

OFFICE NATIONAL DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE.

BREVET D'INVENTION.

XX. — Articles de Paris et industries diverses.

N° 456.854

1. — JEUX, JOUETS, THÉÂTRES, COURSES.

Roulette automatique

M. ÉMILE EISEMANN résidant en France (Seine).

Demandé le 19 avril 1913.

Délivré le 28 juin 1913. — Publié le 6 septembre 1913.

L'objet de la présente invention est une roulette automatique ou autre jeu de récréation, caractérisé par le fait qu'un disque rotatif portant plusieurs couleurs, est déclenché après l'introduction d'une pièce de monnaie par la commande d'une poignée appropriée, qui fait apparaître en même temps la couleur choisie par le joueur dans l'une des ouvertures, dont le nombre correspond à celui des couleurs du disque rotatif, celui-ci étant freiné par une figurine ou autre dispositif approprié jusqu'à ce qu'il s'arrête, la couleur qui se trouve à ce moment en regard de la figurine, indiquant le succès ou l'insuccès du joueur : en cas de succès, le mécanisme de la roulette fait sortir un jeton d'une valeur supérieure à la mise du joueur, le gain pouvant être annoncé par un coup de timbre.

Dans la présente roulette automatique les pièces de monnaie introduites dans l'appareil font abaisser un clapet disposé obliquement et sollicité par un ressort, de telle sorte que des pièces plus légères, par exemple des jetons d'os ou de verre, introduites frauduleusement dans l'appareil, n'arrivent pas à l'organe de déclenchement de la roulette et sont expulsées immédiatement.

Les dessins annexés, donnés à titre d'exemple, représentent une forme d'exécution de l'objet de l'invention :

Fig. 1, vue en élévation de l'appareil fermé ;

Fig. 2, vue de détail du clapet de sûreté disposé dans le conduit des pièces de monnaie ;

Fig. 3, vue du mécanisme intérieur et 35

Fig. 4, vue de détail à une grande échelle d'une partie de ce mécanisme, servant à la commande de la figurine de freinage.

Fig. 5 montre une variante du dispositif sélectionneur de pièces de monnaie. 40

Comme le montre la fig. 1, la partie visible de l'appareil est constituée par un disque 3, qui tourne autour de son centre et est freiné par une figurine 4, frottant sur un tambour 5. Le disque 3 peut porter un nombre quelconque de couleurs différentes, par exemple le vert, le rouge et le jaune, la couleur gagnante donne deux ou trois fois la mise du joueur. A chaque couleur correspond une fente 3' pour l'introduction de la mise. 50 Pour jouer, on choisit une couleur et on introduit par exemple une pièce de dix centimes dans la fente correspondante 3'. En tournant alors la poignée 1, on fait apparaître la couleur choisie dans l'une des ouvertures 2, dont 55 le nombre correspond à celui des couleurs du disque 3. En même temps la poignée 1 fait déclencher le disque 3, qui tourne et est freiné par la figurine 4 jusqu'à ce qu'il s'arrête. Si à ce moment la couleur qui se trouve 60 en regard de la figurine correspond à celle choisie par le joueur, celui-ci recevra un jeton

de 0 fr. 20 ou 0 fr. 30 que le mécanisme intérieur fait arriver dans l'ouverture 6 (fig. 1). Le succès sera annoncé par un coup de timbre.

5 Dans les roulettes automatiques, c'est généralement la pièce de monnaie qui, par la saillie de son diamètre sur un tambour qui la porte, soulève un cliquet qui déverrouille le mécanisme. Le poids de la pièce ne peut donc
10 pas servir à faire une sélection entre les jetons et les pièces de monnaie.

Pour faire cette sélection, on dispose sur le conduit de pièces de monnaie un petit clapet *a* (fig. 2) réglé par un ressort *b*. Sous le
15 poids d'une pièce de dix centimes, le clapet ouvre le passage, mais sous le poids léger par exemple de jetons d'os ou de verre, il ne bouge pas et fait dévier la pièce en la rejetant
20 sur le côté, le clapet étant placé obliquement.

