

(12) NACH DEM VERTRAG ÜBER DIE INTERNATIONALE ZUSAMMENARBEIT AUF DEM GEBIET DES  
PATENTWESENS (PCT) VERÖFFENTLICHTE INTERNATIONALE ANMELDUNG

(19) Weltorganisation für geistiges  
Eigentum

Internationales Büro

(43) Internationales  
Veröffentlichungsdatum  
5. Juli 2012 (05.07.2012)



(10) Internationale Veröffentlichungsnummer  
**WO 2012/089201 A2**

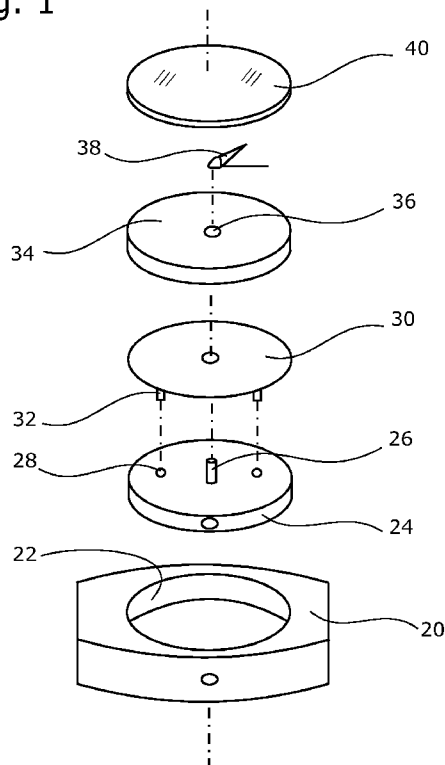
- (51) Internationale Patentklassifikation: Nicht klassifiziert (81) Bestimmungsstaaten (soweit nicht anders angegeben, für jede verfügbare nationale Schutzrechtsart): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.
- (21) Internationales Aktenzeichen: PCT/DE2011/050057
- (22) Internationales Anmeldedatum: 16. Dezember 2011 (16.12.2011)
- (25) Einreichungssprache: Deutsch
- (26) Veröffentlichungssprache: Deutsch
- (30) Angaben zur Priorität: 10 2010 056 024.3  
27. Dezember 2010 (27.12.2010) DE
- (72) Erfinder; und
- (71) Anmelder : ZIMMER, Uwe [DE/DE]; Klettenberggürtel 37, 50939 Köln (DE).
- (74) Anwalt: BAUER, Wulf; Bauer Vorberg Kayser, Goltsteinstrasse 87, 50968 Köln (DE).
- (84) Bestimmungsstaaten (soweit nicht anders angegeben, für jede verfügbare regionale Schutzrechtsart): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), eurasisches (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), europäisches (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO,

[Fortsetzung auf der nächsten Seite]

(54) Title: WRISTWATCH

(54) Bezeichnung : ARMBANDUHR

Fig. 1



(57) Abstract: The invention relates to a wristwatch having a housing, having a cover glass, which closes off the housing in the upward direction, having a clockwork mechanism, which is arranged in the housing, having a time display, which is preferably realized by hands, and having a face. The wristwatch also has a genuine, cash-value gaming chip, as is used in casinos and in poker games, etc., and the gaming chip is visible through the wristwatch glass.

(57) Zusammenfassung: Die Erfindung bezieht sich auf eine Armbanduhr mit einem Gehäuse, mit einem Deckglas, das das Gehäuse nach oben abschließt, mit einem Uhrwerk, das in dem Gehäuse angeordnet ist, mit einer Zeitanzeige, die vorzugsweise durch Zeiger realisiert ist und mit einem Zifferblatt. Weiterhin weist sie einen echten, geldwerten Spielchip auf, wie er in Spielkasinos und beim Pokerspielen usw. verwendet wird, und dass der Spielchip durch ein Glas der Armbanduhr sichtbar ist.

WO 2012/089201 A2

RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG). **Veröffentlicht:**

— *ohne internationalen Recherchenbericht und erneut zu veröffentlichen nach Erhalt des Berichts (Regel 48 Absatz 2 Buchstabe g)*

**Bezeichnung:** Armbanduhr

Die Erfindung bezieht sich auf eine Armbanduhr mit einem Gehäuse, mit einem Deckglas, das das Gehäuse nach oben abschließt, mit einem Uhrwerk, das in dem Gehäuse angeordnet ist, mit einer Zeitanzeige, die vorzugsweise durch Zeiger realisiert ist und mit einem Zeiger- bzw. Zifferblatt.

Derartige Armbanduhren sind vielfach bekannt. Zum Stand der Technik wird auf die US-Patentschrift 1,708,293 verwiesen, sie zeigt u.a. die Befestigung eines Zifferblattes, das nach unten vorspringende Stifte hat, an einem Uhrwerk.

Diese Art der Befestigung des Zifferblattes ist nach wie vor in der Technik üblich und vorherrschend. Anstelle von klemmenden Schrauben erfolgt heutzutage die Befestigung der Stifte zumeist über verstellbare Schneiden.

Armbanduhren gibt es in sehr vielfältigen Ausgestaltungen. Das Zifferblatt einer Armbanduhr kann heute nach Belieben gestaltet werden. Typisch dabei ist jedoch, dass der normale Aufbau einer Armbanduhr erhalten bleibt. Das Zifferblatt ist in der Regel eine Platte und hat selbst hat an sich keinen Wert, vielmehr ist es ein normales Bauteil der Armbanduhr wie das Gehäuse oder das Uhrwerk.

