der Rückseite der Scheide (3) angeordnet ist. 10

3. Abenteuermesser nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Schleifmittelbeschichtung (10) am oberen Ende der Scheide (3) angeordnet ist.

4. Abenteuermesser nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die Schleifmittelbeschichtung (10) ein Einbettmedium (11) mit darin eingebetteten Schleifkörnern (12) aufweist. 15

5. Abenteuermesser nach Anspruch 4, dadurch gekennzeichnet, daß das Einbettmedium (11) Nickel ist. 20

6. Abenteuermesser nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die Schleifkörner (12) Kristalle bzw. Kristallsplitter mit einer Härte von mindestens 9 nach der Mohs'schen Härteskala aufweisen. 25

7. Abenteuermesser nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die Schleifkörner (12) aus Korund, Saphir und/oder Diamant bestehen. 30

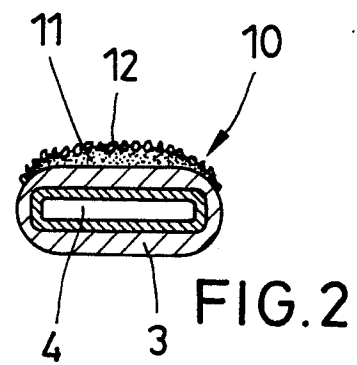
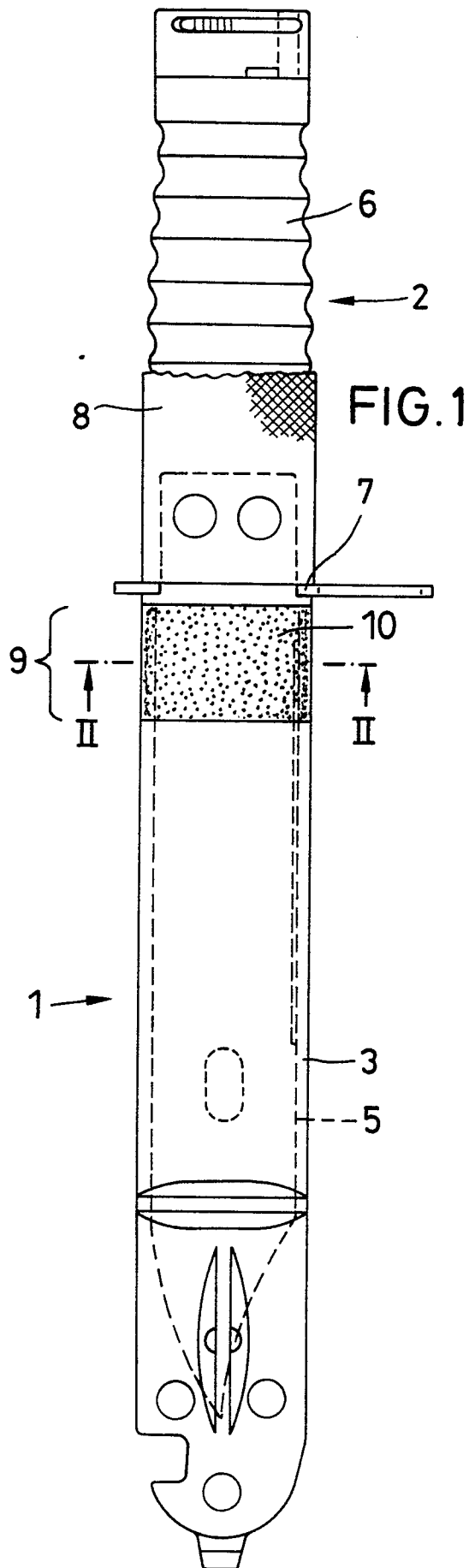
8. Abenteuermesser nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß die Schleifmittelbeschichtung (10) galvanisch, durch Kleben, Drucken oder Stempeln auf die Scheide (3) aufgebracht ist. 35

40

45

50

55





EINSCHLÄGIGE DOKUMENTE			
Kategorie	Kennzeichnung des Dokuments mit Angabe, soweit erforderlich, der maßgeblichen Teile	Betrifft Anspruch	KLASSIFIKATION DER ANMELDUNG (Int. Cl. 4)
X	DE-B-1 274 466 (BAHCO) * Spalte 3, Zeilen 11-37; Figuren 1-3 *	1-3	B 26 B 29/02 B 24 D 15/08
Y		4-6	
Y	--- EP-A-0 046 374 (DE BEERS) * Seite 6, Zeile 26 - Seite 7, Zeile 12; Anspruch 1 *	4-6	
X	--- US-A-4 326 652 (FORTENBERRY) * Spalte 3, Zeilen 3-16; Figuren 1,4 *	1,3	

			RECHERCHIERTE SACHGEBIETE (Int. Cl. 4)
			B 26 B B 24 D
Der vorliegende Recherchenbericht wurde für alle Patentansprüche erstellt.			
Recherchenort DEN HAAG		Abschlußdatum der Recherche 20-08-1987	Prüfer WOHLRAPP R.G.
KATEGORIE DER GENANNTEN DOKUMENTE X : von besonderer Bedeutung allein betrachtet Y : von besonderer Bedeutung in Verbindung mit einer anderen Veröffentlichung derselben Kategorie A : technologischer Hintergrund O : mündliche Offenbarung P : Zwischenliteratur T : der Erfindung zugrunde liegende Theorien oder Grundsätze E : älteres Patentdokument, das jedoch erst am oder nach dem Anmeldedatum veröffentlicht worden ist D : in der Anmeldung angeführtes Dokument L : aus andern Gründen angeführtes Dokument & : Mitglied der gleichen Patentfamilie, übereinstimmendes Dokument			