

ПРАВИЛА БИЛЛАРДНОЙ ИГРЫ.

Правила общие:

§ 1. Приступая к игре на биллард, прежде всего ставят шары на свои места какъ изъясняено при описании каждой игры. Начинаетъ или даетъ выставку тотъ, кому придется очередь по жребию или согласию.

§ 2. Выставка шара начинается всегда съ того мѣста, которое называется на биллардѣ домомъ. Это пространство определяется прямой линией, проведенной чрезъ верхнюю точку (на которой ставится красный шаръ въ русской партіи) параллельно къ короткому борту. Для избѣжанія споровъ необходимо, что бы домовая линія съ точностью была определена и отмечена начертанной ниткою.

§ 3. При выставкѣ бѣлого шара (что называется играть съ рукъ) ни въ какой партіи (кромѣ русской въ кегли) не позволяетъ выходить корюзомъ за противоположную линію длинного борта, исключая только верхней части туловища.

§ 4. Не позволяетъ ударять въ шаръ не касаешься въ то время хотя одного ногота пола.

§ 5. Когда игрокъ, приравнивавшись къ удару, тронетъ нечаянно, какимъ было образомъ шаръ (сдѣлаетъ тушъ) то этимъ лишается права на очередной ударъ и платить партнеру за промахъ т. е. теряетъ роду партии известное число очковъ, которые прибавляются къ очкамъ партнера и вымѣстъ съ тѣмъ убавляются съ очковъ сдѣланаго тушъ. Если играющій послѣ правильнаго сдѣланаго шара, сдѣлаетъ тушъ, то онъ платить за промахъ, лишается права на ударъ, а сдѣланный шаръ считается въ его пользу.

§ 6. Если послѣ туша партнера сдѣлаетъ замѣчаніе, а играющій не остановится, но ударить и сдѣлаетъ въ лузу шаръ, то таковой не считается, а ставится на определенное мѣсто, партнеръ получаетъ за промахъ и продолжаетъ играть.

§ 7. Если послѣ туша или не въ очередь играющій не сдѣластъ, а только тронетъ одинъ или болѣе шаровъ съ мѣста, то партнеръ становится таковыемъ приблизительно на тѣ мѣста на которыхъ они стояли до измѣненного удара, на точность определенія этихъ точекъ проминившись не имѣтъ права претендовать.

§ 8. Если играющій, безъ согласія партнера сниметъ или сдвинетъ шаръ съ мѣста, то этимъ лишается права на очередной ударъ, шаръ партнеромъ становится на прежнее мѣсто, провинившись за промахъ не платить; когда подобного рода отступленіе отъ правила игры сдѣлаетъ партнеръ, который послѣ не имѣлъ права на ударъ, тогда ставить шаръ на прежнее мѣсто тѣмъ, кому сдѣлать игру.

§ 9. Въ случаѣ же показалосьбы снять съ билларда шаръ, то это долженъ сдѣлать маркеръ, и за не имѣніемъ его, одинъ изъ играющихъ, но со согласіемъ партнера.

§ 10. Если партнеръ остановитъ какимънибудь образомъ направить катившись шаръ играющаго въ сторону, то этотъ шаръ считается сдѣланымъ въ пользу того, кто игралъ.

§ 11. Если подобное отступленіе отъ правила сдѣлываетъ играющій тѣмъ шаромъ, съ которымъ онъ игралъ, то партнеръ имѣетъ право поставить таковую шаръ на прежнее мѣсто, получаетъ за промахъ и продолжаетъ игру.

§ 12. Кто сдѣлаетъ не своимъ шаромъ, то хотя и положилъ въ лузу, не пользуется этимъ, но на противъ, теряетъ право на ударъ, который продолжаетъ игру; сдѣланный шаръ ставится на определенное мѣсто а остальные остаются тамъ, где остановились.

§ 13. Каждый изъ играющихъ долженъ помянуть, где остановился его шаръ; въ случаѣ же недоразумѣнія, противникъ его не обязанъ указывать, которымъ шарикомъ онъ долженъ играть, равно и маркеръ не имѣтъ права указать раньше, чѣмъ его сдѣлываютъ.

§ 14. Въ случаѣ шаръ, прикатившись къ краю лузы, повидимому пріостановится и потомъ упадеть, то это паденіе тогда только считается действительнымъ, когда игрокъ при остановки своего шара, не сдѣлаетъ никакаго особеннаго движенья, отъ которого шаръ неправильно могъ упасть въ лузу. Если же шаръ остановившись у края лузы, упадеть во время или послѣ удара партнера, или отъ какаго нибудь стука, то его ставить на то же мѣсто, где онъ стоялъ.

§ 15. Кто на биллардѣ теряетъ очко за какой нибудь неправильный ударъ или промахъ, то вслѣдъ за тѣмъ не имѣтъ права на ударъ, а предстоитъ играть своему партнеру.

§ 16. Машинкой, мазикомъ, длиннымъ кіемъ и турникомъ (толстымъ концомъ кія) играть разрешается.

§ 17. Безъ обоянія согласія, не позволяетъ оставить начатую партію не только начатой уже, но и всѣхъ другихъ сколько сдѣловало играть по договору. Если кто недогиринаетъ по договору, платить за всѣ играяныи партіи.

§ 18. Если посторонний зрителъ какимъ нибудь образомъ, хотя неумышленно, помѣшаетъ въ игрѣ или ударъ, то шары становятся на прежнее мѣсто играютъ снова.

§ 19. Чтобы отстранить отъ себя вское неудовольствіе, играющіе на биллардѣ могутъ требовать, чтобы посторонніе зрители не подходили близко къ билларду, или произносили какія либо замѣчанія или насмѣшки, которыя могутъ невольнымъ образомъ сконфузить игрока и тѣмъ помѣшать ему сдѣлать правильный ударъ.