La description donnée ci-dessus explique la construction et la disposition du mécanisme nécessaire pour une couleur du jeu. Ce mécanisme est le même pour toutes les autres
25 couleurs et monté sur les mêmes axes.

Après avoir passé le clapet de sûreté *a*, la pièce de monnaie *A* tombe dans une encoche 7, ménagée dans un tambour 8. Ce tambour étant alors actionné de l'extérieur par la
30 poignée 1 (fig. 1) la pièce de monnaie vient soulever le levier 9 pour livrer passage au doigt 10, porté par le tambour et qui bloquait l'appareil. Pour que la fente 7 soit toujours au-dessous de la descente des pièces de
35 monnaie, le tambour est ramené à cette position par une tige 11, tirée par un ressort 12 et tournant sur un axe 13. Cette tige appuie sur un doigt 14 fixé sur le côté du tambour. Le tambour porte aussi une roue à rochet 15
40 qu'arrête un cliquet (non représenté) pour empêcher la marche en sens inverse.

En tournant dans le sens de la flèche la pièce de monnaie soulève le levier 9 (ce levier possède un ressort de rappel 9') pivotant
45 sur l'axe 16. Ce même axe 16 sert aussi de pivot à un levier à deux branches 17 et 18. La pièce en continuant son chemin, écarte la branche 18 et par suite la branche 17 dans le sens de la flèche 19, ce qui a pour effet de
50 tirer le levier 20, qui entraîne le levier 21 autour de son pivot 22 et amène le disque 23 devant l'ouverture 2 pour montrer ainsi

au joueur la couleur choisie. Les tiges 24 sont de différentes longueurs pour que chaque couleur puisse apparaître dans l'ouverture
55 correspondante 2.

La rotation du tambour a fait agir un doigt 25 qu'il porte sur le côté, sur la queue 26 d'une barre horizontale 27, pouvant coulisser dans des supports convenablement disposés.
60 Cette barre porte un doigt 28 qui, lorsque la barre 27 sous l'action du doigt 25 se déplace dans le sens de la flèche 29, fait tourner le levier coudé 30 autour de son point fixe 31, faisant ainsi tourner le levier 32 autour de
65 l'axe 33 par la traction opérée sur l'extrémité 34 par la bielle 35.

Sur l'axe 33 est monté un tambour 36, solidaire du disque porte-couleurs 3. Ce tambour est garni de dents, de sorte que lorsque
70 le levier 32 descend dans le sens de la flèche 37, le cliquet 38 qu'il porte et qui est sollicité par un petit ressort 39, vient s'engager quelques dents plus bas. Comme le levier 32 remonte brusquement, grâce au ressort 40 et
75 au dispositif placé à l'autre extrémité, il donne un certain élan au tambour et au disque 3 qui fait volant et qui tourne avec rapidité; la petite pièce 41 fixée au bâti, en appuyant sur la queue du cliquet 38 qui dépasse légèrement,
80 empêche ce cliquet de frotter sur les dents.

Par son autre extrémité 42 le levier 32, par l'intermédiaire d'une bielle évidée 61, amène un chien 62 dans l'encoche 63 de la
85 lame verticale 48, lorsque celle-ci est venue présenter son encoche devant le chien. Un mécanisme à engrenages enfermé dans une boîte 64 et actionnant un frein à ailette (décrit plus loin) est agencé de façon à libérer brus-
90 quement le levier 32, à retarder la montée de la figurine qui doit se faire assez lentement et à déclancher la montée de la lame 48.

Ce tambour 36 porte des trous 65. Si au moment où le tambour s'arrête, un trou se
95 trouve en regard de la lame, celle-ci monte plus haut et vient faire osciller le levier 56 et déclancher la jetonnière *B* (fig. 3).

