

OFFICE NATIONAL DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE.

BREVET D'INVENTION.

XII. — Instruments de précision, électricité.

3. — POIDS ET MESURES, INSTRUMENTS DE MATHÉMATIQUES, COMPTEURS
ET PROCÉDÉS D'ESSAI.

N° 399.723

Distributeur automatique de jetons.

M. GASTON-GEORGES-VICTOR PÉREAUX résidant en France (Seine).

Demandé le 29 avril 1908.

Délivré le 1^{er} mai 1909. — Publié le 6 juillet 1909.

[Brevet d'invention dont la délivrance a été ajournée en exécution de l'article 11 § 7 de la loi du 5 juillet 1844 modifiée par la loi du 7 avril 1902.]

La présente invention est relative à un distributeur automatique de jetons, caracté-
risé notamment par une réserve spéciale ap-
parente permettant de contrôler le nombre
5 de billes qu'elle contient et d'éviter ainsi les réclamations. Le mécanisme comporte des glissières en deux parties coulissant l'une sur l'autre et ne se trouve actionné que quand la bille vient servir de trait d'union à ces deux
10 parties de glissière dont l'une est solidaire du dispositif de manœuvre et l'autre du jeton qui doit être distribué.

La partie avant de la glissière forme clapet d'arrêt pour empêcher de pouvoir revenir en
15 arrière chercher un second jeton dans le cas où la bille ne serait pas évacuée.

Cet appareil peut distribuer un, deux, trois ou un plus grand nombre de jetons de différentes catégories et comporte autant de
20 glissières en deux parties qu'il y a de jetons différents.

Dans tous les cas, une glissière seulement peut être manœuvrée à chaque partie.

Cette invention va être décrite ci-après en
25 référence au dessin annexé, dans lequel :

La fig. 1 représente cet appareil vu de face, disposé pour distribuer deux jetons diffé-
rents;

La fig. 2 est une vue de l'arrière du méca-
nisme;

30

La fig. 3 est un plan correspondant à la fig. 2, la boîte étant coupée horizontalement;

La fig. 4 montre les différents conduits de ce distributeur;

La fig. 5 est une coupe verticale faite sui-
35 vant la ligne A-A de la fig. 2;

La fig. 6 représente, à part, le dispositif à glissières dans sa position de repos;

La fig. 7 montre le dispositif à glissières dans la position qu'il occupe lorsque la bielle
40 cesse d'agir et que le jeton tombe dans le conduit qui lui est réservé.

Comme on le voit dans ce dessin, cet ap-
pareil comporte de face : 1° une entrée *a* pour
les pièces de monnaie; 2° un certain nombre
45 de chemins *b* que les billes doivent suivre; 3° une entrée *c* pour les billes qui doivent faire distribuer une première catégorie de jetons; 4° des entrées *d* pour les billes qui doivent faire distribuer une seconde catégorie
50 de jetons; 5° des entrées *e* pour les billes ayant perdu ou qui doivent être rendues; 6° des entrées *f* pour les billes ayant perdu; 7° des entrées *g* pour les billes allant à la réserve; 8° une réserve apparente *h*; 9° des
55 sorties *i* pour les billes rendues ou ayant

perdu; 10° des blouses *j* pour les billes ayant perdu; 11° une sortie *k* pour les billes de réserve; 12° une sortie *l* pour les billes servant à jouer; 13° un bouton de commande *m* du papillon distributeur de billes de réserve; 14° un papillon *n* pour la distribution des billes de réserve; 15° une manette *o* pour la manœuvre du mécanisme lorsqu'une bille a gagné; 16° une manette *p* servant à lancer les billes; 17° une sébille dans laquelle tombent les jetons gagnés.

Du côté intérieur, l'appareil comporte : 1° un couloir *r* pour les pièces de monnaie; 2° un levier *s* pivotant en *t* et actionné par le poids des pièces de monnaie pour faire tomber du magasin *u* une bille que l'on doit jouer; 3° des conduits *v* pour les billes qui doivent actionner les glissières distributrices de jetons; 4° un magasin tubulaire *x* pour la première catégorie de jetons; 5° un magasin tubulaire *x*¹ pour la deuxième catégorie de jetons; 6° un jeu de leviers *y* pour les billes de la réserve; 7° des glissières *z* *z*¹ susceptibles de coulisser au-dessus d'un plateau perforé *1*; 8° des leviers *2* commandant les glissières; 9° une trappe *3* destinée à maintenir les billes sur les perforations des glissières; 10° des ressorts *4* servant à pousser les billes dans les perforations des glissières.