§ 20. Посторонній зрителъ, а равно и участникою въ игрѣ, ни въ какомъ случаѣ не имѣтъ права сопровождать игру какъ играть. Если же кто, вопреки установленному правилу, подаетъ сонѣтъ игроку и тотъ сдѣлаетъ такъ, какъ ему было сказано, то партнеръ имѣетъ право не признавать этотъ ударъ дѣйствительнымъ.

§ 21. Когда случится ошибкѣ при счетѣ очковъ, то каждый зрителъ имѣетъ право поправить счетъ но только до сдѣланаго удара; если же одинъ изъ играющихъ или маркеръ сдѣлаетъ вопросъ, то каждый зрителъ можетъ подтвердить счетъ, хотя бы это было послѣ удара.

§ 22. Маркеръ долженъ считать очки съ точностью, и повторять громко каждый разъ, когда играющій сдѣлаетъ или намѣренъ сдѣлать ударъ. Кроме того онъ долженъ внимательно смотрѣть на игру, чтобы быть въ состояніи судить объ ударахъ и карамболахъ и не долженъ пронускать ни одной ошибки или неправильности въ игрѣ; онъ также долженъ ясно и точно означать проигравшіи арти и тѣ концы каждой сдѣлать расчетъ съ явнымъ беспристрастіемъ, объявляя о томъ громко и для всѣхъ понятно.

§ 23. Когда шаръ, на которого играютъ, лѣтаетъ прижокъ, выпѣтѣтъ изъ билларда, что можетъ случиться отъ неправильности билларда или бортовъ, тогда шаръ становится на определенное мѣсто, играющій за промахъ не платить продолжаетъ игру.

§ 24. Если шаръ, которымъ играютъ, т. е. который тронуты кіемъ, изъ билларда выпѣтѣтъ, то играющій теряетъ одинъ промахъ и партнеръ продолжаетъ игру.

§ 25. Если при ударѣ кій показывается (сдѣлается кіекъ) то это считается за дѣйствительный ударъ.

ПРИМѢЧАНІЕ: Кто разорвѣтъ сукно на биллардѣ, тотъ во всякомъ случаѣ долженъ заплатить за причиненный имъ убытокъ. Въ общественныхъ собранияхъ и въ мѣстахъ, где приватно за правило играть только на цѣльномъ сукнѣ, тамъ сдѣлать заплатить не только за новое сукно, но покрыть издергии, что будетъ стоить работы при этомъ возобновленіи. Въ заведеніяхъ, где играютъ и на заштопанномъ сукнѣ, платить по цѣнности сукна, отъ 3 до 10 руб. Если кто во время игры, при ударѣ кіемъ, разбьетъ шаръ, сломаетъ или расколетъ кій, то за это ничего не долженъ платить, и не обязанъ также вознаграждать тѣмъ, чьи сукно разбито.

Если встрѣтится такого рода недоразумѣніе, для разрѣшенія которого, не установлено правилъ, то въ семъ случаѣ разрѣшаютъ маркеръ, или большинство голосовъ посѣтителей.

Партія Русская въ 5 шаровъ.

§ 1. Русская партія считается до 60-ти очковъ, ее играютъ пятью шарами: двумя бѣлыми, двумя красными и однимъ желтымъ. Желтый шаръ ставится на средней или центральной точкѣ билларда, а красные: одинъ на верхней, другой на домовой точкѣ. Каждый партнеръ играетъ своимъ бѣлымъ шаромъ: первый т. е. давній выставкѣ № 1-й, а второй № 2-й какой кому изъ партнеровъ придется по жребию или по согласию.

§ 2. Дающій выставку, долженъ прокатить свой шаръ за черту верхней послѣдней точки. Если выставленный шаръ не станетъ за сказанную черту, или сбьется какой-либо шаръ съ мѣста, то партнеръ получаетъ одно очко.

§ 3. При выставкѣ упадетъ выставленный шаръ, то партнеръ получаетъ очко, если же упадетъ цѣлый шаръ, то онъ не считается, ставится на свое мѣсто, партнеръ получаетъ также очко и приступаетъ къ игрѣ.

§ 4. Желтый шаръ, упавшій въ среднюю лузу, считается 12 очковъ, а въ угловую 6; красные же шары въ каждую лузу 3, а бѣлые по 2 очка.

§ 5. Къ выше означеннымъ очкамъ причитываются еще карамбoli (т. е. отрицательные удары) въ слѣдующемъ порядке: если своимъ бѣлымъ шаромъ положить желтый въ лузу, и отразивши отъ него, столкнется или задѣгнъ красный шаръ, то это называется карамболой отъ желтаго по красному и придается 6 очковъ отъ желтаго по бѣлому 3, отъ краснаго по желтому 6, по красному 3, по бѣлому 2 очка; отъ бѣлого по желтому 3, по красному 2 очка. Вторичные карамбoli (т. е. по третьему шару) считаются по достоинству шаровъ, а именно: желтаго 6, красному 3, и бѣлымъ 2 очка.

§ 6. Карамбoli, сдѣланные прежде столкновеніемъ съ упавшимъ шаромъ въ лузу, считаются такимъ же образомъ, какими и отразившись послѣ его паденія.

§ 7. Если шаръ играющаго упадетъ въ лузу, незадѣвъ ни одного шара, то партнеръ получаетъ 3 очка; если же его шаръ упадетъ послѣ карамбoli, то это считается въ слѣдующемъ порядке:

по бѣлому.....	2 очка	по красному и красному.....	6 очковъ
по красному.....	3 >	по красному и желтому {	9 >
по желтому.....	6 >	по желтому и красному {	9 >
по бѣлому и красному.....	4 >	по красному, желтому и бѣлому.....	10 >
по бѣлому и желтому.....	7 >	по красному, красному, желт. и бѣл.....	14 >

§ 8. Если при ударѣ кія пострадаетъ, то это считается за обыкновенный ударъ и повторить его не позволяется.