Unter Zifferblatt wird im Folgenden das Bauteil einer Armbanduhr verstanden, das sich unterhalb des Deckglases befindet und durch dieses sichtbar ist. Dieses Zifferblatt kann, muss aber nicht Ziffern oder andere Beschriftung tragen, es kann auch neutral ausgestaltet sein.

Unter einem Uhrwerk wird im Folgenden jede beliebige Form und Ausgestaltung eines periodisch arbeitenden, für eine Zeitanzeige geeigneten Werkes verstanden. Insbesondere wird unter Uhrwerk ein mechanisches Uhrwerk, ein sogenanntes Kaliber, verstanden. Zu den Uhrwerken gehören auch Quarzwerke, funkgesteuerte Uhrwerke, analoge und digitale Ausgestaltungen der Uhrwerke und dergleichen.

Vorzugsweise erfolgt die Zeitanzeige über Zeiger, es kann aber auch jede andere Form der Zeitanzeige, beispielsweise über eine aktive oder passive Matrix, z.B.

eine Matrix mit Leuchtpunkten, in Form einer Balkenanzeige oder Strichanzeige, über eine LCD Anzeige und dergleichen verwendet werden.

Aufgabe der Erfindung ist es, eine Armbanduhr anzugeben und weiterzuentwickeln, die einen besonders hochwertigen und teuren Eindruck macht, die aufgrund ihres Inhalts ausgesprochen wertvoll ist und die nach außen signalisiert, dass die betreffende Uhr einen hohen realen Wert hat, der auch realisiert werden kann.

Diese Aufgabe wird gelöst durch eine Armbanduhr mit einem Gehäuse, mit einem Glas, das das Gehäuse nach oben abschließt, mit einem Uhrwerk, das in dem Gehäuse angeordnet ist, mit einer Zeitanzeige, die vorzugsweise durch Zeiger realisiert ist und mit einem Zifferblatt, dadurch gekennzeichnet, dass sie weiterhin einen echten, geldwerten Spielchip aufweist, wie er in Spielkasinos und beim Pokerspielen usw. verwendet wird, der Spielchip ist durch ein Glas der Uhr sichtbar. Insbesondere ist das Zifferblatt durch den echten, geldwerten Spielchip gebildet.

Das besondere an dieser Armbanduhr ist die Verwendung eines echten, geldwerten und einlösbaren Spielchips, wie er in Spielkasinos aller Art, beim Pokerspielen oder dergleichen verwendet wird. Durch diesen Spielchip hat die Armbanduhr einen realen Wert, sie hat zumindest den Wert des Spielchips. Der Spielchip hat üblicherweise eine Wertangabe, die gut erkennbar ist. Sie ist durch das Glas sichtbar. Durch diese Wertangabe ist klar erkennbar, welchen Wert die Armbanduhr alleine schon aufgrund des Spielchips hat. Vorzugsweise werden Spielchips mit einer Wertangabe eingesetzt. Spielchips ohne Wertangabe können verwendet werden. Die Wertangabe ist vorzugsweise so ausgerichtet, dass sie sichtbar ist, sie ist also beispielsweise nicht zum Uhrwerk hin gerichtet, sondern nach außen.

Unter Spielchip wird jede mögliche Art von Chip verstanden, der bei irgendwelchen Transaktionen einen realen, einlösbaren Wert hat. Vorzugsweise ist der Spielchip rund. Die Spielchips haben üblicherweise Scheibenform, sind also zylindrisch. Zumeist haben sie eine Dicke von 3 mm und darüber, z. B. 3 bis 6 mm. Sie können aus beliebigem Material, beispielsweise aus Keramik, Kunststoff oder dergleichen gefertigt sein. Die Spielchips können aus mehreren Elementen zu-

sammengesetzt sein, beispielsweise aus Kunststoff mit innenliegenden Sicherheitsbauteilen, wie beispielsweise RFID, aufgebaut sein. Hierzu wird auf die EP 694 872 B1, die US 5,676,376 A und die US 3,953,932 A verwiesen. Der Spielchip ist unterhalb des Deckglases oder unterhalb eines unteren Glases sichtbar. In einer alternativen Ausführung ist ein Abbild des Spielchips unter dem Deckglas sichtbar und befindet sich der eigentliche Spielchip hinter und unter dem Uhrwerk. Er ist durch das untere Glas abgedeckt, das das ansonsten nach unten offene Gehäuse nach unten abschließt. Dadurch kann der echte Spielchip jederzeit betrachtet werden, wenn man die Uhr von unten anschaut. Gegebenenfalls kann er auch entnehmbar in der Uhr angeordnet sein.

In einer vorzugsweisen Ausbildung ist das Uhrwerk mechanisch und hat eine Welle. Der Spielchip hat eine Bohrung für den Durchlass dieser Welle. Vorzugsweise ist die Zeitanzeige durch Zeiger realisiert, die sich oberhalb des Spielchips befinden. Dabei dient die Oberfläche des Spielchips als Zeigerblatt. Der Spielchip kann zusätzlich mit Ziffern versehen sein, er kann aber auch ohne Ziffern oder andere Hinweise für Stunden usw. ausgeführt sein.

In einer besonders bevorzugten Ausführung ist der Spielchip in seiner Dicke reduziert. Dies kann beispielsweise durch Schneiden mit einem Laser, einem Hochdruckwasserstrahl oder dergleichen erfolgen. Auf diese Weise lassen sich Spielchips in zwei Teile zerteilen. Dies hat den Vorteil, dass eine Welle eines Uhrwerks nicht übermäßig lang ausgebildet werden muss. Es hat auch den Vorteil, dass die Uhr flach gehalten werden kann. Vorzugsweise wird der Spielchip in zwei Teile zerschnitten. Der Spielchip, insbesondere der untere Teil des Spielchips, kann unterhalb des Uhrwerks angeordnet werden und durch ein unteres Glas sichtbar sein.

