

# ПРАВИЛА БИЛЛАРДНОЙ ИГРЫ,

## ОБЩЕПРИНЯТЫЯ ВЪ РОССИИ, СОСТАВЛЕННЫЯ Г. РЕЙМАНОМЪ.

### ПРАВИЛА ОБЩИЯ.

§ 1. Приступая къ игрѣ на биллардѣ, прежде всего ставить шары на свои мѣста, какъ изложенено при описании каждой игрѣ.

Начинаетъ или даетъ выставку тотъ, кому придется очередь по хребту или согласно.

§ 2. Выставка шара начинается всегда съ того мѣста, которое называется на биллардѣ **домомъ**. Это пространство опредѣляется прямой линией, проведенной чрезъ верхнюю точку, (изъ которой ставится красный шаръ въ русской партии) параллельно короткому борту. Для избѣжанія споровъ, необходимо, чтобы домовая линія съ точностью была определена и отмечена на мѣстномъ ниттю.

§ 3. При выставкѣ бѣлого шара (что называется **штурмъ съ рукъ**) ни въ какой партии (кромѣ русской въ четвѣтѣ) не позволяетъ выходить корюсомъ за проекціе линій длиннаго борта, исключая только верхнюю части тулуповъ.

§ 4. Не позволяетъ ударь въ шары, не касающіеся въ то время хотя одной ногой пола.

§ 5. Когда игрокъ, припираясь къ борту, тронетъ мячъ, какъ бы то ни было образовать штурмъ (съдастъ тунтъ).

то этимъ линіяется право на очередной ударъ и платить партнѣру за промахъ, т. е. терять право на партнѣру **съѣздъ** чистою очкою, которые прибавляются къ очкамъ партнѣра, и имѣетъ съ тѣмъ убавлять съ очковъ съѣзданнаго тунта. Если играникъ поѣтъ правильнѣе съѣзданнаго шара, съѣздъ тунтъ, то онъ платить за промахъ, линіяется право на ударъ, а съѣзданнаго шара считается въ его пользу.

§ 6. Если поѣтъ тунтъ партнѣръ съѣздастъ замѣненіе, а играникъ не остановится, но ударить и съѣздъть (и съѣздъть въ лузу) шары, то такой разъ не считается, а ставится на определенное мѣсто, партнѣръ получаетъ за промахъ и продолжаетъ играть.

§ 7. Если поѣтъ тунтъ или не въ очередѣ играникъ не съѣздастъ, а только тронетъ одинъ или обѣ шары съ мѣста, то партнѣръ становится таковыми непривилегированно на тѣ мѣста, на которыхъ они стояли до означеннаго удара, на точность опредѣленія этихъ точекъ проникновенія не имеетъ права претендовать.

§ 8. Если играникъ, безъ согласія партнѣра, сниметъ и сдвинетъ шаръ съ мѣста, то этимъ линіяется право на очередной ударъ, шаръ партнѣръ становится на прѣжнѣе мѣсто, проникновеніемъ за промахъ не платить; когда подобного рода оптупленіе отъ правила игры сдѣлать партнѣръ, который по очереди не имѣетъ права на ударъ, тогда ставить шары на прѣжнѣе мѣсто тѣмъ, кому сдѣлать играть, и продолжать играть.

§ 10. Если партнѣръ остановитъ какимъ либо образомъ или направитъ катящійся шаръ играника въ сторону, то этотъ шаръ считается съѣзданнѣемъ въ пользу того, что игралъ.

§ 11. Если подобное отступленіе отъ правила сдѣлать играникъ тѣль шаромъ, съ которымъ онъ игралъ, то партнѣръ имѣетъ право поставить таковыи шаръ на прѣжнѣе мѣсто, получать за промахъ и продолжать играть.

§ 12. Кто съѣздываетъ не съѣзжаетъ, то, хотѣя положить въ лузу, не пользуется этимъ, но, напротивъ, теряетъ за промахъ въ пользу партнѣра, который продолжаетъ играть; съѣзданнѣй шаръ становится на определенное мѣсто, а остальные остаются тамъ, где остановились.

§ 13. Каждый изъ играниковъ долженъ помнить, где остановился его шаръ; въ случаѣ же недоразумѣнія, противникъ не обязанъ указывать, который шаръ онъ долженъ играть, равно и маркеръ, чьимъ онъ соприкасается.

§ 14. Въ случаѣ шара, прикатившись къ лузу, понимаютъ приставленіе и потонъ: унастъ, то это настѣніе тогдѣ только считается **съѣздѣніемъ**, когда игрокъ, пристановивъ свой шаръ, сдѣлаетъ изъ какого-либо днища или носика шара, который шаръ неправильно можетъ упасть въ лузу. Если же шаръ, остановившись у края лузы, упадетъ во время или послѣ удара партнѣра, или отъ какого-либо штуба стука, то это ставить на то же мѣсто, где онъ стоялъ.

§ 15. Кто на биллардѣ теряетъ очко за какой-либо неправильный ударъ или промахъ, то всегда затѣмъ не имѣеть права на ударъ, предоставляемаго ему.

§ 16. Маникѣнъ, маки, динамики, кисти и турникеты (голландскій конюшокъ) къ игрѣ назначаются.

§ 17. Безъ обозначенія согласія, не позволяетъ остановить начатую партию не т. ли начатой уже, но и всѣхъ другихъ сколько сѣдѣло играть по договору. Если кто не допускаетъ по договору, платить за всѣ игранные партии.