§ 9. За каждый промахъ, т. е. за такой ударъ, отъ которого бѣлый (свой шаръ) не столкнется съ другимъ, присчитывается одно очко въ пользу партнера.

§ 10. Когда играющій уронитъ шаръ на себѣ или дастъ промахъ и тѣмъ дополнить число недостающихъ очковъ партнера, то партія кончается.

§ 11. Если кто изъ играющихъ, положивъ шаръ въ лузу, будетъ продолжать игру раньше чѣмъ сдѣланіемъ шаръ поставленъ на определенное мѣсто, платить за промахъ, а когда сдѣлаетъ шаръ, лишается своего играчника, противникъ присчитывается себѣ очко и продолжаетъ игру.

§ 12. Внѣграшій партію долженъ выставлять при началѣ новой партіи.

Партія въ Пиратіи.

§ 1. Пиратія состоитъ изъ 15 бѣлыхъ шаровъ номерованныхъ отъ 1 до 15-ти чиселъ, а играютъ однимъ только краснымъ шаромъ (бѣтвокъ).

§ 2. Шари выставляются трехъ-угольникомъ плотно одинъ подъ другимъ и шаръ № 1-й долженъ стоять на верхней точкѣ билларда, крупные номера должны быть въ срединѣ, а мелкие по бокамъ.

§ 3. Сложность партіи считается шаръ № 1-й за 11, составляя 150 очковъ, да къ послѣднему шару положенному въ лузу причисляется 10 итого 140 очковъ. Если играть два партнера, то чтобы не быть припринуты и чтобы послѣдовали разыгрыши каждый изъ нихъ долженъ имѣть по 70 очковъ, при чемъ составляетъ большинство очковъ имѣющею, выигрышъ, а меньшинство проигрышъ; если играющіи трое, то шаръ съ двумя очками считается за 12, и тогда пиратія заключается въ себѣ 150 очковъ; слѣдующимъ, каждый долженъ сдѣлать по 50 очковъ; первымъ изъ партнерахъ имѣющими большинство очковъ, выигрышаетъ партію, а послѣднимъ два между собою доказывая партію разыгрываютъ очки покуда одинъ изъ нихъ будетъ имѣть 50 очковъ, затѣмъ послѣдній считается проигравшимъ партію.

§ 4. Играютъ также одинъ противъ двухъ по очереди одинъ послѣ другаго; первый называется король, который идетъ выставку; шари положенные въ лузу кладутъ и считаются; отдельно короля и отдельно двухъ партнерахъ вмѣстѣ и сколько недостаетъ до 70 очковъ, столько каждый партнеръ платить королю, а король въ свою очередь платить каждому партнеру; играютъ и двое противъ двухъ.

§ 5. У кого окажется менѣе очковъ, сколько полагается ихъ на долю каждого, то недостающее число приприняется тому, у кого по окончаніи партіи окажется очковъ больше.

§ 6. Выставляющий долженъ сбить, или промахнуть, или сдѣлать въ лузу, и если онъ не сдѣлаетъ, то партнеръ получаетъ 8 очковъ или 4 креста, тотъ проигрываетъ и выключается изъ числа играющихъ.

§ 7. При первомъ выставкѣ, если онъ не сдѣлаетъ, то партнеръ получаетъ 8 очковъ или 4 креста, тотъ проигрываетъ и выключается изъ числа играющихъ.

§ 8. Каждый изъ играющихъ изъ пиратіи, имѣетъ право на одинъ только ударъ, послѣ которого удастъся сдѣлать партнеръ и т. д. по очереди вынутыи въ лузу.

§ 9. За сдѣланіемъ шаромъ, приспособленіемъ партнера 2 очка или одинъ крестъ (\times); кто получаетъ 8 очковъ или 4 креста, тотъ проигрываетъ и выключается изъ числа играющихъ.

§ 10. За промахъ, т. е. если шаръ играющаго не дотронется до другого шара, считается одно очко по полкresta (1) на себѣ; кто сдѣлаетъ, или только задѣгнъ другой шаръ, уронить свой въ лузу, тотъ проигрываетъ два очка одинъ крестъ; если же свой шаръ, не дотронувшись другого, упадетъ въ лузу, то за это тоже считается 2 очка или одинъ крестъ.

§ 11. Когда одинъ изъ играющихъ положитъ шаръ въ лузу, то слѣдующій выставляетъ, а третій за нимъ играетъ. Когда остаются только двое играющихъ, тогда выставлять тотъ который сдѣлалъ шаръ, а если шаръ упадетъ на себѣ, тогда выставлять слѣдующій партнеръ.

§ 12. Получивши пиратію, прежде выставки 4 креста (8 очковъ) можетъ съ окончаніемъ тура, т. е. по досадной къ нему очереди, присаться, но онъ долженъ принять на себѣ столько очковъ, сколько у того, который послѣ всѣхъ ихъ имѣлъ. Присаться могутъ также еще одинъ и не больше двухъ, съ общаго согласія играющихъ партнера.

§ 13. Пропиграний, можетъ купить номеръ, но только не у того, послѣ которого онъ игралъ. Продавши пиратію, получаетъ право на одинъ только ударъ, послѣ которого удастъся сдѣлать партнеръ и т. д. по очереди вынутыи въ лузу.

§ 14. Кто, предполагая, что играетъ съ выставки, возьметъ шаръ въ руки, тому присваивается очко, а шаръ ставится на прежнее мѣсто, слѣдующій же играетъ.