In bevorzugter Weiterbildung ist eine Tragplatte vorgesehen, die vorzugsweise zwei nach unten vorspringende Stifte hat. Derartige Stifte werden für die lösbare Verbindung zwischen Zifferblatt und Uhrwerk üblicherweise eingesetzt. Die Uhrwerke haben in der Regel zwei Aufnahmen, in denen die Stifte lokalisiert und gehalten werden können. Die Tragplatte kann ausgesprochen dünn ausgeführt sein, sie ist beispielsweise wenige Zehntel mm dick, beispielsweise 0,1 bis 0,3 mm dick. Auf ihr ist der Spielchip, der ggf. in seiner Dicke reduziert ist, angeordnet, insbesondere aufgeklebt oder anderweitig befestigt. Vorzugsweise hat die Trag-

platte eine Ausnehmung, die mit einer Bohrung für den Durchlass einer Welle im Spielchip fluchtet.

In einer bevorzugten Ausbildung ist die Zeitanzeige digital. Sie wird durch eine Leuchtpunktmatrix, aus durchsichtigen Leuchtelementen, insbesondere Leuchtdioden, gebildet, diese werden über transparente Leiter angesteuert. Die entsprechende Matrix befindet sich unterhalb des Deckglases, vorzugsweise auf der Unterfläche des Deckglases. Sie ist normalerweise nicht sichtbar und wird erst dadurch aktiv leuchtend, dass ein Startknopf betätigt wird. Dieser Startknopf schaltet die Anzeige in den Einschaltzustand, dies beispielsweise für eine gewisse Zeitdauer oder bis zu einem Ausschaltvorgang. Als Ergebnis erscheint oberhalb eines Spielchips eine Leuchtanzeige, aus der die Zeit erkannt werden kann. Bei nicht gestarteter Zeitanzeige sieht man praktisch die Matrix nicht, sondern nur den darunter befindlichen Spielchip. Anstelle einer Leuchtpunktmatrix kann eine andere Matrix eingesetzt werden, z.B. eine LCD Anzeige.

Die Anmelderin behält sich vor, beliebige Merkmale und Untermerkmale aus der Beschreibung, dort auch aus einzelnen Satzteilen und/oder beliebige Merkmale und Untermerkmale aus den Ansprüchen, dort auch Teilmerkmale, in beliebiger Form miteinander zu kombinieren, auch wenn eine derartige Kombination nicht ausdrücklich angegeben ist.

Weitere Vorteile und Merkmale der Erfindung ergeben sich aus den übrigen Ansprüchen sowie der nun folgenden Beschreibung von nicht einschränkend zu verstehenden Ausführungsbeispielen der Erfindung, die unter Bezugnahme auf die Zeichnung im Folgenden näher erläutert werden. In dieser Zeichnung zeigen:

Fig. 1: eine perspektivische Montagedarstellung einer Armbanduhr nach der Erfindung.

Fig. 2: eine perspektivische Darstellung wie Figur 1 für ein zweites Ausführungsbeispiel der Armbanduhr,

Fig. 3: ein perspektivisches Montagebild wie zuvor für eine dritte Ausführung der Armbanduhr,

- Fig. 4: ein schnittbildliches Montagebild einer vierten Ausführungsform einer Armbanduhr und
- Fig. 5: eine Prinzipdarstellung in perspektivischer Ansicht für ein Zerteilen eines Spielchips mittels eines Lasers.

Im Folgenden wird zunächst das erste Ausführungsbeispiel gemäß Figur 1 erläutert. An ihm wird die Erfindung erklärt. Die weiteren Ausführungsbeispiele werden, soweit sie mit dem ersten Ausführungsbeispiel übereinstimmen, nicht im Einzelnen erläutert, es werden aber die Unterschiede dargestellt.

Figur 1 zeigt eine Armbanduhr, die ein Gehäuse 20 hat. Es ist nach dem Stand der Technik ausgebildet. Das Gehäuse hat einen Innenraum 22. Im Ausführungsbeispiel nach Figur 1 ist dieser Innenraum nach unten abgeschlossen. Das Gehäuse hat einen Durchlass für ein Stellrad, auch dies ist nach dem Stand der Technik ausgebildet und wird hier nicht näher erläutert, es ist durch eine Krone abgeschlossen (nicht dargestellt).

Oberhalb des Gehäuses ist ein Uhrwerk 24 dargestellt. Es handelt sich um ein handelsübliches Uhrwerk, das mechanisch arbeitet, es hat eine Welle 26. Es hat weiterhin zwei Aufnahmen 28, wie sie auch aus der eingangs genannten US-Patentschrift bekannt sind. Oberhalb des Uhrwerks 24 befindet sich eine Tragplatte 30. Im Ausführungsbeispiel hat sie etwa den Durchmesser des Uhrwerks 24. Die Tragplatte 30 hat zwei nach unten wegstehende Stifte 32, die von den Aufnahmen 28 in bekannter Weise aufgenommen werden und dort fixiert werden können. Schließlich hat die Tragplatte 30 eine Zentralbohrung für den Durchgang der Welle 26. Die Tragplatte 30 ist aus einem sehr dünnen Metall hergestellt, beispielsweise Edelstahl mit 0,1 bis 0,2 mm Wandstärke.