En introduisant une pièce de monnaie dans l'entrée *a*, cette pièce suit le couloir *r* pour tomber sur le levier *s* afin de le faire basculer. Ce levier en basculant fait tourner un obturateur *t*¹ qui laisse alors passer une bille provenant du magasin *u* et qui sort par l'ouverture *l* pour se rendre contre le marteau 5. L'appareil étant ainsi préparé, en agissant sur la manette *p*, le marteau 5 frappe sur la bille qui pénètre dans l'entrée gagnante *c*, par exemple, correspondant à la première catégorie de jetons. Cette bille gagnante suit alors un conduit *v* et tombe dans une perforation *z*² pratiquée dans les deux parties de la glissière correspondant aux jetons de la première catégorie. Les deux parties de la glissière de la première catégorie de jetons se trouvant ainsi reliées ensemble par la bille, il suffit d'agir sur la manette *o* pour actionner les leviers *2* commandant cette glissière. Ladite glissière, en reculant sur le plateau *1*, coulisse sous la pile de jetons *x*¹, de sorte que le premier de ces jetons qui a pénétré préalablement dans

une perforation *z*³ que cette glissière comporte, se trouve transporté au-dessus d'un conduit 6 dans lequel ce jeton tombe pour se rendre dans la sébille *q* où le joueur peut le prendre. En cessant d'agir sur la manette *o*, des ressorts 7 et 8 replacent les deux parties de cette glissière dans la position de repos.

Quand la glissière est tirée en avant, elle forme clapet pour arrêter les jetons qui se trouvent dans le magasin tubulaire disposé au-dessus.

Lorsqu'une bille tombe dans la réserve *h*, le levier *y*¹ la retient dans cette réserve jusqu'à ce qu'une autre bille gagnante permette la manœuvre d'une des glissières qui, à l'aide de sa broche 9, déplace le levier *y* relié par une attache 10 à une équerre 11 faisant basculer le levier de retenue *y*¹ des billes de la réserve; ces billes tombent alors dans le conduit 12, sortent par l'orifice *k* et sont arrêtées par le papillon distributeur *n*.

On peut alors faire descendre sur le marteau 5 la bille arrêtée par le papillon en manœuvre le bouton de commande *m*.

Lorsque le levier *y* est ramené en arrière par la broche, ce levier va s'enclancher sur un crochet à ressort 13 qui le maintient pendant que le joueur appuie sur la manette afin de donner aux billes de la réserve le temps de descendre. Il est à remarquer que pendant la manœuvre que l'on vient d'indiquer, le levier *y*¹ présente son bec supérieur en avant afin de s'opposer à la descente d'une nouvelle bille dans la réserve.

Lorsqu'une bille a pénétré dans une entrée perdante, cette bille retourne directement au magasin.

Les formes, détails, accessoires, matières, dimensions de ce distributeur peuvent bien entendu varier sans changer en rien pour cela le principe de l'invention.

Ainsi, par exemple, le nombre de billes peut varier, le nombre de glissières peut être réduit à une ou augmenter suivant les besoins. Enfin, un léger changement dans le dispositif permettrait de distribuer les jetons au retour des glissières et non à l'aller comme ci-dessus.

RÉSUMÉ.

100

L'invention consiste en un distributeur automatique de jetons caractérisé notamment par :

1° Une réserve spéciale apparente;

2° Des glissières en deux parties pouvant
coulisser l'une sur l'autre lorsque la bille
n'est pas tombée dans un conduit gagnant
ou se trouvant reliées entre elles lorsque la
5 bille gagnante tombe dans des perforations
pratiquées en regard l'une de l'autre dans ces
deux parties de glissières, l'une de ces parties

de glissières étant solidaire du dispositif de
manœuvre, tandis que l'autre partie est soli-
daire du jeton à distribuer.

10

PÉREAUX.

Par procuration :
CHASSEVENT.

Fig.1.

