



BUTTONARIUM
OGÓLNOPOLSKA
@ KOLEKCJA GUZIKÓW

www.buttonarium.eu

Karta katalogowa guzika btrm003358



Dane szczegółowe

Właściciel: **mirek05**
Kraj: **Bawaria**
Okres historyczny: **brak danych**
Znaleziono: **b.d.**
Materiał awersu: **b.d.**
Materiał rewersu: **g.jednorodny**
Wykończenie: **brak**
Sygnowanie: **! Brak danych**
Wytwórca: **! Brak danych**
Średnica: **brak danych**
Typ uszka: **hak**
Rant: **●--|**
Profil: **(- jednowarstwowy, wypukły**

Występujące elementy

- korona [zamknięta]

Przeznaczenie

- wojskowy

Ostatnia aktualizacja: **2017-10-28 11:23**

Plik wygenerowano ze strony www.buttonarium.eu 2026.04.22

Opis guzika btrm003358

Bawarski, wojskowy hak mundurowy

© buttonarium.eu

Awers przedstawia wspiętego lwa w koronie zamkniętej, lew jest zwrócony na wschód, na obrzeżu guzika występuje pojedynczy wypukły rant.

Ciekawostka

W herbie Bawarii lew zwrócony jest na zachód, znane są tego typu guziki, gdzie lew zwrócony jest i w jedną i w drugą stronę.

Rewers - brak zdjęcia rewersu.

Przeznaczenie i datowanie

Hak należał do żołnierza Królestwa Bawarii i pochodzi z lat 1806 (powstanie królestwa) - 1871 (włączenie do Cesarstwa Niemieckiego). Haki te przyszywano do płaszcza albo kurtki mundurowej na ich bokach (lekkie z tyłu).

Źródła



[Podobne guziki na stronie Buttonarium Polska](#)



[Wikipedia.pl - Bawaria](#)



[Wikipedia.pl - Herb Bawarii](#)



[Królestwo Bawarii](#)



[Lista jednostek organizacyjnych wojska Królestwa Bawarii](#)

Wytwórca: ! Brak danych

Brak danych na temat producenta tego guzika.

Najczęstsze przyczyny takiego stanu rzeczy, to:

- brak zdjęcia rewersu,
- mocno zabrudzony rewers,
- rewers częściowo lub całkowicie skorodowany.

Przy opracowaniu opisu wykorzystano informacje od użytkowników oraz wnioski z analizy guzików w Buttonarium.

*Jeśli chciałbyś coś dodać do tego opisu, to napisz poniżej komentarz. **Nie zapomnij podać źródeł tych informacji.***

Ostatnia aktualizacja: **2017-11-15 08:45**

Plik wygenerowano ze strony www.buttonarium.eu 2026.04.22