La barre 27 porte un autre doigt 43 qui, agissant sur l'extrémité 44 d'un levier coudé
100 45 tournant autour d'un point fixe 46, vient, en s'engageant dans une encoche 47, abaisser une lame verticale 48, que tend à ramener dans l'autre sens un ressort 49, ce

levier 45 abaisse en même temps ou arme la tige 50 portant la figurine 4 qui vient freiner sur le tambour 5.

Le doigt 43 est prolongé suffisamment pour agir sur l'extrémité d'un levier 51 tournant sur un axe 52 et dont l'extrémité 53 a pour but d'armer la jetonnière, en repoussant dans le sens de la flèche 54 la plaque distributive de jetons 54' de manière que cette plaque vient s'engager dans l'encoche 55 du levier 56, oscillant autour du point fixe 57, ledit levier étant rappelé par un ressort 58.

La plaque distributive 54' porte un mar-
15 teau 59 qui, lorsqu'il se déplace vers la gauche pour laisser passer le jeton gagnant, frappe sur un timbre 60 et annonce le succès.

Comme le montre plus clairement la fig. 4, la descente du levier 32 fait monter l'extré-
20 mité 42 qui, par la bielle 61, accroche le chien 62 dans l'encoche 63 et par la tige 50' suit la descente de la tige 50. Celle-ci étant descendue par le levier 45 appuyant sur le doigt 50'', les ressorts 50³ feraient remonter
25 brusquement cette tige; ce mouvement est retardé par la tige 50' qui, solidaire de l'axe 50⁴, suit le mouvement du levier 50⁵. La montée du levier 42 tire ce levier 50⁵ vers le haut jusqu'à sa position extrême, indiquée en
30 pointillé. A ce moment, le doigt 25, porté par le tambour 8, laisse échapper la queue 26 et tous les organes de l'appareil sollicités par les ressorts, reviennent à leur position initiale. Seul l'élément 50, retardé par le
35 frein 50⁶, revient lentement à sa position de repos. Il va de soi que la forme des différents éléments ainsi que leur disposition relative peuvent être modifiées à volonté sans rien changer au principe de l'invention.

40 Le dispositif sélectionneur de pièces de monnaie représenté à la fig. 5 est constitué de la manière suivante : Sous le canal de chute 65 se trouve une chambre 66 dans laquelle la pièce arrivant obliquement comme en 67
45 est déviée de façon à venir sur l'un des bras d'un levier 68 sur le second bras duquel agit un ressort de tension réglable 69. Le levier 68 est incliné vers un orifice 70 par lequel les pièces qui n'ont pas le poids normal et qui
50 n'ont pu faire osciller le levier 68 sont rejetées. Le levier au contraire oscille lorsqu'une pièce ayant le poids voulu vient sur

son bras libre; cette oscillation a pour effet de conduire ladite pièce par un passage 71 dans le prolongement inférieur 72 du canal 55 de chute 65. Une cloison déviatrice 73 force les pièces de monnaie à passer sur le levier 68 et par conséquent empêche qu'aucune d'elles puisse échapper au contrôle.

RÉSUMÉ.

60

L'invention porte sur une roulette automa-
65 tique ou autre jeu de récréation dans laquelle la pièce de monnaie, représentant l'enjeu du joueur, vient tomber dans une encoche d'un tambour, que l'on peut ensuite faire tourner
de l'extérieur, ladite pièce de monnaie soulevant l'organe qui bloquait le tambour jusqu'à ce moment. Par l'intermédiaire d'un levier à deux branches et d'une bielle, sollicitée par un ressort antagoniste, la pièce de monnaie
70 commande en même temps un voyant d'une couleur déterminée et correspondant à celle que le joueur a choisie, de sorte que ce voyant vient se placer en regard d'une fenêtre ménagée dans la paroi antérieure de l'appareil.
75 En tournant ledit tambour fait osciller, par l'intermédiaire de leviers appropriés, un balancier, sollicité par un ressort antagoniste et portant un cliquet, susceptible de venir engager les dents d'un rochet, faisant corps avec
80 un tambour à encoches, qui tourne sur l'axe d'oscillation du balancier et qui est solidaire d'un disque portant les couleurs sur lesquelles les joueurs peuvent miser. Ce balancier étant brusquement relâché, il lance le tambour à
85 encoches de façon que celui-ci, ainsi que le disque qui en est solidaire, fassent plusieurs tours autour de leur axe, leur mouvement de rotation étant freiné par une figurine ou autre dispositif approprié, jusqu'à l'arrêt
90 complet du disque. La couleur du disque qui se trouve en ce moment en regard de la figurine indique le succès ou l'insuccès du joueur. Si, au même moment, l'une des encoches du tambour se trouve en regard d'une lame ver-
95 ticale, celle-ci pourra remonter d'une quantité correspondante et déclencher ainsi une jetonnière qui fera sortir un jeton d'une certaine valeur dans une ouverture ménagée dans la paroi antérieure de l'appareil. 100