§ 15. Желающій играть не въ свою очередь долженъ отъ томъ предвидѣмъ хозяина этого шара, произнося громко: «я берусь сдѣлать» (или беру *à faire*). Сдѣланіемъ такимъ образомъ шаръ считается за того, на кого сдѣлано играть; но если взявши сдѣлать шаръ, его не сдѣлаетъ, то ему присваивается два очка или одинъ крестъ.

§ 16. Если же изъ числа играющихъ нѣсколько партнерахъ берутся сдѣлать чужой шаръ, то первенство имѣть тотъ, кто первыи выигралъ; одинъ только хозяинъ шара имѣетъ предпочтение, но онъ присваиваетъ тому же взявшему, какъ сказано въ § 15.

§ 17. Если кто сдѣлаетъ по ошибкѣ не въ свою очередь, то это считается также за аферъ подчиняясь послѣднимъ указаніемъ § 15.

§ 18. Тотъ у кого по договору еще не достаетъ только одного очка, не имѣтъ права на (*à faire*).

§ 19. Невозможество одному играть за двухъ партнерахъ, хотя бы онъ пожелалъ внести двойной купчай.

§ 20. Ни въ какомъ случаѣ не позволяетъ постороннему лицу, не имѣющему номера, купить шаръ или играть за другого.

§ 21. Если тотъ кому по очереди слѣдуетъ играть, будеть въ отсутствіи и не явится до троекратнаго вызова, то за него играетъ, кому поручено будетъ большинствомъ, а отсутствующий долженъ признать ударъ этотъ дѣйствительнымъ.

Партія въ Аллегерь 2-мя шарами.

§ 1. Эта партія имѣть то преимущество предъ другими биллардными играми, что если собирается не менѣе пяти человекъ, желающихъ играть въ аллагерь, то двое или трое играющихъ, занявшиѣ пирамиду въ короли, по окончаніи трехъ партій.

§ 2. Партія въ аллагерь играется двумя шарами: обыкновенно однимъ бѣлымъ и однимъ краснымъ. Участвовать въ ней могутъ отъ 5-ти персоны и болѣе.

§ 3. При составлении партіи, желающей играть вынимаютъ номера, обыкновенно написанные на маленькихъ деревянныхъ шарикахъ, или же неизвѣстнѣе ихъ, карты: у кого тузъ тотъ начинаетъ первый, карты вторыи.

§ 4. Когда номера или карты разобраны, тогда передается маркеру условный купчай, а за не имѣніемъ маркера, наимѣнѣе первыи номеръ, который обязанъ наблюдать за порядкомъ во время игры и при томъ отмѣтывать проигрыши на особой доскѣ.

§ 5. Послѣ первого удара, никто не можетъ принять участі

Правила общія:

§ 1. Приступая къ игрѣ на билардѣ, прежде всего ставятъ шары на свои мѣста какъ изъяснено при описании каждой игры. Начинаетъ или даетъ выставку тотъ, кому придется очередь по жребию или согласию.

§ 2. Выставка шара начинается всегда съ того мѣста, которое называется на билардѣ домомъ. Это пространство опредѣляется прямую линіею, проведеною чрезъ верхнюю точку (на которой ставится красный шаръ въ русской партии) паралельно къ короткому борту. Для избѣжанія споровъ необходимо, что бы домовая линія съ точностью было опредѣлена и отмѣчена намѣленною ниткою.

§ 3. При выставкѣ бѣлого шара (что называется играть съ рукъ) ни въ какой партіи (кромѣ русской въ кегли) не позволяетъ выходить корпусомъ за протяженіе линіи длиннаго борта, исключая только верхней части туловища.

§ 4. Не позволяетъ ударять въ шаръ не касаясь въ то время хоть одною ногою пола.

§ 5. Когда игрокъ, принарвалившись къ удару, тронетъ нечаянно, какимъ быто ни было образомъ шаръ (сдѣлаетъ тушъ) то этимъ лишается права на очередный ударъ и платить партнери за промахъ т. е. теряетъ по роду партіи известное число очковъ, которые прибавляются къ очкамъ партнера и вмѣстѣ съ тѣмъ убавляются съ очковъ сдѣлавшаго тушъ. Если играющій поѣтъ правильнѣо сдѣланнаго шара, сдѣлаетъ тушъ, то онъ платить за промахъ, лишается права на ударъ, а сдѣланный шаръ считается въ его пользу.

§ 6. Если послѣ туша партнерь сдѣлаетъ замѣчаніе, а играющій не останоится, но ударить и сыграетъ въ лузу шаръ, то таковой не считается, а ставится на опредѣленное мѣсто, партнерь получаетъ за промахъ и продолжаетъ играть.

§ 7. Если послѣ туша или не въ очередь играющій не сдѣлаетъ, а только тронетъ одинъ или болѣе шаровъ съ мѣста, то партнерь становится таковыми приблизительно на тѣ мѣста, на которыхъ они стояли до означеннаго удара, на точность опредѣленія этихъ точекъ провинившійся не имѣть права претендовать.

§ 8. Если играющій, безъ согласія партнера сниметъ или сдвинетъ шаръ съ мѣста, то этимъ лишается права на очередный ударъ, шаръ партнериомъ становится на прежнее мѣсто, провинившійся за промахъ не платить; когда подобного рода отступленіе отъ правила игры сдѣлаетъ партнерь, который по очереди не имѣть права на ударъ, тогда ставить шаръ на прежнее мѣсто тотъ, кому слѣдуетъ играть и продолжать игру.

§ 9. Въ случаѣ же понадобится снять съ биларда шаръ, то это долженъ сдѣлать маркеръ, и за не имѣніемъ его, одинъ изъ играющихъ, но съ согласіемъ партнера.