§ 18. Если посторонний зрителъ катитъ шаромъ, хотя неизвѣстно, поѣмъется въ игрѣ или нетъ, то это настѣніе тогдѣ считается **съѣздѣніемъ**, когда игрокъ, пристановивъ свой шаръ, сдѣлаетъ изъ какого-либо днища или носика шара, который шаръ неправильно можетъ упасть въ лузу.

§ 19. Кто отстригаетъ отъ руки всѣхъ нудоводствѣ, играникъ на биллардѣ неугоденъ требовать, чтобы посторонние зрителы не подоходили вплотную къ билларду или приближались какъ либо замѣнѣніи или насмѣшкамъ, которая могутъ исполниться образомъ склонить играника и тѣль шаромъ, чтобы сдѣлать замѣнѣніе или насмѣшку.

§ 20. Посторонний зрителъ въ разъ и глядѣющій по лицу, но не касающійся, слушать не имѣетъ права сопроводить игроку какъ либо. Если же зрителъ, приставивъ лицо, подастъ сопѣтъ, игроку, и тѣль сдѣлать такъ, какъ ему было сказано, то зрителъ имѣетъ право не признавать этого удара действительнымъ.

§ 21. Когда зрителъ имѣетъ право приглашать очко, то каждый зрителъ имѣетъ право припоминать счетъ, но только до съѣздающаго зрителя; если же одинъ зрителъ приглашаетъ очко, то каждый зрителъ можетъ подтвердить счетъ, хотя бы и не зрителъ.

§ 22. Маркеръ долженъ считать очко съ тѣчениемъ, и повторять громко каждый разъ, когда играникъ сдѣлаетъ или наѣдетъ шаромъ, чтобы тотъ оѣлъ можно было видѣть.

§ 23. Каждый зрителъ можетъ сдѣлать очко и тѣль шаромъ, когда зрителъ имѣетъ право.

§ 24. Если зрителъ, который играетъ, т. с. который тронулъ кисть, изъ билларда вылетѣти, то играникъ теряетъ очко промахъ и партнѣръ продолжаетъ играть.

§ 25. Если при ударѣ кисть поясняется (сдѣлается кистью), то это считается за действительный ударъ.

### ПАРТИЯ ВЪ АЛАГЕРЪ СЪ ДВУМЯ ШАРАМИ.

§ 1. Эта партия имѣетъ то преимущество предъ другими биллардными играми, что если себѣ не менѣе пяти человѣкъ, желающихъ играть въ алагерѣ, то либо иное или трое играниковъ, занявши биллардъ прежде, должны уступить его по окончаніи начатой ими партии, а играникъ выигралъ на короли по окончаніи трехъ партій.

§ 2. Партія въ алагерѣ играется двумя шарами: обыкновенно однимъ бѣлымъ и однимъ краснымъ. Участвовать въ неї могутъ отъ 5 первыхъ бѣлѣ.

§ 3. Партія въ алагерѣ играется двумя шарами: одни красны, другие бѣлы, шары, а красные: одни на верхней, другой на нижней.

§ 4. Когда красные или бѣлы звѣзди, тогда передаетъ маркеръ условный кунтъ, а на неизвѣстѣмъ маркера, имѣющему первый номеръ, который обзываютъ назидатъ за порадку во время игры и при этомъ отыгнать проигрыши на любой доскѣ.

§ 5. После первого удара никто не можетъ принять участія въ этой партіи, а разинъ и выѣтъ изъ неї, или неизвѣстѣнъ выпутъ №, безъ общаго согласія всѣхъ участниковъ въ начатой партіи. Если же, съ общаго согласія, принесется виновъ прибыль, то оѣлъ долженъ принять на себя число очко тѣго, кто больше въ потерѣ.

§ 6. Выставлять одинъ изъ шаровъ, если онъ слѣдуетъ, чтобы его слѣдуетъ, чтобы можно было къ верхнему борту. При выставкѣ шара, можно его представить кистью, или взять назадъ, когда она не перенесла средину точку билларда, и вынести снова. Выставлять шаръ и рукой, но тогда должна быть оѣздана по средину верхнаго борта, отступа отъ него на полтора шага, точка.

§ 7. Если первыи №, выставлены краснымъ шаромъ, то выигрываетъ № второй, который долженъ играть бѣлымъ по красному; тѣтъ припоминать красный шаромъ, т. д. по очереди, потому что первыи №, выставлены краснымъ шаромъ, то выигрываетъ № второй, который долженъ играть бѣлымъ по красному.

§ 8. Каждый изъ участниковъ изъ партіи алагерѣ имѣетъ право на одинъ только ударъ, послѣ котораго ударьетъ съѣздающій партіи, и т. д. но очереди выигрываютъ.

§ 9. Задѣлывая шаромъ, который не достроенъ до другого партіи, симметрично одно очко или полтора для красного, и 4 креста, тѣтъ припоминать изъ числа проигрыши до окончанія партіи.

§ 10. За промахъ (т. с. если шаръ играника не достроенъ до другого партіи) симметрично 2 очка или одинъ крестъ; если же симметрично, то достроенъ другого, упадетъ изъ лузы, то это тоже считается 2 очка или одинъ крестъ.

§ 11. Если же одинъ изъ играниковъ положитъ шаръ въ лузу, то съѣздающій выигрываетъ, а тѣль шаръ выигрываетъ. Когда оѣздана толкающимъ шаромъ, тогда выигрываетъ тотъ, который сдѣлаетъ шаръ, а если шаръ упадетъ на себѣ, тогда выигрываетъ партнѣръ.