Oberhalb der Tragplatte 30 befindet sich ein Spielchip 34. Er ist in seiner Dicke reduziert, dies wird noch anhand der Figur 5 erläutert. Seine normale Oberfläche zeigt nach oben, der Schnitt ist an der Unterfläche ausgeführt. Der Spielchip 34 ist etwa 1,5 bis 2 mm dick. Er hat eine Bohrung 36 für den Durchlass der Welle 26. Der Spielchip 34 ist ein originaler, geldwerter Chip 34, wie er beispielsweise in Spielkasinos, bei Pokerspielen oder dergleichen offiziell eingesetzt wird. Er hat einen Wert. Der Wert ist auf der Oberseite ersichtlich und deutlich erkennbar.

Oberhalb des Spielchips 34 befindet sich ein Zeigersatz mit zwei Zeigern 38, diese werden auf die Welle 26 aufgesteckt, dies erfolgt alles nach dem Stand der Technik. Nach oben wird die Armbanduhr durch ein Deckglas 40 abgeschlossen. Auch dieses ist nach dem Stand der Technik ausgebildet.

Der Spielchip 34 ist mit der Tragplatte 30 verbunden. Dadurch bilden beide eine Einheit. Die Verbindung kann durch Kleben oder in beliebiger anderer Weise erfolgen. Aufgrund der gebildeten Einheit aus Spielchip 34 und Tragplatte 30 kann der Spielchip 34 in beliebige Uhren eingesetzt werden. Eine Trennung vom Uhrwerk 24 ist jederzeit möglich. Die Uhr kann dadurch jederzeit gewartet und auch repariert werden.

Während das Ausführungsbeispiel nach Figur 1 eine analoge Uhr mit normalen Zeigern betrifft, bezieht sich das Ausführungsbeispiel nach Figur 2 auf eine digitale Uhr. Wiederum ist ein Gehäuse 20 vorgesehen. Dieses nimmt ein digital arbeitendes Uhrwerk 4 mit Batterie (nicht dargestellt) auf. Oberhalb des Uhrwerks 24 befindet sich der Spielchip 34, er hat nun keine Bohrung 36. Er kann volle normale Dicke aufweisen, er kann aber auch in seiner Dicke reduziert sein. Oberhalb des Spielchips 34 befindet sich ein Deckglas 40, an dessen Unterseite eine aktive, durchsichtige Matrix aus Leuchtdioden angeordnet ist. Sie ist normalerweise nicht sichtbar, jedenfalls nur bei sorgfältigem Hinsehen erkennbar. Sie stellt ein Punktraster zur Verfügung, die einzelnen Rasterpunkte sind mit Leuchtelementen, beispielsweise LEDs, besetzt und können individuell angesteuert werden. So kann in bekannter Weise eine Darstellung von Ziffern oder dergleichen erfolgen. Die Matrix ist über eine Zuleitung 44 mit dem Uhrwerk 24 verbunden, hierzu ist an der Zuleitung ein Stecker vorgesehen, im Uhrwerk 24 befindet sich eine Buchse 46.

Die hier verwendeten transparenten, aktiven Anzeigevorrichtungen sind an sich bekannt. Es werden Techniken eingesetzt, wie sie beispielsweise aus den folgenden US-Patentschriften bekannt sind: US 7,787,089, US 7,420,215, US 5,706,022 und US 7,250,930.

In einer Weiterbildung ist es auch möglich, mittels der Matrix 42 die Oberfläche des Spielchips 34 zu beleuchten.

Am Gehäuse 20 ist ein Schalter 48 vorgesehen, über den die Elektronik und damit die Matrix 42 eingeschaltet werden kann. Sie kann für eine gewisse Zeitdauer, die programmierbar ist, eingeschaltet bleiben, sie kann aber auch solange eingeschaltet sein, bis sie wieder über den Schalter 48 ausgeschaltet wird. Der Schalter 48 kann durch andere Vorrichtungen ersetzt werden, beispielsweise einen Berührungssensor, der in Nähe des Deckglases 40, vorzugsweise an diesem, angeordnet ist und beim Berühren der Oberseite der Uhr anspricht, so dass dann die aktive Zeitanzeige erfolgt.

In der Ausführung nach Figur 3 wird ein mechanisches Uhrwerk 24 wie in der Ausführung nach Figur 1 verwendet. Die Tragplatte 30 entfällt, es ist an ihrer Stelle nun ein Zifferblatt 50 vorgesehen. Dieses hat wie üblich zwei Stifte 32 und eine Zentralbohrung für den Durchgang der Welle 26. Es sind wieder Zeiger 38 wie in Figur 1 vorgesehen. Das Zifferblatt 50 trägt vorzugsweise an seiner oberen Sichtfläche ein möglichst gutes Abbild des Spielchips 34, der sich nun an anderer Stelle der Uhr befindet. Vorzugsweise ist die Abbildung im Maßstab 1:1. Nach oben wird die Uhr wiederum durch ein Deckglas 40 abgedeckt. Die bislang beschriebene Uhr unterscheidet sich nicht von einer normalen Armbanduhr. Die einzige Ausnahme liegt in der vorzugsweisen Ausbildung der Oberfläche des Zifferblattes 50, wie beschrieben.