§ 10. Если партнерь остановитъ какимъ нибудь образомъ направить катившійся шаръ играющаго въ сторону, то этотъ шаръ считается сдѣланннымъ въ пользу того, кто игралъ.

§ 11. Если подобное отступленіе отъ правилъ сдѣлаетъ играющій тѣмъ шаромъ, съ которымъ онъ игралъ, то партнерь имѣть право поставить таковой шаръ на прежнее мѣсто, получаетъ за промахъ и продолжаетъ игру.

§ 12. Кто сыграетъ не своимъ шаромъ, то хотя и положилъ въ лузу, не пользуется этимъ, но на противъ, теряетъ промахъ въ пользу партнера, который продолжаетъ игру; сдѣланный шаръ ставится на опредѣленное мѣсто, а остальные остаются тамъ, где остановились.

§ 13. Каждый изъ играющихъ долженъ помнить, где остановился его шаръ; въ случаѣ же недоразумѣнія, противникъ его не обязанъ указывать, которымъ шаромъ онъ долженъ играть, равно и маркеръ не имѣть право указать раньше, чѣмъ его спрашиваются.

§ 14. Въ случаѣ шаръ, прикатившись къ краю лузы, повидимому пріостановится и потому упадеть то это паденіе тогда только считается дѣйствительнымъ, когда игрокъ при остановкѣ своего шара, не сдѣлалъ никакого особеннаго движения, отъ которого шаръ неправильнѣо могъ упасть въ лузу. Если же шаръ остановившись у края лузы, упадетъ во время или послѣ удара партнера, или отъ какого нибудь стука, то его ставить на то же мѣсто, где онъ стоялъ.

§ 15. Кто на биллардѣ теряетъ очко за какой нибудь неправильный ударъ или промахъ, то вслѣдъ за тѣмъ не имѣть права на ударъ, а предоставляетъ играть своему партнери.

§ 16. Машинкой, мазикомъ, длиннымъ кіемъ и турникомъ (толстымъ концомъ кія) играть позво-ляется.

§ 17. Безъ обояднаго согласія, не позволяется оставить начатую партію не только начатой уже, но и всѣхъ другихъ сколько сдѣловоало играть по уговору. Если кто недогрызаетъ по уговору, платить за всѣ играніи партіи.

§ 18. Если посторонній зритель какимъ нибудь образомъ, хотя неумышленно, помѣшаетъ въ игрѣ или ударѣ, то шары становять на прежнее мѣсто и играютъ снова.

§ 19. Чтобы отстранить отъ себя всякое неудовольствіе, играющіе на биллардѣ могутъ требовать, чтобы посторонніе зрители не подходили близко къ билларду, или произносили какія либо замѣчанія или насмѣшки, которыхъ могутъ невольнымъ образомъ сконфузить игрока и тѣмъ помѣшать ему сдѣлать правильный ударъ.

§ 20. Посторонній зритель, а равно и участвующій въ игрѣ, ни въ какомъ случаѣ не имѣть права сопѣтывать игроку какъ играть. Если же кто, вопреки установленному правилу, подаетъ сопѣтъ игроку и тотъ сдѣлаетъ такъ, какъ ему было сказано, то партнерь имѣть право не признавать этотъ ударъ дѣйствительнымъ.

§ 21. Когда случится ошибка при счетѣ очковъ, то каждый зритель имѣть право поправить счетъ но только до слѣдующаго удара; если же одинъ изъ играющихъ или маркеръ сдѣлаетъ вопросъ, то каждый зритель можетъ подтвердить счетъ, хотя бы это было и послѣ удара.

§ 22. Маркеръ долженъ считать очки со точностью, и повторять громко каждый разъ, когда играющій сдѣлалъ или намѣренъ сдѣлать ударъ. Кромѣ того онъ долженъ внимательно смотрѣть на игру, чтобы быть въ состояніи судить объ ударажъ и карамболяхъ и не долженъ пропускать ни одной ошибки или неправильности въ игрѣ; онъ также долженъ ясно и точно означать проигравшаго арти и въ концѣ каждой сдѣлать расчетъ съ явнымъ безпристрастіемъ, объявляя о томъ громко и для всѣхъ понятно.

§ 23. Когда шаръ, на котораго играютъ, дѣлая прижокъ, вылетѣтъ изъ билларда, что можетъ случиться отъ неправильности билларда или бортовъ, тогда шаръ ставится на опредѣленное мѣсто, играющій за промахъ не платить и продолжаетъ игру.

§ 24. Если шаръ, которымъ играютъ, т. е. который тронули кіемъ, изъ билларда вылетѣтъ, то играющій теряетъ одинъ промахъ и партнерь продолжаетъ игру.

§ 25. Если при ударѣ кія посколькуется (сдѣлается киксъ) то это считается за дѣйствительный ударъ.

ПРИМѢЧАНІЕ: Кто разорвать сукно на биллардѣ, тотъ во всякомъ случаѣ долженъ заплатить за пра на цѣльномъ сукнѣ, тамъ сдѣлуетъ заплатить не только за новое сукно, но и покры паниномъ сукнѣ, платить по цѣнности сукна, отъ 3 до 10 руб. Если кто во время и не обизантъ также вознаграждать тотъ ущербъ содержателю билларда, какой произой игры должны быть вознаграждаемы по цѣнности оныхъ.

Если встрѣтится такого рода недоразумѣніе, для разрѣшенія котораго, не устано

Партія Русская въ 5 шаровъ.

§ 1. Русская партія считается до 60-ти очковъ, ее играют пятью шарами: двумя бѣлыми, двумя красными и однимъ желтымъ. Желтый шаръ ставится на средней или центральной точкѣ биларда, а красные: одинъ на верхней, другой на домовой точкѣ. Каждый партнеръ играетъ своимъ бѣлымъ шаромъ: первый т. е. давшій выставку № 1-й, а второй № 2-й какою кому изъ партнеровъ придется по жребию или по согласию.