§ 12. Несимметрично 4 креста (4 очка) можетъ быть окончаніемъ круга проигрыши, и долженъ принять столько очковъ, сколько

и въ бѣлый шаръ имѣть. Принесется можетъ только одинъ.

§ 13. Пронигранный можетъ кунтъ, но только не у того, послѣ котораго онъ игралъ, т. с. первыи № не можетъ кунтъ отъ 1-го номера и т. д. Продолженіе свой № не можетъ раніе кунтъ у другого, пока не проигрываетъ тѣтъ, кому онъ принадлежитъ.

§ 14. Кто предполагаетъ, что играетъ съ выставки, позываетъ шаръ въ руки тому, кому приписывается очко, а шаръ ставится на прѣжнѣе мѣсто, стѣнка №.

§ 15. Желтый шаръ играютъ по линии по средину дулу, и считается 6 очковъ; если же желтый шаръ упадетъ въ лузу, то это считается 6 очковъ на себѣ.

§ 16. Красный шаръ можетъ кунтъ, но только не у того, послѣ котораго онъ игралъ, т. с. первыи № не можетъ имѣть тѣтъ, что первый звѣзди, одинъ только холдингъ шаръ имѣть предпочтѣніе, то и онъ подаетъ шару тому, кто скажано въ § 15.

§ 17. Если кто сминаетъ по очкѣи не въ свою очередь, то это считается также за аферу, т. с. если онъ сдѣлаетъ шаръ то это считается за то, послѣ котораго онъ игралъ — 2 очка, а въ противномъ случаѣ, не въ очередѣ игравшему

принесется 2 очка.

§ 18. Тѣтъ, у кого то проиграна еще не столько одинъ очко, не имѣетъ права изъять шаръ въ аферу.

§ 19. Не позволяетъ одному играть за двухъ партнѣровъ, хотя бы онъ подождалъ внести за то двойной кунтъ.

§ 20. Ни въ какомъ случаѣ не дозволяется постороннему лицу, неизвѣстѣмъ №, кунтъ шаръ или играть за другого.

§ 21. Если тотъ, кому по очереди сдѣлать играть, будетъ въ отсутствіи и не выѣтъ по прошествію вѣхы, то за него

играетъ кому поручено будетъ большинствомъ, а отсутствующий долженъ признать ударъ действительнымъ.

### ВЕГЕЛЬНАЯ ИГРА.

#### Неправильности.

Партия	Шары	Партия	Шары
1 кегла	2 5 2 6	1	2
2 кегла	4 7 4 12	2	2
3 кегла	6 9 6 16	3	2
4 кегла	8 11 12 20	4	2
5 кегла	8 11 30 33	5	2
Одна кегла	30 33 36 40	6	2
Король	5 8 10 14	7	2
Король, если недостаетъ одной угловѣй	3 6 2 6	8	2
Одна карамболя	— 3 — 4	9	2

#### Считается сдѣланнѣемъ на себѣ:

6) Если въ случаяхъ 3, 4 и 5 удачно кегла, то онъ считается сдѣланнѣемъ на себѣ съѣдованіемъ.

7) Если кегла выйдетъ изъ борта, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

8) Если при ходѣ кегла будуть опрокинуты рукоятки кистей.

9) Если упавшая кегла съѣдѣніемъ шаромъ и угона будетъ въ лузу.

10) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

11) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

12) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

13) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

14) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

15) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

16) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

17) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

18) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

19) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

20) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

21) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

22) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

23) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

24) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

25) Если въ случаѣ сдѣланнѣя на себѣ въ лузу, то кегла считается сдѣланнѣемъ на себѣ.

### ПАРТИЯ ИЗЪМІЧЕСКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.

Въ этой партии жестій шаръ въ средину дула такъ считается 6 очковъ, а въ угловую 6 очковъ на себѣ. Карамболя же считаются только при биллардѣ, но правильнѣе обыкновенной русской партии.

### ПАРТИЯ МОРСКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.

Морская партия играется по правиламъ предыдущей изъмѣнѣнной, съ тѣмъ только различіемъ, что жестій шаръ и въ угловую зулу считываются, какъ и въ средину, и 6 очковъ.

### ПАРТИЯ АНГЛІЙСКАЯ.

Англійская партия играется съ 3-мя шарами, однимъ краснымъ и двумъ бѣлыми и кончается 50 очками.

2. Выставка шара: красный и нижній (дуновъ) топку, а бѣлый № 1 къ верхнему борту посерединѣ, и т. д. на стояній 1/2 шара отъ борта. Позв

# ПРАВИЛА ОБЩИЕ.

§ 1. Приступая къ игрѣ на биллардѣ, прежде всего ставить шари на свои мѣста, какъ изъясено при описаніи 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 опредѣляется прямою линіею, нропеденою чрезъ верхнюю точку, (на которой ставится красный шаръ въ русской партіи) параллельно къ короткому борту. Для избѣжанія споровъ, необходимо, чтобы домовая линія съ точностью была опредѣлена и отмѣчена на мѣленной ниткою.

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

§ 4. Не разъволяется ударять въ шаръ, не касаясь въ то время хоть одной ногою пола.

§ 5. Когда игрокъ, приправливаясь къ удару, тронеть нечаянно, какимъ бы то ии 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 послѣ правильнаго сдѣланнаго шара, сдѣласть тушъ, то онъ платить за промахъ, лишается права на ударъ, а сдѣланный шаръ считается въ его пользу.