La figurine de freinage est portée par une tige, abaissée lors du lancement du disque coloré et sollicitée vers le haut par des res-

sorts, dont l'action est retardée par un frein à ailettes, afin de n'arrêter le disque qu'après un certain temps, tous les autres éléments du mécanisme revenant à leur position initiale dès que la poignée extérieure de l'appareil est relâchée.

Le conduit à pièces de monnaie est muni d'un clapet de sûreté, sollicité par un ressort et ne s'abaissant que sous le poids déterminé d'une pièce de monnaie, les pièces d'un poids plus léger étant rejetées latéralement grâce à l'obliquité de la position dudit clapet, ledit

clapet peut être remplacé par un levier oscillant qui s'étend dans le canal de chute et qui est équilibré par un ressort de tension réglable, ledit levier en ne basculant pas sous le poids de pièces trop légères, les rejette latéralement tandis que quand il oscille sous le poids d'une pièce normale, il dirige cette pièce vers le mécanisme de l'appareil.

E. EISEMANN.

Par procuration :

G. PETIAU.

Fig. 1.

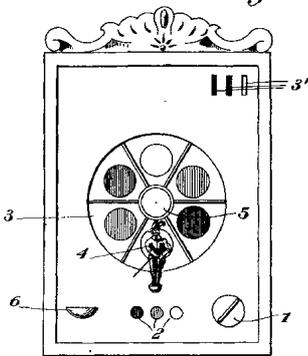


Fig. 2.

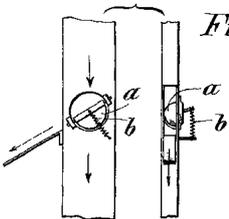


Fig. 3.

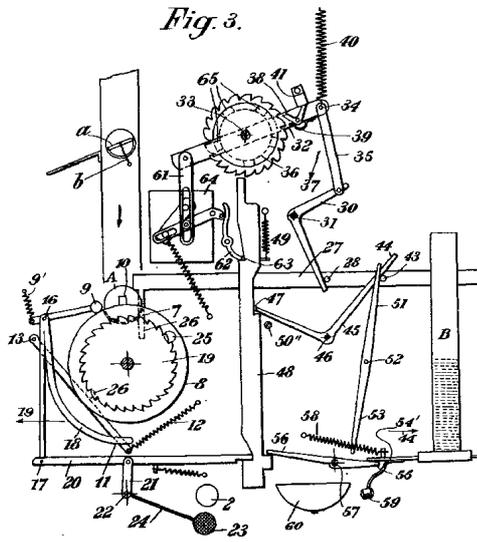


Fig. 4.

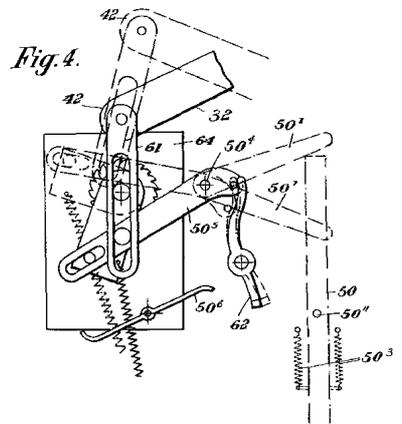


Fig. 5.