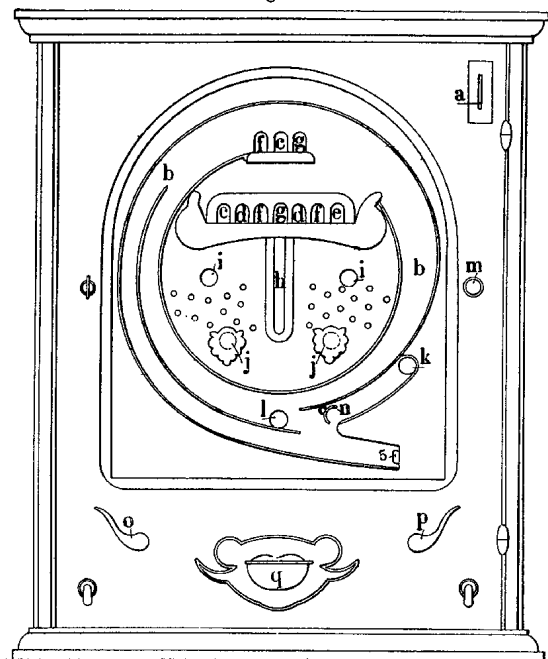


Fig.2.

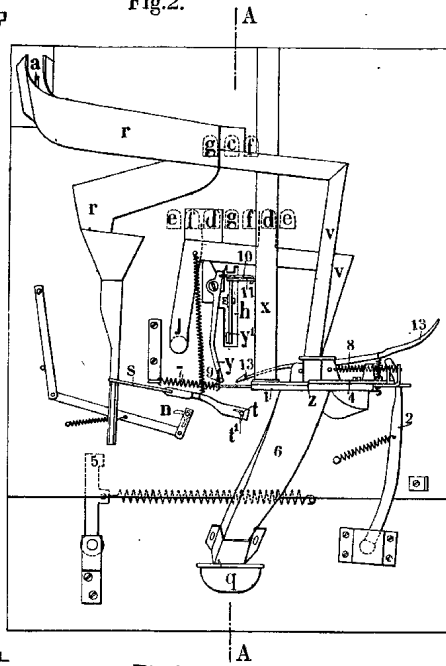


Fig.5.

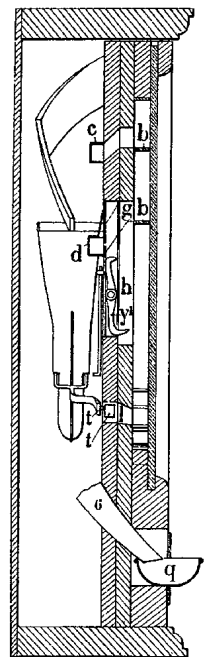


Fig.3.

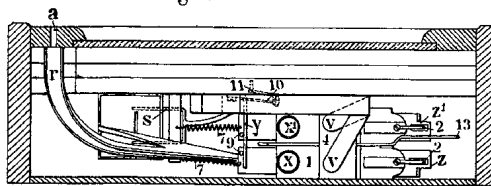


Fig.1.