§ 6. Если послѣ туша партнери сдѣласть замѣчаніе, а играющій не остановится, но ударить и сдѣлаетъ (и съиграетъ въ лузу) шаръ, то таковой не считается, а ставится на предѣленное мѣсто, партнери получаетъ за промахъ и продолжаетъ играть.

§ 7. Если послѣ туша или не въ очередь играющій не сдѣласть, а только тронеть одинъ или болѣе шаровъ съ мѣста, то партнери становитъ таковые приблизительно на тѣ мѣста, на которыхъ они стояли до означеннаго удара, на точность опредѣленія этихъ точекъ провинившійся не имѣть права претендуовать.

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

§ 9. Въ случаѣ же понадобится снять съ билларда шаръ, то это долженъ сдѣлать маркеръ, а за неимѣніемъ его, одинъ изъ играющихихъ, но съ согласіемъ партнера.

§ 10. Если партнерь остановитъ какимъ нибудь образомъ или направитъ катившійся шаръ играющаго въ сторону, то этотъ шаръ считается сдѣланннымъ въ пользу того, то играль.

§ 11. Если подобное отступление отъ правила сдѣлаетъ играющій тѣмъ шаромъ, съ которымъ онъ игралъ, то партнерь имѣть право поставить таковый шаръ на прежнее мѣсто, получастъ за промахъ и продолжаетъ игру.

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

§ 13. Каждый изъ играющихихъ долженъ помнить, гдѣ остановился его шаръ; въ случаѣ же недоразумѣнія, противники не обязанъ указывать, которымъ шаромъ онъ долженъ играть, равно и маркеръ не имѣть права указать раньше, чѣмъ его спрашиваются.

§ 14. Въ случаѣ шаръ, прикатившись къ краю лузы, повидимому приостановится и потомъ упадаетъ, то это паденіе тогда только считается действительнымъ, когда игрокъ, при остановкѣ своего шара, не сдѣлалъ ии какого особеннаго движениія, отъ котораго шаръ неправильно 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, гдѣ онъ стоялъ.

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

§ 16. Машинкой, мазицмъ, длиннымъ кіемъ и турникомъ (толстымъ концомъ кія) играть разъволяется.

§ 17. Безъ обюднаго согласія, не разъволяется оставить начатую партію не тѣлько начатой уже, но и всѣхъ другихъ сколько слѣдовало играть по договору. Если кто не доигрываетъ по договору, платить за всѣ игранныя партіи.

§ 18. Если посторонній зрителъ какимъ нибудь образомъ, хотя неумышленно, помѣшаетъ въ игрѣ или ударѣ, то шары становятъ 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 насмѣши, которыя могутъ невольнѣмъ образомъ сконфузить игрока и тѣмъ помѣшать ему сдѣлать правильный ударъ.

§ 20. Посторонній зрителъ, а равно и участвующій въ игрѣ, ии въ какомъ случаѣ не имѣть права совѣтовать игроку какъ играть. Если же кто, вопреки установленному правилу, подаетъ совѣтъ игроку, и тотъ сдѣласть такъ, какъ ему было сказано, то партнерь имѣть право не признавать этотъ ударъ действительнымъ.

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

§ 22. Маркеръ долженъ считать очки съ точностью, и повторять громко каждюю разъ, когда играющій сдѣлалъ ии на мѣренъ сдѣлать ударъ. Кромѣ того онъ долженъ внимательно смотрѣть на игру, чтобы быть въ состояніи судить объ ударахъ и карамболахъ, и не долженъ пропускать ни одной ошибки или неправильности въ игрѣ; онъ также долженъ ясно и точно означать проигранныя партіи и въ концѣ каждой сдѣлать разсчетъ, съ явнымъ беспристрастіемъ, объявляя о томъ громко и для всѣхъ понятно.

§ 23. Когда шаръ, на которого играютъ, дѣлая прыжокъ, вылетитъ изъ билліарда, что можетъ случиться отъ неправильности билліарда или бортовъ, тогда шаръ ставится на определенное мѣсто, играющій за промахъ не платить и продолжаетъ игру.

§ 24. Если шаръ, которымъ играютъ, т. е. который тронули кіемъ, изъ билліарда вылетитъ, то играющій теряетъ одинъ промахъ и партнеръ продолжаетъ игру.

§ 25. Если при ударѣ кій поскользнется (сдѣлается киксъ), то это считаются за дѣйствительный ударъ.

## ПАРТИЯ ВЪ АЛАГЕРЪ СЪ ДВУМЯ ШАРАМИ.

§ 1. Эта партія имѣеть то преимущество предъ другими билліардными играми, что если соберется не менѣе пяти человѣкъ, желающихъ играть въ алагерь, то двое или троє играющихъ, занявшиѣ билліардъ прежде, должны уступить его по окончаніи начатой имъ партіи, а играющіе пирамиду въ короли по окончаніи трехъ партій.

§ 2. Партія въ алагерь играется двумя шарами: обыкновенно однимъ бѣлымъ и однимъ краснымъ. Участвовать въ ней могутъ отъ 5 персонъ и болѣе.

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

§ 4. Когда нумера или карты изображены, тогда передается маркеру условный кушъ, а за неимѣніемъ маркера, имѣющему первый нумеръ, который обязанъ наблюдать за порядкомъ во время игры и притомъ отмѣтить проигрыши на особой доскѣ.