§ 2. Давшій выставку, долженъ прокатить свой шаръ за черту верхней послѣдней точки. Если выставляемый шаръ не станетъ за указанную черту, или сбьеть какой-либо шаръ съ мѣста, то партнеръ получаетъ одно очко.

§ 3. Когда при выставкѣ упадетъ выставляемый шаръ, то партнеръ получаетъ очко, если-же упадетъ цѣлѣтной шаръ, то онъ не считается, ставится на свое мѣсто, партнеръ получаетъ также очко и приступаетъ къ игрѣ.

§ 4. Желтый шаръ, упавшій въ среднюю лузу, считается 12 очковъ, а въ угловую 6; красные же шары въ каждую лузу 3, а бѣлые по 2 очка.

§ 5. Къ выше означенному очкамъ присчитываются еще карамбoli (т. е. отрицательные удары) въ слѣдующемъ порядке: если своимъ бѣлымъ шаромъ положить желтый въ лузу, и отразившись отъ него, столкнется или задѣтъ красный шаръ, то это называется карамболъ отъ желтаго по красному и присчитывается 6 очковъ отъ желтаго по бѣлому 5, отъ красного по желтому 6, по красному 3, по бѣлому 2 очка; отъ бѣлого по желтому 5, по красному 2 очка. Вторичные карамбoli (т. е. по третьему шару) считаются по достоинству шаровъ, а именно: желтаго 6, красному 3, и бѣлый 2 очка.

§ 6. Карамбoli, слѣдящіе прежде столкновенія съ упавшимъ шаромъ въ лузу, считаются такимъ-же образомъ, какимъ и отразившіеся послѣ его паденія.

§ 7. Если шаръ играющаго упадетъ въ лузу, незадѣвъ ни одного шара, то партнеръ получаетъ 3 очка; если-же его шаръ упадетъ послѣ карамбoli, то это считается въ слѣдующемъ порядке:

По бѣлому.....	2 очка		По красному и красному.....	6 очковъ
> красному.....	3 >		> красному и желтому }	9 >
> желтому.....	6 >		> желтому и красному }	10 >
> бѣлому и красному.....	4 >		> красному, желтому и бѣлому.....	11 >
> бѣлому и желтому.....	7 >		> красному, красному, желт. и бѣл....	14 >

§ 8. Если при ударѣ кій поскользнется, то это считается за обыкновенный ударъ и повторить онъ не разърешается.

§ 9. За каждый промахъ, т. е. за такой ударъ, отъ которого бѣлый (свой шаръ) не столкнется съ другимъ, присчитывается одно очко въ пользу партнера.

§ 10. Когда играющій уронитъ шаръ на себя или дастъ промахъ и тѣмъ дополнить число недостающихъ очковъ партнера, то партія кончается.

§ 11. Если кто изъ играющихъ, положивъ шаръ въ лузу, будетъ продолжать игру раньше чѣмъ сыгравшій шаръ постандентъ на опредѣленное мѣсто, платить за промахъ, а когда слѣдуетъ шаръ, лишается своего выигрыша, противникъ присчитываетъ себѣ очко и продолжаетъ игру.

§ 12. Выигравшій партію долженъ выставлять при началѣ новой партіи.

Партія въ Пирамиду.

§ 1. Пирамида состоитъ изъ 15 бѣлыхъ шаровъ номерованныхъ отъ 1 до 15-ти чисель, а играютъ однімъ только краснымъ шаромъ (батокъ).

§ 2. Шары выставляются трехъ-угольникомъ плотно одинъ подъ другого и шаръ № 1-й долженъ стоять на верхней точкѣ биларда, крупные номера должны быть въ срединѣ, а мелкие по бокамъ.

§ 3. Сложность партии считается шаръ № 1-я за 11, составляет 130 очковъ, да къ послѣднему шару положенному въ лузу причисляется 10 итого 140 очковъ. Если играютъ два партнера, то чтобы не быть въ проигрышь и чтобы послѣдовать разыгрыши каждый изъ нихъ долженъ имѣть по 70 очковъ, при чемъ составляетъ большинство очко: имѣющему, выиграть, а меньшинство проиграть; если играющихъ трое, то шаръ съ двумя очками считается за 12, и тогда пирамида заключающа въ себѣ 150 очковъ; слѣдовательно, каждый долженъ сдѣлать по 50 очковъ; первый изъ партнировъ имѣющій большинство очко: выигрываетъ партію, а послѣднія два между собою доказывая партію разыгрываютъ очки покуда одинъ изъ нихъ будетъ имѣть 50 очковъ, затѣмъ послѣдній считается проигравшимъ партію.

§ 4. Играютъ также одинъ противъ двухъ по очередно одинъ послѣ другаго; первый называется король, который и даетъ выставку; шары положенные въ лузу кладутся и считаются; отдельно короля и отдельно двухъ партнировъ имѣеть и сколько недостаетъ до 70 очковъ, столько каждый партнеръ платить королю, а король въ свою очередь платить каждому партнеру; играютъ и двое противъ двухъ по предварительному условію или жребию.

§ 5. У кого окажется менѣе очковъ, сколько полагается ихъ на долю каждого, то недостающее число проигрываетъ тому, у кого по окончаніи партіи окажется очковъ больше опредѣленного числа.

§ 6. Выставляющій долженъ сбить или по крайней мѣрѣ до тронуться краснымъ до одного изъ бѣлыхъ шаровъ поставленныхъ въ пирамиду.