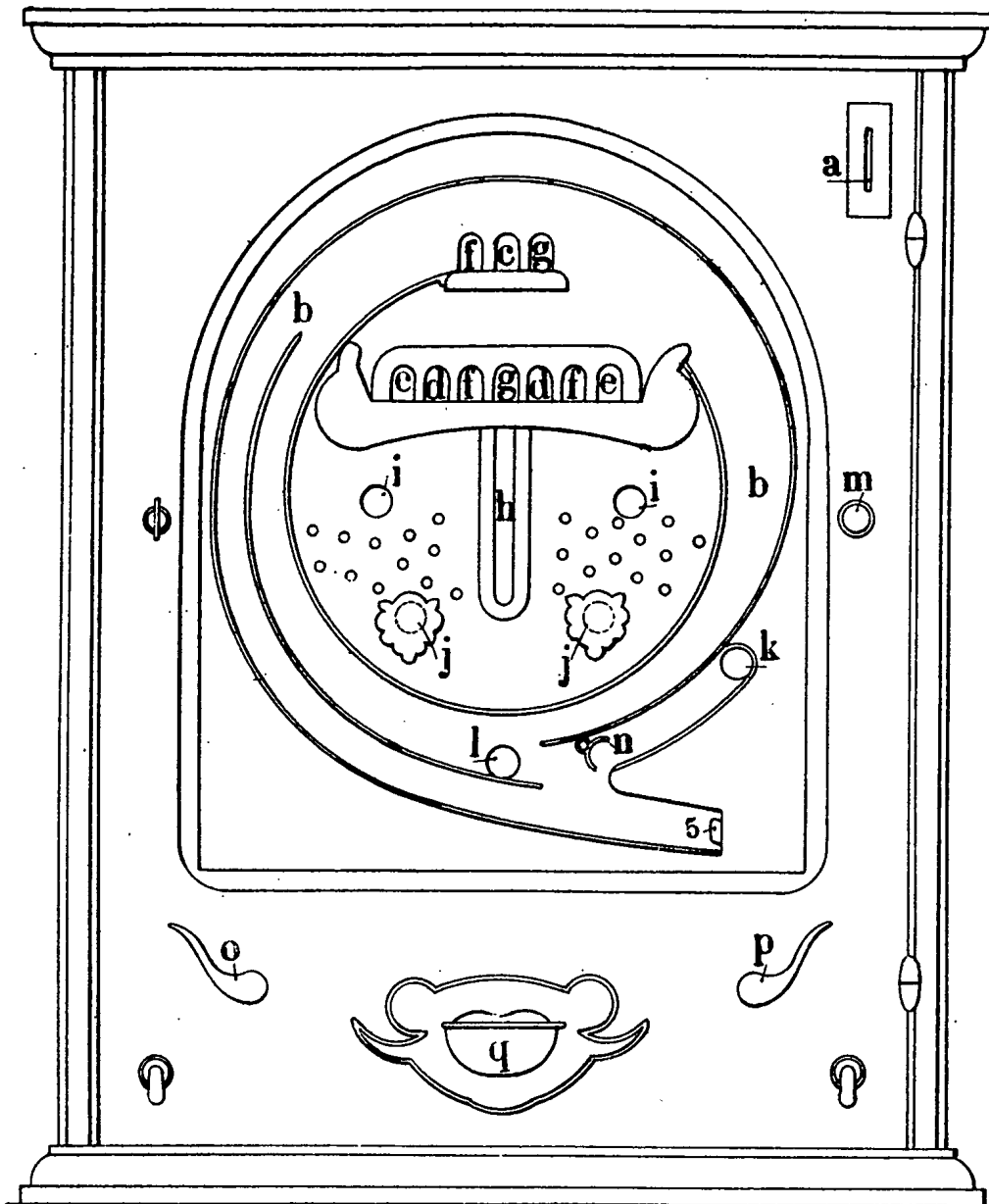


Fig.2.

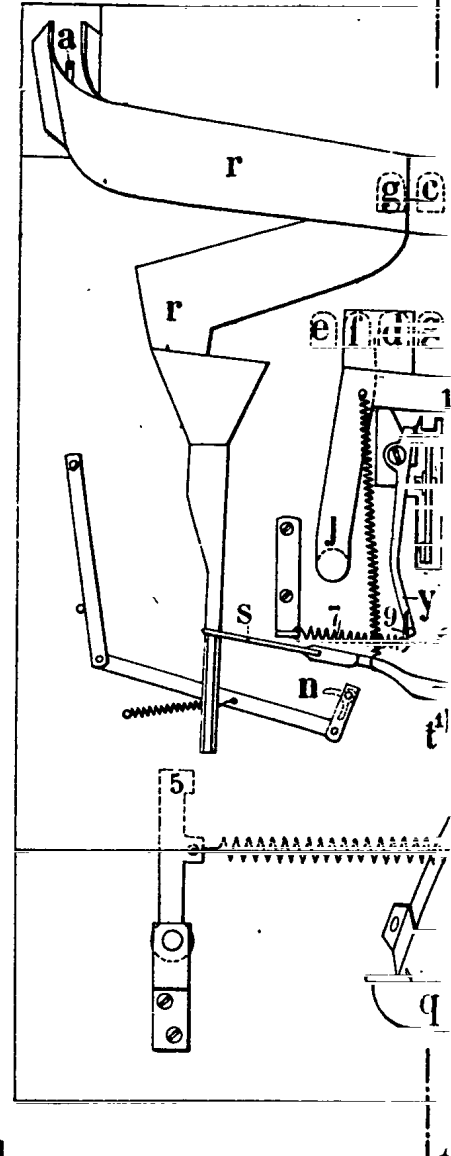


Fig.3.