§ 5. Послѣ первого удара никто не можетъ принять участія въ этой партіи, а равно и выйти изъ нея, или перемѣнить вынутый №, безъ общаго согласія всѣхъ участвующихъ въ начатой партіи. Если же, съ общаго согласія, приишется вновь прибывшій, то онъ долженъ принять на себя число очковъ того, кто больше въ потерѣ.

§ 6. Выставляется одинъ изъ шаровъ, ударивъ его слегка кіемъ, чтобы поставить какъ можно ближе къ верхнему борту. При выставкѣ шара, можно его преслѣдовать кіемъ, или взять назадъ, когда онъ не перешелъ среднюю точку билліарда, и выставить снова. Выставляютъ шаръ и рукой, но тогда должна быть означенна по срединѣ верхняго борта, отступя отъ него на полтора шара, точка.

§ 7. Если первый № выставляетъ краснымъ шаромъ, то вызываетъ № второй, который долженъ играть бѣлымъ по красному; третій опять играть краснымъ по бѣлому и т. д. до послѣдняго, потомъ опять начинаетъ № первый.

§ 8. Каждый изъ участвующихъ въ партіи алагерь имѣеть право на одинъ только ударъ, послѣ котораго ударяетъ слѣдующій партнеръ, и т. д. по очереди вынутыхъ нумеровъ.

§ 9. За сдѣланный шаръ приписывается предыдущему партнеру 2 очка или одинъ крестъ. Кто получитъ 8 очковъ или 4 креста, тотъ проигралъ и выключается изъ числа играющихъ до окончанія партіи.

§ 10. За промахъ (т. е. если шаръ играющаго не дотронется до другаго шара) считается одно очко или полкреста на себя; кто, сдѣлавъ или только задѣявъ другой шаръ, уронитъ свой въ лузу, тотъ проигрываетъ 2 очка или 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 положить шаръ въ лузу, то слѣдующій выставляетъ, а третій за нимъ играетъ. Когда остаются только двое играющихъ, тогда выставляеть тотъ, который сдѣлалъ шаръ; а если шаръ упадетъ на себя, тогда выставляетъ партнеръ.

§ 12. Получившій 4 креста (8 очковъ) можетъ до окончанія круга приписаться, и долженъ принять столько очковъ, сколько у того, который болѣе всѣхъ ихъ имѣеть. Приписаться можетъ только одинъ.

§ 13. Проигравшій можетъ купить нумеръ, но только не у того, послѣ котораго онъ игралъ, т. е. 2-й нумеръ не можетъ купить отъ 1-го нумера и т. д. Продавшій свой № не можетъ раньше купить у другаго, пока не проиграетъ тотъ, кому онъ продалъ свой №.

§ 14. Кто, предполагая, что играетъ съ выставки, возьметъ шаръ въ руки, тому приписывается очко, а шаръ ставится на прежнее мѣсто, слѣдующій № играетъ.

§ 15. Желающій играть не въ свою очередь, долженъ о томъ предъувѣдомить хозяина этого шара, произнося громко: „я берусь сдѣлать“ (или я беру à faire). Сдѣланный такимъ образомъ шаръ считается на того, на котораго сдѣлала играть; но если взявшийся сдѣлать шаръ, его не сдѣлаетъ, то ему приписывается 2 очка или одинъ крестъ.

§ 16. Если же изъ числа играющихъ несколько человѣкъ берутся сдѣлать чужой шаръ, то первенство имѣеть тотъ, кто первый вызвалъся; одинъ только хозяинъ шара имѣеть предпочтеніе, но онъ подлежитъ тому же взысканію, какъ сказано въ § 15.

§ 17. Если кто сыграетъ по ошибкѣ не въ свою очередь, то это считается также за аферъ, т. е. если онъ сдѣлаетъ шаръ, то это считается на того, послѣ котораго онъ игралъ — 2 очка, а въ противномъ случаѣ, не въ очередь игравшему приписывается 2 очка.

§ 18. Тотъ, у кого до проигрыша еще не достаетъ только одного очка, не имѣеть права взять шаръ à faire.

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

§ 20. Ни въ какомъ случаѣ не дозволяется постороннему лицу, неимѣющему №, купить шаръ или играть за другаго.

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

# КЕГЕЛЬНАЯ ИГРА.

	Партия		Пулька	
	безъ ка- рамбол.	съ ка- рамбол.	безъ ка- рамбол.	съ ка- рамбол.
1 кегля . . . . . . . .	2	5	2	6
2 кегли . . . . . . . .	4	7	4	12
3 кегли . . . . . . . .	6	9	6	16
4 кегли . . . . . . . .	8	11	12	20
4 кегли вокругъ короля . . . . .	8	11	30	33
5 кеглей . . . . . . . .	30	33	36	40
Одинъ король . . . . . . . .	5	8	10	14
Король, если недостаетъ одной угло- вой кегли . . . . . . . .	3	6	2	6
Одинъ карамболъ . . . . . . . .	—	3	—	4

Если карамболящій и угохъ собственнымъ шаромъ съ-  
играетъ шаръ противника или шаръ, въ который направленъ  
быль карамболь, то это во всѣхъ случаяхъ считается сдѣ-  
ланнымъ.

## Неправильности.

Партия	Пулька
1	2
2	2
2	2
2	2
2	2
2	2

## Считается сдѣланнмъ на себя:

- 6) Если въ случаяхъ 3, 4 и 5 упадутъ кегли, то онъ счи-  
тается сдѣланнмъ на себя съ добавкою 2.
- 7) Если шаръ противника и рямо пойдетъ въ кегли.
- 8) Если при ходѣ кегли будутъ опрокинуты рукою или киемъ.
- 9) Если упавшая кегля собственнымъ шаромъ и угохъ будетъ  
подвинута въ кегли и опроки ить иѣкоторыя изъ нихъ.