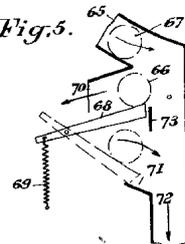


Fig. 1.

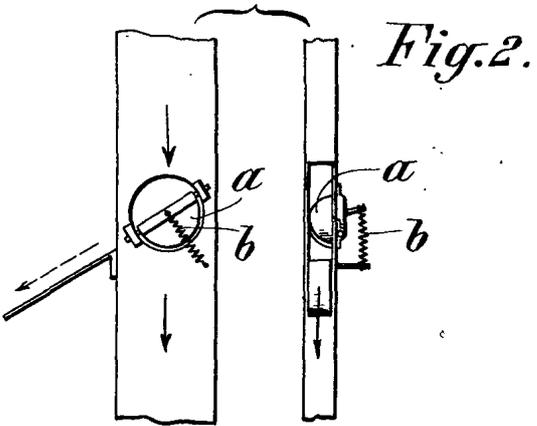
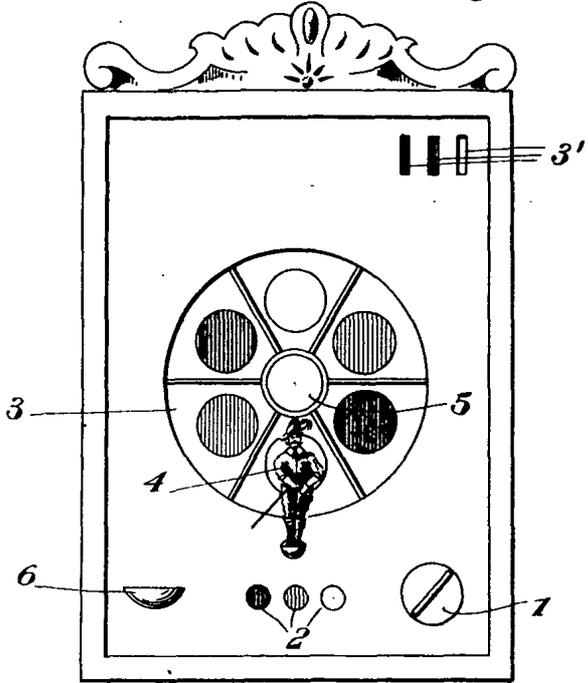


Fig. 3.