§ 7. Когда выставляющій сбьетъ шары съ мѣста и одинъ или нѣсколько упадетъ въ лузу, то очки коихъ считаются въ его пользу и онъ продолжаетъ играть; если же красный шаръ ни задѣбъти ни одного изъ бѣлыхъ, или упадетъ въ лузу задѣбъти шара или нѣтъ, предыдущій, или послѣ кого ему по очереди сдѣлуетъ играть, получаетъ 5 очковъ.

§ 8. Если играющій положивъ бѣлого шара въ лузу, краснаго уронить на себя, то партнеръ признается въ свою пользу 5 очковъ, а сдѣланый шаръ ставится на верхней точкѣ биларда, если же эта точка занята, то плотно къ верхнему короткому борту по срединѣ, если же и это мѣсто занято, то шаръ ставится по направлѣнію къ верхней точкѣ, плотно къ шару.

§ 9. Когда послѣдній оставшійся на билардѣ шаръ, остановится ниже домовой линіи и приходится играть стулъ рука, то на этотъ разъ ударяется съ верхней части биларда противоположной ладу.

§ 10. Кто сдѣлаетъ послѣдній шаръ, тотъ начинаетъ слѣдующую партію, исключая въ короля, где играющій королемъ всегда выставляется, а за нимъ играетъ тотъ, кто въ слѣдующей партіи долженъ быть королемъ.

§ 11. Когда случится, что шаръ, дѣлай прижекъ, станетъ на поверхности борта то его ставить плотно къ борту противъ того мѣста, где онъ на бортѣ стоялъ.

§ 12. За каждый тушъ, какъ бы онъ не случился, партнеръ получаетъ 5 очковъ и продолжаетъ играть. Но если играющій, послѣ правильнно сдѣланного шара, сдѣлаетъ тушъ, то онъ теряетъ 5 очковъ, лишается права на ударъ, а сдѣланый имъ шаръ, остается въ его пользу.

§ 13. Когда играютъ безъ фуксіи, тогда играющій передъ каждымъ ударомъ долженъ сказать, котораго шара и какъ онъ его хочетъ сдѣлать т. е. прямо въ лузу, отъ шара, шаръ-шаромъ и т. д. Если указанный играющімъ шаръ упадетъ въ лузу, а отъ карамболя падаетъ еще одинъ или нѣсколько шаровъ, то эти всѣ считаются въ его пользу.

зиний имъ убытокъ. Въ общественныхъ собранияхъ и въ мѣстахъ, где принято за правило играть только здерки, что будеть стоить работа при этомъ возобновленій. Въ заведеніяхъ, где играютъ и на заштопѣ, при ударѣ кіемъ, разбить шаръ, сломаетъ или расколетъ кій, то за это ничего не долженъ платить, и отъ заденія шара за бортѣ. Во всѣхъ же другихъ случаяхъ причиненные убытки, особенно не во время

правиль, то въ семъ случаѣ разрѣшаеть маркеръ, или большинство голосовъ поѣтителей.

Партія въ Алагеръ 2-мя шарами.

§ 1. Эта партія имѣетъ то преимущество предъ другими биллардными играми, что если соберется не менѣе пяти человѣкъ, желающихъ играть въ алагерь, то двое или трое играюющихъ, занявшие биллард прежде, должны уступить его по окончаніи начатой ими какой-либо другой игрѣ а играющіе пирамиду въ короли, по окончаніи трехъ партій.

§ 2. Партія въ алагерѣ играется двумъ шарами: обыкновенно однимъ бѣлымъ и однимъ краснымъ. Участвовать въ ней могутъ отъ 5-ти персоны и болѣе.

§ 3. При составленіи партіи, желающие играть вынимаютъ нумера, обыкновенно написанные на маленькихъ деревянныхъ шарикахъ, или за неимѣніемъ ихъ, карты: у кого тузъ тотъ начинаетъ первый, двойка второй и т. д.

§ 4. Когда нумера или карты разобраны, тогда передается маркеру условный кушъ, а за не имѣніемъ маркера, имѣющему первый нумеръ, который обязанъ наблюдать за порядкомъ во время игры и при томъ отмѣтывать проигравшихъ на особой доскѣ.

§ 5. Послѣ первого удара, никто не можетъ принять участія въ этой партіи, а равно и выйти изъ нея, или перемѣнить вынутый нумеръ, безъ общаго согласія всѣхъ участвующихъ въ начатой партіи. Если-же съ общаго согласія, приписывается вновь прибывшій, то онъ долженъ принять на себя сколько очковъ того, кто больше въ потерѣ.

§ 6. Выставляется одинъ изъ шаровъ, ударивъ его съ легка кіемъ, чтобы поставить какъ можно ближе къ верхнему борту. При выстакѣ шара, можно его преслѣдоватъ кіемъ, или взять назадъ, когда онъ не перешелъ среднюю точку билларда, и выставить снова. Выставляютъ шаръ и рукою, но тогда должна быть означена по средней верхнаго борта, отступа отъ него на полтора шара, точка.

§ 7. Если первый нумеръ выставляетъ краснымъ шаромъ, то вѣзываетъ нумеръ второй, который долженъ играть бѣлымъ по красному; третій играетъ краснымъ по бѣлому и т. д. до послѣдняго, потому опять начинаетъ съ первымъ.

§ 8. Каждый изъ участвующихъ въ партіи алагерь, имѣетъ право на одинъ только ударъ, послѣ котораго ударяетъ слѣдующій партнеръ и т. д. поочереди вынуть нумеровъ.

§ 9. За слѣдіиный шаръ, приписывается предыдущему партнеру 2 очка или одинъ крестъ (\times), кто получаетъ 8 очковъ или 4 креста, тотъ проигралъ и выключается изъ числа играющихъ до окончанія продолжающейся партіи.