## ПАРТИЯ ВЪ ПИРАМИДУ.

§ 1. Пирамида состоить изъ 15 бѣлыхъ шаровъ, на которыхъ выставлено достоинство каждого отдельно, а играютъ однимъ только краснымъ шаромъ.

§ 2. Шары выставляются при помощи особаго трехугольника, плотно одинъ подъ другаго, и первый угловой шаръ долженъ стоять на верхней точкѣ билларда.

§ 3. Сложность всѣхъ шаровъ, считая шаръ съ однимъ очкомъ за 11, составляетъ 130 очковъ; къ послѣднему шару, положенному въ лузу, присчитывается 10, итого 140 очковъ. Если играютъ два партнера, то чтобы не быть въ проигрышѣ, каждый долженъ имѣть 70 очковъ; если играющихъ трое, то шаръ съ двумя очками считается за 12, и тогда пирамида заключасть въ себѣ 150 очковъ; слѣдовательно, каждый долженъ сдѣлать 50 очковъ.

§ 4. Играютъ въ пирамиду одинъ противъ двухъ, по очереди (эту партию называютъ королью), въ слѣдующемъ порядке: король выставляетъ, потомъ играетъ одинъ изъ партнеровъ, и с点儿 король, потомъ другой партнеръ и за нимъ опять король; очки партнеровъ кладутъ вмѣстѣ, и сколько недостаетъ до 70, каждый платить королю; а если король проиграть, то онъ платить каждому по столько, сколько проигралъ. Играютъ и двое противъ двухъ, по предварительному жребію.

§ 5. У кого окажется менѣе очковъ, сколько полагается ихъ на долю каждого, то недостающее число проигрывается тому, у кого по окончаніи цартіи окажется очковъ большие опредѣленнаго числа.

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

§ 7. Когда выставляющій сбьетъ шары, и одинъ или иѣсколько упадутъ въ лузу, то это считается въ его пользу и онъ продолжаетъ играть; если же красный шаръ не задѣнетъ ни одного изъ бѣлыхъ, или упадетъ въ лузу, — задѣвшіи шара или иѣть, предыдущій, или послѣ кого ему по очереди сдѣлаетъ играть, получаетъ 5 очковъ.

§ 8. Если играющій, положивъ бѣлаго шара въ лузу, краснаго уронить на себя, то партнеръ присчитываетъ въ свою пользу 5 очковъ, а сдѣланній шаръ ставится на верхней точкѣ билларда, если же эта точка занята, то плотно къ верхнему борту по срединѣ; если же и это мѣсто занято, то шаръ ставится по направлению къ верхней точкѣ, плотно къ шару.

§ 9. Когда послѣдний, оставшійся на биллардѣ шаръ, остановится ниже домовой линіи, и приходится играть съ рукъ, то на этотъ разъ ударяется съ верхней части билларда, противоположной дому.

§ 10. Кто сдѣлаетъ послѣдній шаръ, тотъ начинать слѣдующую партію, исключая королью, гдѣ играющій королемъ всегда выставляетъ, а за нимъ играетъ тотъ, кто въ слѣдующей партіи долженъ быть королемъ.

§ 11. Когда случится, что шаръ, дѣля прижокъ, станетъ на поверхности борта, то его ставить плотно къ борту, противъ того мѣста, гдѣ онъ на бортѣ стоять.

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

§ 13. Когда играютъ безъ фуксовъ, 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 играющими шаръ упадетъ въ лузу, а отъ карамболя падаетъ еще одинъ или иѣсколько шаровъ, то эти все считываются въ его пользу.

## **ПРАВИЛА РУССКОЙ ПАРТИИ.**

§ 1. Русская партія считается до 60 очковъ; ее играютъ пятью шарами: двумя бѣлыми, двумя красными и однимъ желтымъ. Желтый шаръ ставится на средней или центральной точкѣ биліара, а красные: одинъ на верхней, другой на домовой доскѣ. Каждый партнеръ играетъ своимъ бѣлымъ шаромъ, какой по жребию придется.

§ 2. При выставкѣ должно прокатить свой шаръ за черту, проведенную умствено чрезъ верхнюю точку, на которой ставится второй красный шаръ. Если выставленный шаръ не станетъ за сказанную черту, или сбьется какой либо шаръ изъ занимаемаго имъ мѣста, то партнеръ получаетъ одно очко.

§ 3. Когда при выставкѣ упадеть выставленный шаръ, то партнеръ получаетъ очко; если же упадеть цветной 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 вышеозначеннымъ очкамъ присчитываются еще *карамболы* (т. е. отрицательные удары), въ слѣдующемъ порядкѣ: если своимъ бѣлымъ шаромъ положить желтый въ лузу, и, отразившись отъ него, столкнется или задѣстъ красный шаръ, то это называется *карамболя отъ желтаго по красному*, и присчитывается 6 очковъ, *отъ желтаго по бѣлому 5 очковъ, отъ краснаго по желтому 6, по красному 3, по бѣлому 2 очка*; *отъ бѣлого по желтому 5, по красному 2 очка*. Вторичные карамболы (т. е. по третьему шару) считаются по достоинству шаровъ, а именно: желтый 6, красному 3, и бѣлый 2 очка.