Das Gehäuse 20 ist nach unten offen. Unterhalb des Uhrwerks 24 befindet sich der Spielchip 34. Unterhalb dieses Spielchips 34 befindet sich ein unteres Glas 52, das in das Gehäuse 20 unten eingesetzt wird und dieses ebenso dicht abschließt, wie das Deckglas 40. Vorzugsweise ist das untere Glas 52 bündig mit einem Unterboden des Gehäuses 20. Der Spielchip 34 befindet sich unmittelbar unterhalb dieses unteren Glases 52 und kann gut erkannt werden.

In der Ausführung nach Figur 4 ist das Gehäuse 20, das nach unten abgeschlossen ist, so ausgebildet, dass es sowohl ein analoges Uhrwerk 24 mit Welle 26 aufnimmt, als auch und unmittelbar darüber den Spielchip 34. Dieser hat wieder eine Bohrung 36, durch die die Welle 26 hindurch reicht. Der Spielchip 34 ist nun unmittelbar im Gehäuse 20 fixiert. Das Gehäuse bildet einen Rand 53 aus, der den Spielchip 34 zumindest seitlich hält. Ein Deckglas 40 schließt die Uhr nach oben ab. Dieses Deckglas 40 kann auch dazu eingesetzt werden, den Spielchip

34 zu halten. Dieser ist entweder in der Ausnehmung 53 des Gehäuses 20 nicht nur seitlich, sondern auch axial fixiert, oder er wird axial durch das Deckglas 40 gehalten.

Figur 5 zeigt, wie ein normaler Spielchip 34 in seiner Dicke reduziert werden kann. Ein oberer Drehstempel 54 und ein unterer Drehstempel 56 sind baugleich, sie haben plane Frontflächen. Diese weisen aufeinander zu und sind gleichachsig. Ihr Durchmesser ist etwas größer als der Durchmesser des zu zerteilenden Spielchips 34. Dieser wird zwischen den beiden Drehstempeln 54, 56 eingeklemmt und sorgfältig zentriert. Vorzugsweise wird er mit mindestens einem der Drehstempel 54 temporär verbunden, beispielsweise durch einen entfernbaren Kunststoff oder dergleichen. Dem Pfeil 58 entsprechend kann die Anordnung aus den beiden Drehstempeln 54, 56 und dem dazwischen eingespannten, normalen Spielchip 34 nun motorisch im Sinne des Pfeils 58 gedreht werden. In einer Richtung 90 Grad zur Drehachse wird der Strahl 60 eines Lasers (nicht dargestellt) so eingestrahlt, dass er mittig auf den Rand des Spielchips 34 trifft. Der Spielchip 34 wird entlang der punktiert dargestellten Linie zerschnitten, so dass zwei dünnere Scheiben übrig bleiben. Durch das Zerschneiden wird Bauhöhe in der Uhr eingespart. Das Zerschneiden ist nicht notwendig. Wenn man auf eine geringe Bauhöhe keinen Wert legt, kann auch ein kompletter Chip eingesetzt werden.

Die Bohrung 36 im Spielchip 34 kann ebenfalls durch einen Laser erfolgen. Andere Möglichkeiten sind beispielsweise Wasserstrahlschneiden, Verwenden von Bohrern, wie sie bei Zahnärzten eingesetzt werden und dergleichen.

**Bezeichnung:** Armbanduhr

### Patentansprüche

1. Armbanduhr mit einem Gehäuse (20), mit einem Deckglas (40), das das Gehäuse (20) nach oben abschließt, mit einem Uhrwerk (24), das in dem Gehäuse (20) angeordnet ist, mit einer Zeitanzeige, die vorzugsweise durch Zeiger (38) realisiert ist und mit einem Zifferblatt (50), dadurch gekennzeichnet, dass sie weiterhin einen echten, geldwerten Spielchip (34) aufweist, wie er in Spielkasinos und beim Pokerspielen usw. verwendet wird, und dass der Spielchip (34) ist durch ein Glas (40 oder 52) der Armbanduhr sichtbar ist.
2. Armbanduhr nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass das Zifferblatt durch den echten, geldwerten Spielchip gebildet ist.
3. Armbanduhr nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, dass der Spielchip (34) rund ist.
4. Armbanduhr nach einem der vorangegangenen Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass der Spielchip (34) in seiner Dicke reduziert ist, insbesondere, dass er durch Zerschneiden mittels eines Strahls (60) eines Lasers, eines Wasserstrahls oder dergleichen in seiner Dicke reduziert ist.
5. Armbanduhr nach einem der vorangegangenen Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass das Uhrwerk (24) eine Welle (26) hat, dass der Spielchip (34) eine Bohrung (36) für den Durchlass dieser Welle (26) hat, und dass die Zeitanzeige durch Zeiger (38) realisiert ist.
6. Armbanduhr nach einem der vorangegangenen Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass eine Tragplatte (30) vorgesehen ist, die Stifte (32) aufweist, dass das Uhrwerk (24) mindestens eine Aufnahme (28) aufweist, in der die Stifte (32) gehalten sind, und dass der Spielchip (34) mit der Tragplatte (30) verbunden ist, wobei die Stifte (32) vom Spielchip (34) wegweisen.