§ 10. За промахъ, т. е. если шаръ играющаго не дотронется до другаго шара, считается одно очко или полкреста (1) на себѣ; кто сдѣлать, или только задѣть другой шаръ, уронить свой въ лузу, тотъ проигрываетъ два очка одинъ крестъ; если-же свой шаръ, не дотрогиваясь другаго, упадетъ въ лузу, то за это тоже считается 2 очка или одинъ крестъ.

§ 11. Когда одинъ изъ играющихъ положитъ шаръ въ лузу, то слѣдующій выставляетъ, а третій за него играетъ. Когда остаются только двое играющихъ, тогда выставляетъ тотъ который сдѣлалъ шаръ, а если шаръ упадетъ на себя, тогда выставляеть слѣдующій партнеръ.

§ 12. Получившій прежде всѣхъ 4 креста (8 очковъ) можетъ съ окончаніемъ тура, т. е. по дошедшій къ нему очередь, приписаться, но онъ долженъ принять на себѣ столько очковъ, сколько у того, который болѣе всѣхъ ихъ имѣтъ. Приписаться могутъ также еще одинъ и не больше двухъ, съ общаго согласія играющихъ партнеровъ.

§ 13. Проигравший, можетъ купить нумеръ, но только не у того, послѣ котораго онъ игралъ. Продавшій свой нумеръ, не можетъ раньше купить у другаго, пока не проиграетъ туть, кому онъ продалъ свой нумеръ.

§ 14. Кто, предполагай, что играеть съ выставки, возьметъ шаръ въ руки, тому приписывается очко, а шаръ ставится на прежнее мѣсто, слѣдующій же играетъ.

§ 15. Желающий играть не въ свою очередь долженъ о томъ предуведомить хозяина этого шара, произнося громко: «я берусь сдѣлать» (или я беру *à faire*). Сдѣланій такимъ образомъ шаръ, считается за того, на котораго слѣдовало играть; но если взявшійся сдѣлать шаръ, его не сдѣлаетъ, то ему приписывается два очка или одинъ крестъ.

§ 16. Если-же изъ числа играющихъ нѣсколько партнеровъ берутся сдѣлать чужой шаръ, то первенство имѣть тотъ, кто первый вызвался; одинъ только хозяинъ шара имѣть предпочтеніе, но и онъ подлежитъ тому-же взисканію, какъ сказано въ § 15.

§ 17. Если кто сыграетъ по ошибкѣ не въ свою очередь, то это считается также за аферу подчинаясь послѣдствіемъ указаннаго въ § 15.

§ 18. Тотъ у кого до прогрима еще не достаетъ только одного очка, не имѣть права на (à faire).

§ 19. Не позволяетъ одному играть за двухъ партнеровъ, хотя бы онъ пожелалъ внести двойной кушъ.

§ 20. Ни въ какомъ случаѣ не позволяетъ постороннему лицу, не имѣющему нумера, купить шаръ или играть за другаго.

§ 21. Если тотъ кому по очереди слѣдуетъ играть, будеть въ отсутствіи и не явится по троекратному вызону, то за него играеть, кому поручено будетъ большинствомъ, а отсутствующій долженъ признать ударъ этотъ дѣйствительнымъ.

Партія въ кегли Италіанская.

§ 1. Эта партія играется въ 30-ть очковъ тремя шарами: двумя бѣлыми и однимъ краснымъ и 5-ю кеглями изъ коихъ одна черная и 4 бѣлыхъ.

§ 2. Черная кегль ставится посреди биліарда, а бѣлая вокругъ нее въ видѣ четыреугольника, два угла которого должны быть обращены къ среднимъ лузамъ; разстояніе между черными бѣлыми кеглями опредѣляется величиною шара, дабы онъ могъ пройти между кеглями, не задѣять ихъ.

§ 3. Каждая бѣлая кегль считается по 2 очка, а черная 5 очковъ, когда упадетъ одна, а вѣтвь съ бѣлыми, также 2 очка; бѣлый шаръ положенный въ лузу, считается 2, карамболъ по красному 4, красный шаръ въ лузу, тоже 2 очка, промахъ, т. е. не тронувши шара—когда прошелъ, длину биліарда и шаръ, по коему слѣдовало играть, одно очко и два очка, когда своей шаръ не прошелъ эту линію.

§ 4. Начинающій партію,ставить свой и красный шары произвольно толкнуть ихъ кіемъ.

§ 5. Каждый изъ играющихъ, имѣть право, по очереди, ударить въ шаръ одинъ только разъ.

§ 6. Игратъ позволяетъ только по чужому бѣлому шару, исключая однако тотъ случай, когда шаръ играющаго упадетъ на себѣ, тогда на этотъ разъ играютъ по краснымъ.

§ 7. Если кто тронеть своимъ шаромъ красный, раньше бѣлаго, то теряетъ 2 очка, а если сдѣлаетъ еще карамболъ по бѣльному — 4 очка.

§ 8. Карамболъ по красному считается, задѣвъ его не только своимъ, но и чужимъ шаромъ: въ первомъ случаѣ 4, а въ послѣднемъ 3 очка.

§ 9. Когда то мѣсто, на которомъ слѣдуетъ поставить кеглю, займетъ шаръ, то кегля не ставится до тѣхъ поръ, пока не очистится предназначеннное для нея мѣсто. Кто уронить кегли своимъ шаромъ, потеряетъ столько очкою сколько онъ въ этотъ разъ сдѣлалъ.

§ 10. Партія оканчивается даже промахомъ.

Сіи правила составилъ В. Ф. ГАВЛИКОВСКІЙ.

Мастеръ биліардныхъ шаровъ, жительствующій въ г. Одессѣ въ Красномъ пер., въ д. Шварца № 3-й, гдѣ и имѣются въ продажѣ.