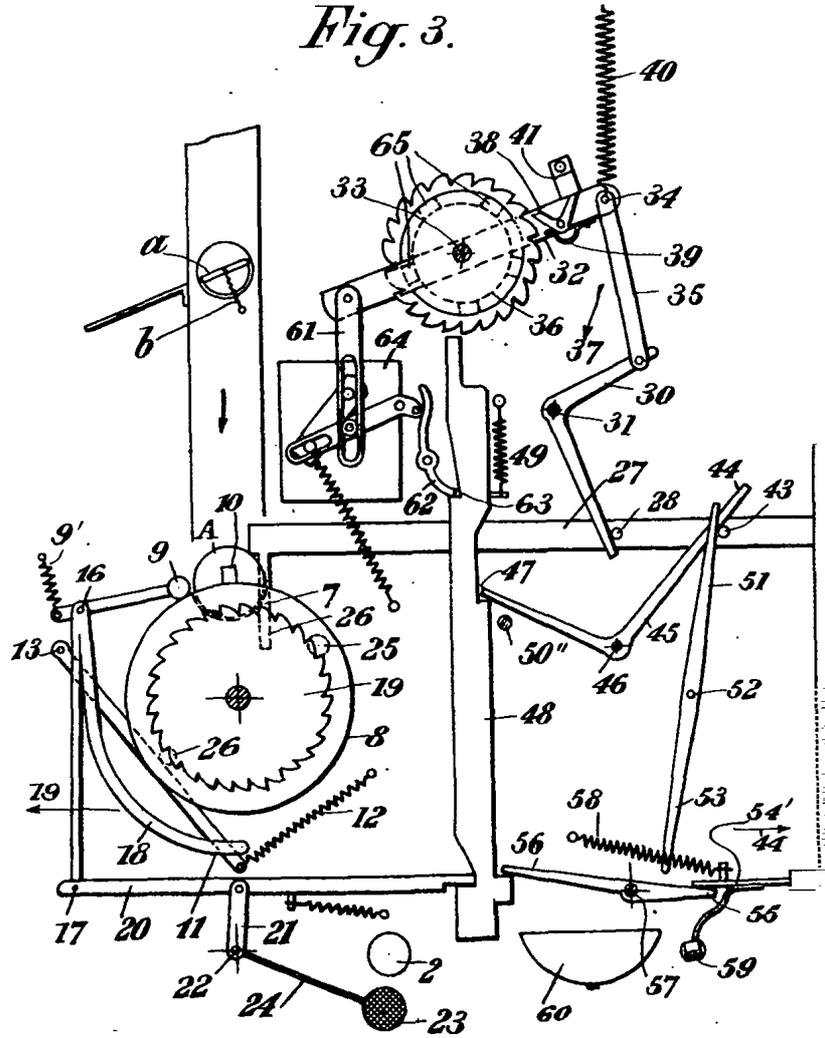


Fig. 4.

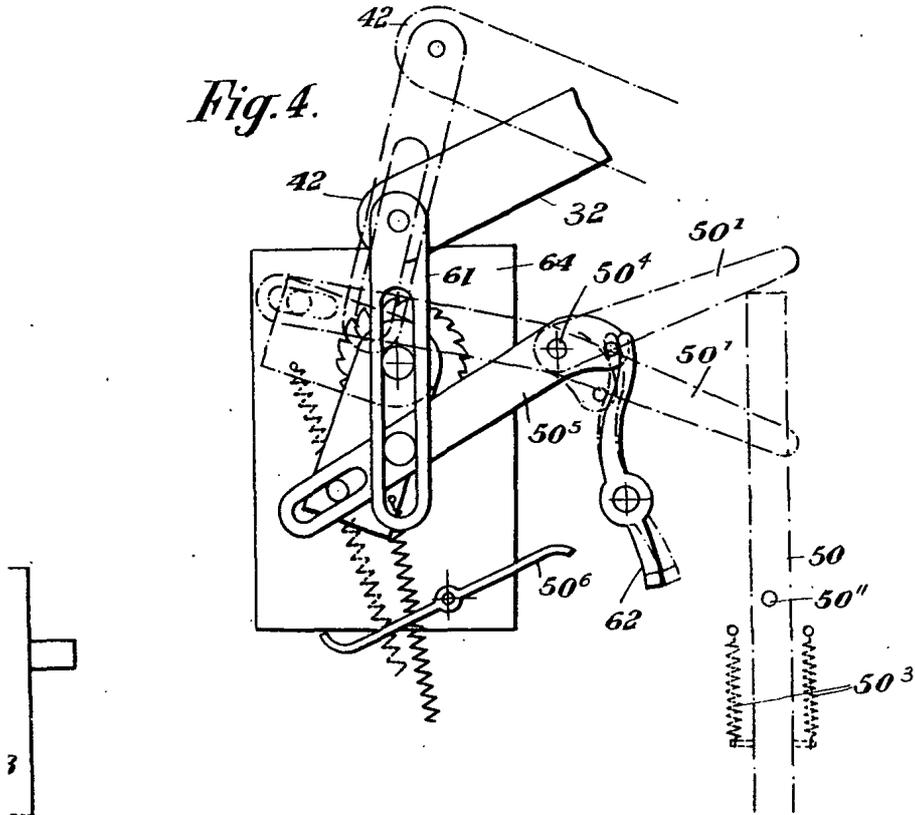


Fig. 5.