7. Armbanduhr nach einem der vorangegangenen Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass das Gehäuse (20), insbesondere ein Einbauteil des Gehäuses (20), einen Rand aufweist, und dass der Spielchip (34) seitlich innerhalb dieses Randes gehalten ist.
8. Armbanduhr nach einem der vorangegangenen Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass das Uhrwerk (24) eine Höhe von maximal 4 mm, insbesondere maximal 3 mm hat.
9. Armbanduhr nach einem der Ansprüche 1 bis 4, 7 oder 8, dadurch gekennzeichnet, dass sich der echte Spielchip (34), wie er in Spielkasinos und beim Pokerspielen verwendet wird, unterhalb des Uhrwerks (34) befindet, dass das Gehäuse (20) nach unten offen ist, und dass ein unteres Glas (52) vorgesehen ist, das die Armbanduhr nach unten abschließt.
10. Armbanduhr nach Anspruch 9, dadurch gekennzeichnet dass das Zifferblatt (50) ein Abbild dieses Spielchips (34) ist.
11. Armbanduhr nach einem der Ansprüche 1 bis 4, 7 oder 8, dadurch gekennzeichnet, dass als Zeitanzeige eine aktiv anzeigende Matrix (42) eingesetzt ist, die sich oberhalb des echten Spielchips (34) befindet, und dass das Uhrwerk (24) ein digitales Werk ist.
12. Armbanduhr nach Anspruch 11, dadurch gekennzeichnet, dass sich die Matrix (42) unterhalb des Deckglases (40) befindet.