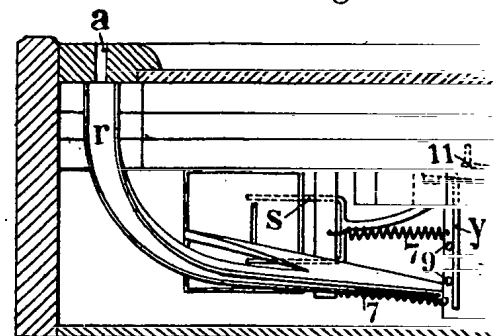


Fig.5.

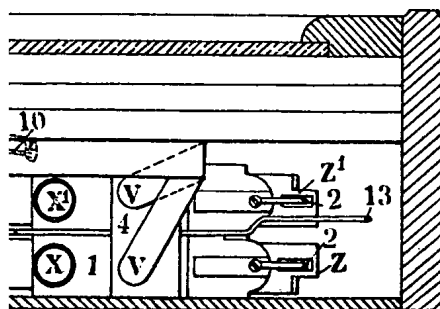
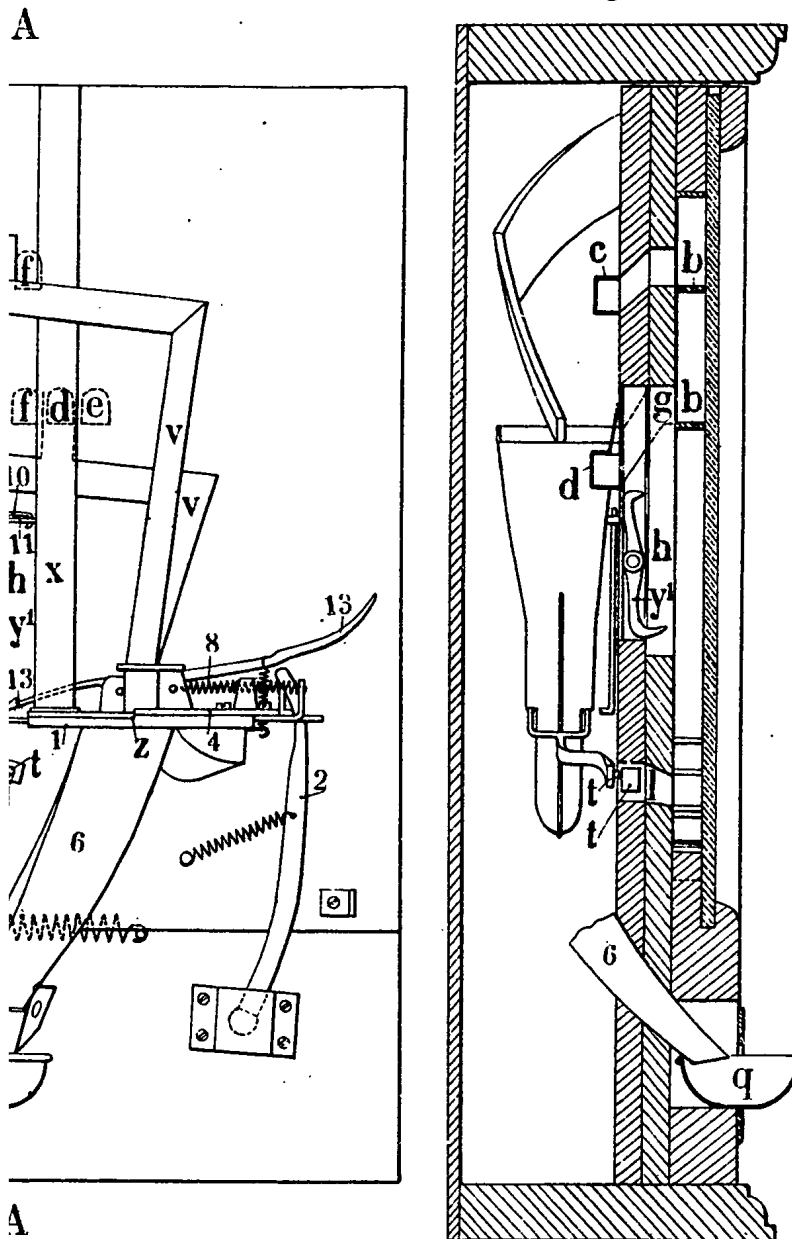


Fig.4.