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

§ 7. Если шаръ играющаго упадаетъ въ лузу, не задѣвъ ни одного шара, то партнеръ получаетъ 3 очка; если же его шаръ упадеть послѣ карамболя, то это считается въ слѣдующемъ порядкѣ:

По бѣлому . . . . .	2 очка.	По красному и красному . . . . .	6 очка.
" красному . . . . .	3 "	" красному и желтому . . . . .	9 "
" желтому . . . . .	6 (*)	" желтому и красному . . . . .	
" бѣлому и красному . . . . .	4 "	" красному, желтому и бѣлому . . . . .	10 "
" бѣлому и желтому . . . . .	7 "	" красному, красному, желтому и бѣлому . . . . .	14 "

§ 8. Если при ударѣ кій поскольку зется, то это считается за обыкновенный ударъ и повторить онъ не позволяетъ.

§ 9. За каждый промахъ, т. е. за такой ударъ, отъ котораго 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 съигранный шаръ поставленъ на опредѣленное мѣсто, платить за промахъ, а когда сдѣлаетъ шаръ, лишается своего выигрыша, противникъ присчитываетъ себѣ очко и продолжаетъ игру.

§ 12. Выигравший партію долженъ выставлять при печатѣ новой партіи.

## **ПАРТІЯ РУССКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.**

Въ этой партіи желтый шаръ играютъ только въ среднюю лузу, и считается 6 очковъ; если же желтый шаръ упадеть въ угловую, то это считается 6 очковъ на себя. Карамболы считаются при биліи и безъ онай, по правиламъ обыкновенной русской пятишаровой партіи, только послѣ карамболя безъ биліи не продолжаютъ играть, а представляется играть партнеру; также послѣднее очко должно сдѣлать биліей, а на себя или промахомъ партія не кончается.

## **ТАМБОВСКАЯ ПАРТІЯ ВЪ 60 ОЧКОВЪ.**

Въ этой партіи считаются не только сдѣланіе шары, но и всѣ карамболы безъ билій, по правиламъ обыкновенной русской партіи, и продолжаютъ играть до тѣхъ поръ, пока не сдѣлаются шара или карамболя. Послѣднее очко должно быть сдѣлано биліей, т. е. должно положить шаръ въ лузу.

## **ПАРТІЯ ПОЛЬСКАЯ.**

§ 1. Польская партія считается до 60 очковъ, по правилу русской пятишаровой партіи, ио карамболы не считаются.

§ 2. Играютъ каждый шаръ только одинъ разъ поочередно; въ одну лузу позволяетъ играть не сколько шаровъ.

§ 3. Партія кончается только бѣлымъ шаромъ, т. е. для окончания партіи и дополненія послѣднихъ очковъ нужно сдѣлать бѣлаго шара партнера.

(\*) Въ нѣкоторыхъ мѣстахъ, особенно въ трактирахъ, считается иначе: если свой шаръ упадеть въ среднюю лузу, задѣвъ желтаго — 12 и въ угловую 6 очковъ, задѣвши желтаго и краснаго, или краснаго и желтаго, во всѣ лузы считается по 9 очковъ.

## **ПАРТИЯ НЕМЕЦКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.**

Въ этой партии желтый шаръ въ среднюю лузу также считается 6 очковъ, а въ угловую 6 очковъ на себя. Карамболы же считаются только при билл., по правиламъ обыкновенной русской партии.

## **ПАРТИЯ МОРСКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.**

Морская партия играется по правиламъ предыдущей немецкой, съ тою только разницей, что желтый шаръ и въ угловых лузахъ считаются, какъ и въ среднюю, по 6 очковъ, а карамболы какъ въ обыкновенной русской партии.

## **ПАРТИЯ АНГЛИЙСКАЯ.**

§ 1. Эта партия играется съ 3-мя шарами, однимъ краснымъ и двумя бѣлыми и кончается 50 очками.

§ 2. Выставляется: красный на нижнюю (домовую) точку, а бѣлый № 1 къ верхнему борту посерединѣ, въ ра стояніи  $1\frac{1}{2}$  шара отъ борта. Позволяется выставлять бѣлого шара и кіемъ, но тогда онъ непремѣнно долженъ стать изъ дома, такъ чтобы можно было по немъ играть.

§ 3. При игрѣ изъ рукъ не разрешается выйти изъ дома, а также не отойти отъ домовой точки болѣе 6 вершковъ; для обозначенія этого, дѣлаютъ мѣломъ полукругъ на биллардѣ сказанной величины, центръ котораго долженъ быть домовая точка.

§ 4. Игра разрешается по красному и бѣлому шарамъ.

§ 5. Предъ ударомъ играющій каждый разъ долженъ сказать, что онъ памбренъ сдѣлать.

§ 6. Считается: не только сдѣленные шары въ лузу, но и свой отъ карамболя на себя, по сдѣланому правилу: красный шаръ 3 очка, бѣлый 2 очка, карамболь отъ красного по бѣлому 3 очка, отъ бѣлого по красному 2 очка, на себя отъ красного 3, отъ бѣлого 2 очка.

§ 7. За промахи считается, когда свой шаръ, не трогая другаго, упадетъ въ лузу, 2 очка, но если таковой не коснется другаго шара и не упадетъ въ лузу, 1 очка. По исполненіи объявленнаго удара, случающійся карамболь, упавший шаръ или свой на себя, считается въ пользу играющаго.

## **ПАРТИЯ ФРАНЦУЗСКАЯ.**

§ 1. Французская партия играется тремя шарами: двумя бѣлыми и однимъ краснымъ и кончается 8-ю карамболями.