Fig. 1

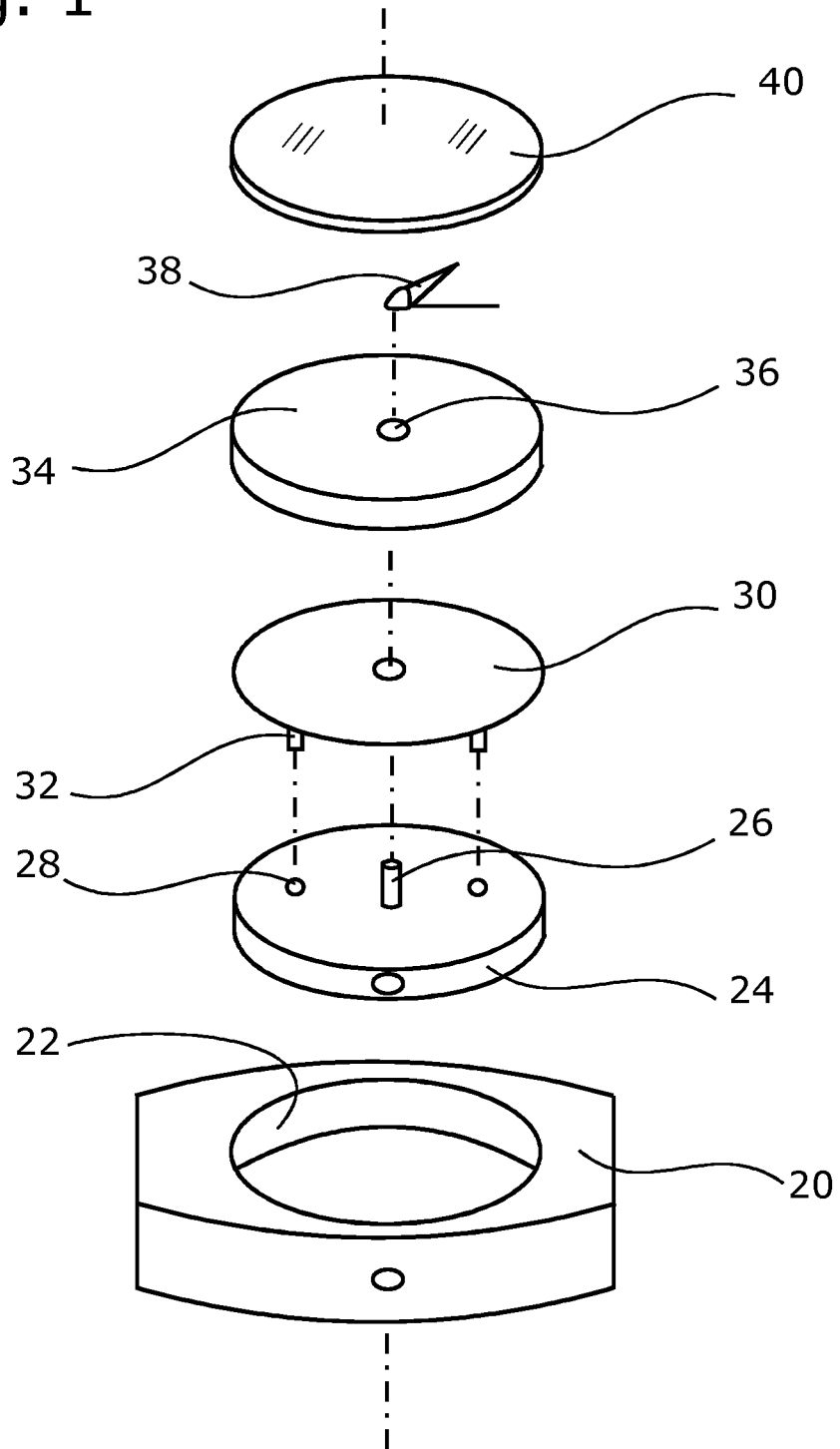


Fig. 2

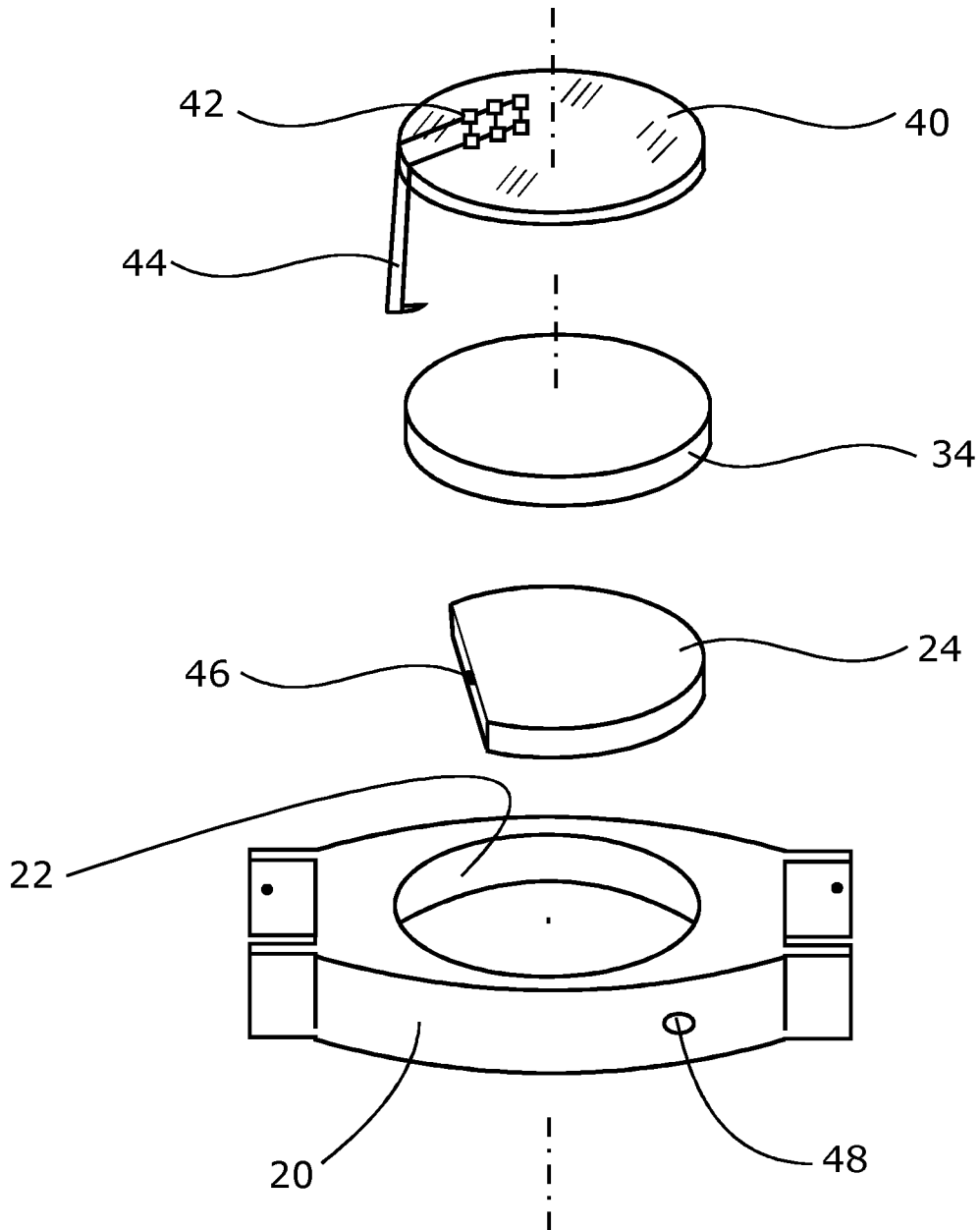