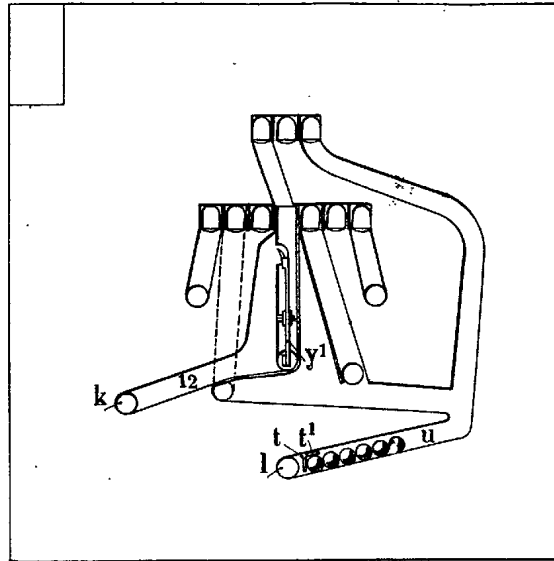


Fig.6.

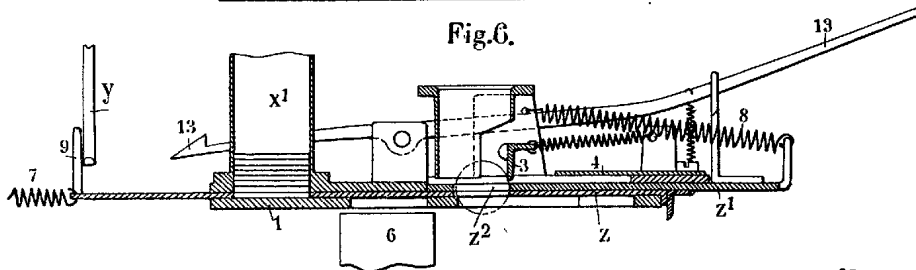


Fig.7.

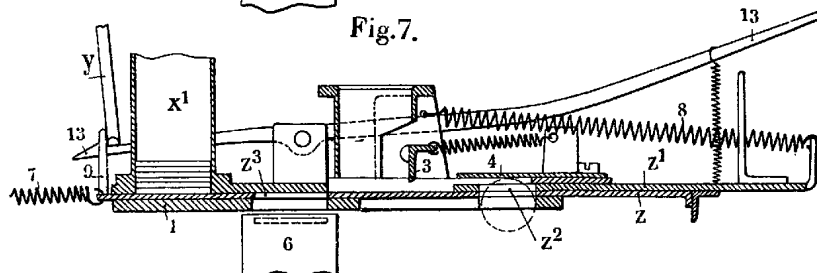


Fig.4.

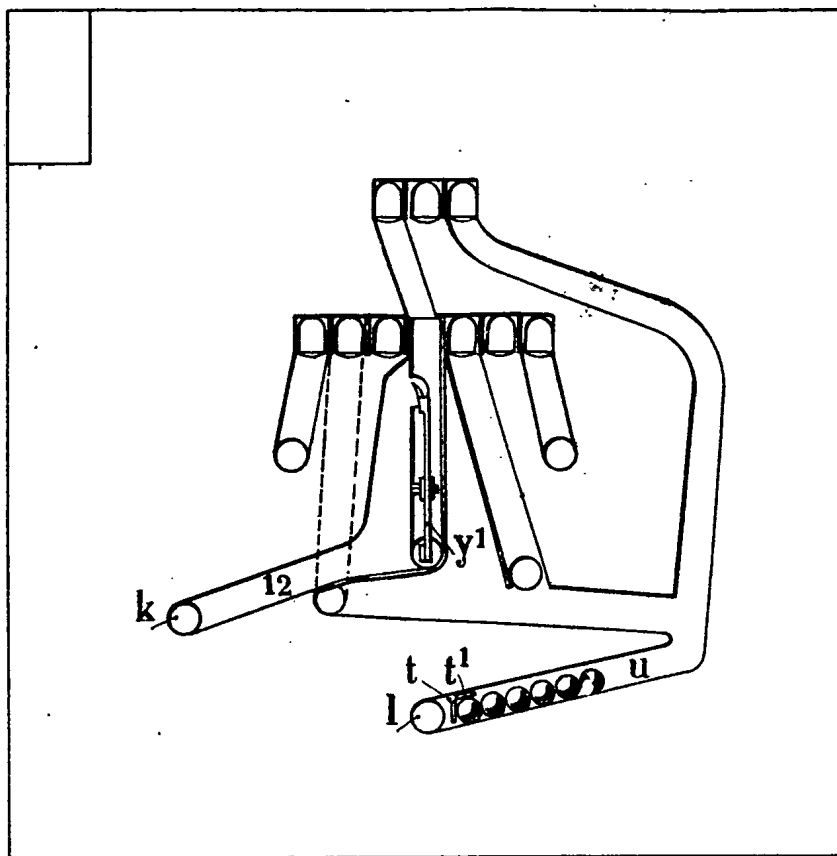


Fig.6.

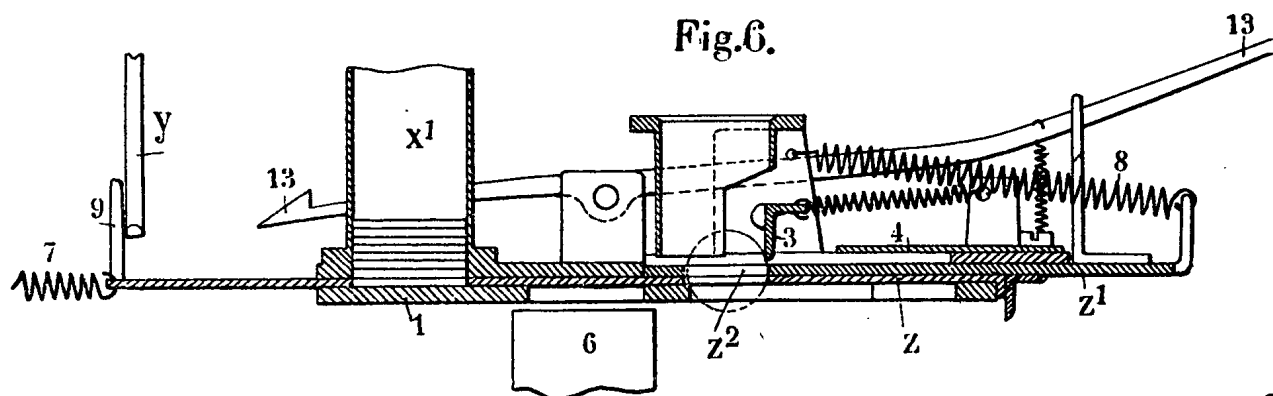
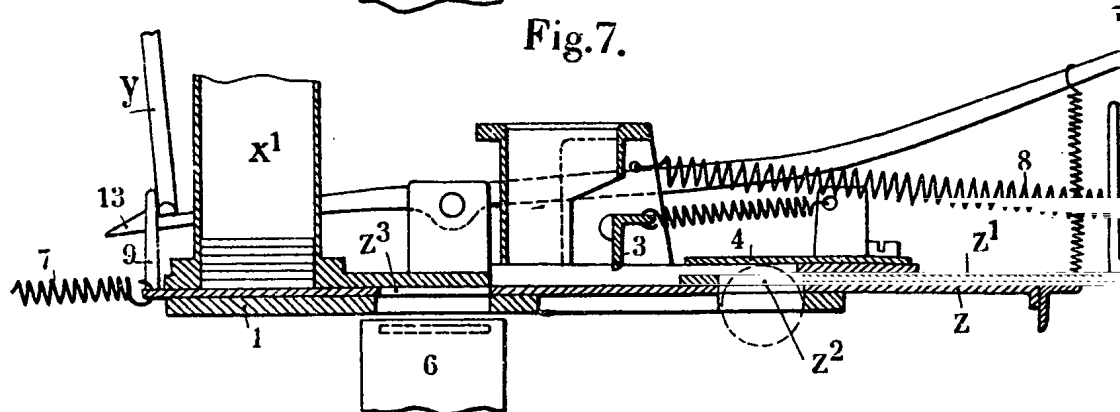


Fig.7.



2 planches. — Pl. II