Fig. 2

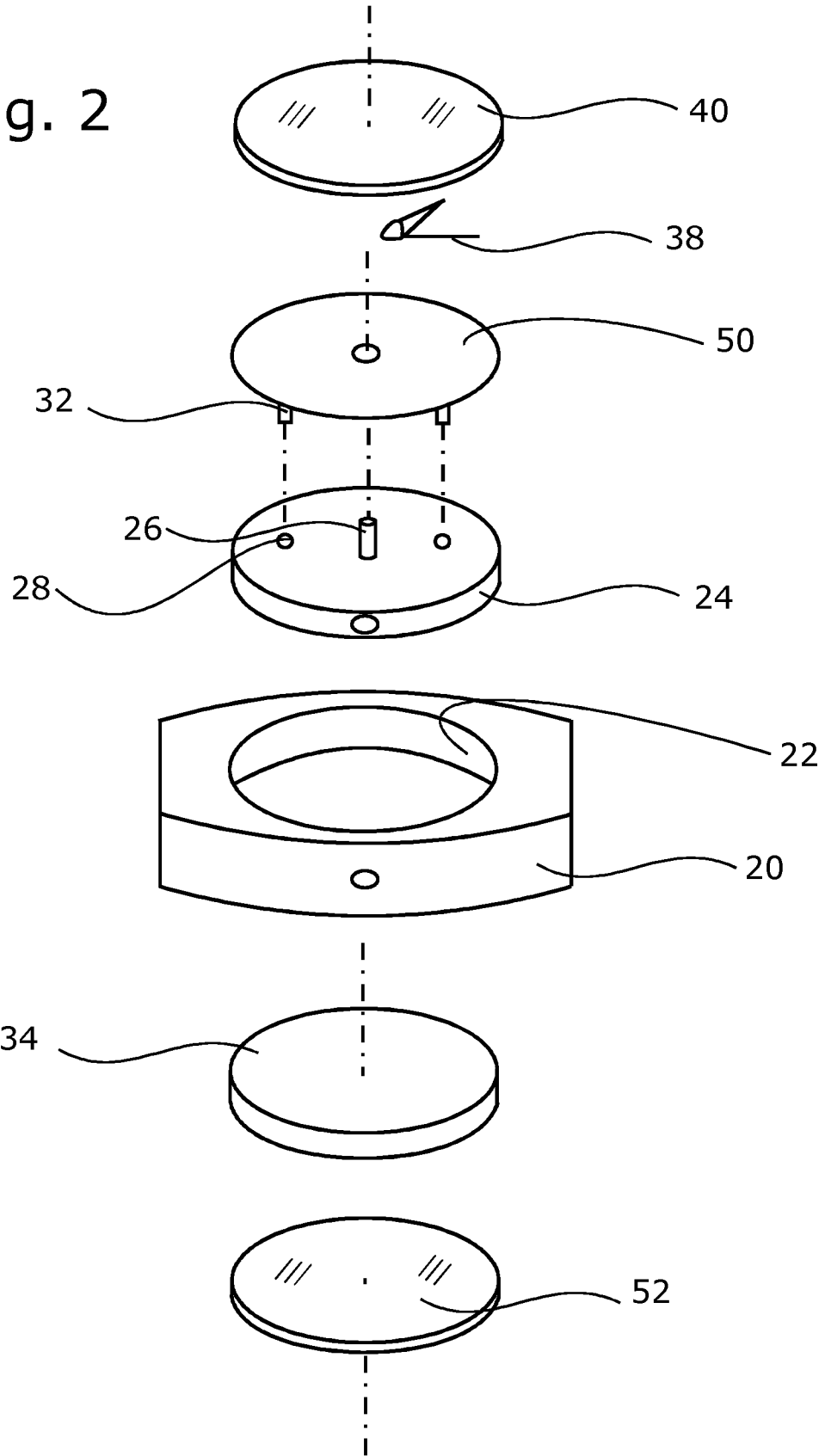


Fig. 4

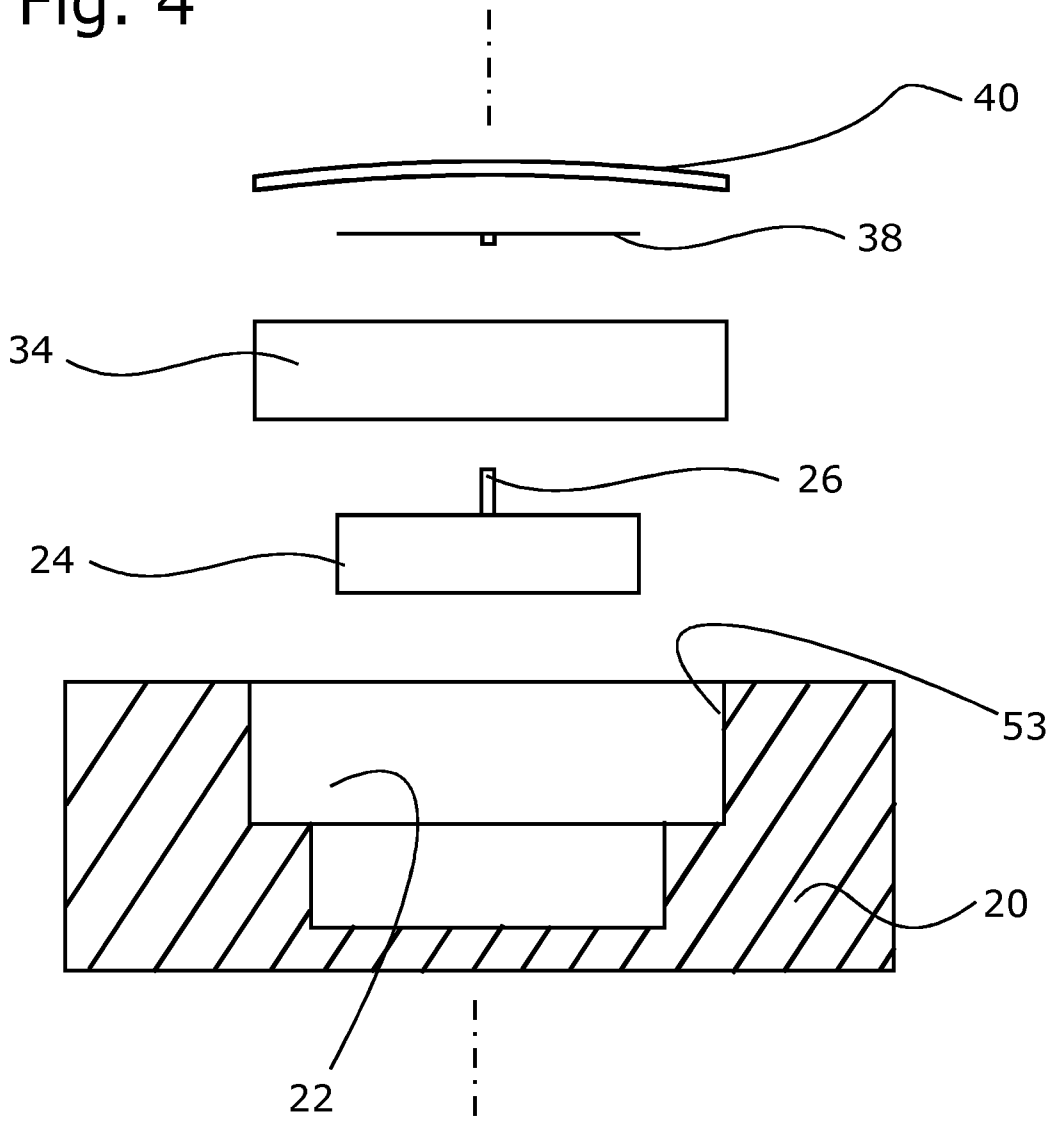


Fig. 5