§ 2. Красный шаръ ставить на верхнюю, а бѣлый нижнюю (домовую) точки, и вторымъ бѣлымъ играются.

§ 3. При началѣ игры не разрешается переходить домовую линію, а также не разрешено отойти отъ нижней домовой точки болѣе какъ на три шара.

§ 4. Въ этой партии считается только карамболь, каждый по одному очку, паденіе же шаровъ въ лузу, равно и промахъ не считается. Когда шаръ упадетъ въ лузу, его ставить на свое мѣсто.

§ 5. Каждый играеть до тѣхъ порь, пока не сдѣлаетъ очко.

§ 6. Если играющій промахъ, то за это не платить, но теряетъ право на ударъ.

## **ФРАНЦУЗСКАЯ ПАРТИЯ ВЪ 24 ОЧКА.**

Въ этой партии, кроме карамболовъ, считаются и билл.: красный 3, а бѣлый 2 очка; къ сдѣланному шару присчитывается карамболь по 2 очка; а потеря и промахъ считаются также какъ и въ русской пятишаровой партии.

## **ФРАНЦУЗСКАЯ ПАРТИЯ ВЪ 16 ОЧКОВЪ.**

Въ этой партии считаются только дублеты и карамболы, къ дублету присчитывается карамболь по 2 очка, а карамболь послѣ несдѣланнаго шара считается 1 очко, шаръ дублемъ въ лузу; красный 3, бѣлый 2 очка; промахъ и потеря какъ въ русской пятишаровой партии.

## **ПАРТИЯ ВЪ ЧЕРНЫИ ИТАЛЬЯНСКАЯ.**

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

§ 2. Черная кегля ставится посереди билларда, а бѣлые вокругъ нее, въ видѣ четырехугольника, два угла котораго должны быть обращены къ среднимъ лузамъ; разстояніе между черными и бѣлыми кеглями опредѣляется величиною шара, дабы онъ могъ пройти между кеглями, не задѣвъ оныхъ.

§ 3. Каждая бѣлая кегля считается по 2 очка, а черная 5 очковъ, когда упадетъ одна, а вмѣстѣ съ бѣлыми также 2 очка; бѣлый шаръ въ лузу считается 2, карамболь по красному 4, красный шаръ въ лузу тоже 2 очка, промахъ, т. е. истронувший шара когда прошелъ, считая въ длину биллардъ, играемаго шара одно очко, если шаръ эту линію не прошелъ два очка.

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

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

§ 6. Играть разрешается только по чужому бѣлому шару, исключая однако тотъ случай, когда шаръ играющаго упадетъ на себя, тогда на этотъ разъ играютъ по красному.

§ 7. Если кто тронеть своимъ шаромъ красный, раньше бѣлаго, то теряетъ 2 очка, а если сдѣлать еще карамболь по бѣлому — 4 очка.

§ 8. Карамболь по красному считается, задѣвъ его не только своимъ, но и чужимъ шаромъ.

§ 9. Когда то мѣсто, на которомъ стѣдуетъ поставить кеглю, займетъ шаръ, то кегля не ставится до тѣхъ порь, пока не очистится предназначеннное для нея мѣсто. Кто уронитъ кегли своимъ шаромъ, потеряетъ то, что онъ въ этотъ ударъ сдѣлалъ.

§ 10. Когда играютъ изъ руки, то это всегда дѣлаютъ отъ дальнаго, къ играемому шару, конца билларда.

## **ПАРТИЯ ВЪ КЕГЛИ РУССКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.**

§ 1. Русскую партию въ кегли играютъ съ слѣдующимъ измѣненіемъ: бѣлая кегли считаются по 2, а черная, упавшая одна, или съ другими вмѣстѣ, 5 очковъ; карамболъ по 2 очка; биллій: красный 3, а бѣлый шаръ 2 очка.

§ 2. Карамболы считаются, когда оба шара сдвинутся съ занимаемаго имъ мѣста. Играть позволяетъ какъ по бѣлому, такъ равно и по красному шару, и ударять не одинъ разъ, какъ въ итальянской партии, а продолжать игру по правилу обыкновенной русской партии, въ пять шаровъ.

§ 3. При каждомъ ударѣ должно объявить, что намѣренъ сдѣлать. Исполнивший обѣщаніе получаетъ сдѣланые имъ очки и продолжаетъ играть.

§ 4. Играть въ кегли можно не только бѣлымъ или краснымъ, но и своимъ шаромъ, т. е. отъ карамболя; и за свой шаръ, положенный отъ карамболя въ лузу, считается 2 очка въ пользу играющаго.

§ 5. Кто обѣщаетъ сдѣлать шаръ или дубль долженъ непремѣнно означить и лузу, въ которую намѣренъ сыграть шаръ; упавший въ неизначенну лузу считается на себя; также считаются на себя и очки каждого необъявленного удара.

§ 6. Объявивъ впередъ ударъ достаточно только по одному предмету, но призываются и случайные очки, сдѣланные при исполненіи обѣщанія, напримѣръ, сказавши: „красный шаръ въ лузу“, и притомъ событь кеглю или сдѣлаетъ карамболъ и свой упадеть въ лузу, то все это присчитывается къ выигрышу.

§ 7. Обѣщаніе считается исполненнымъ и тогда, когда было сдѣлано не всѣдѣ за ударомъ. Напримѣръ, если играющій объявляетъ: „я своимъ шаромъ попаду въ кеглю“, а уронить ее чужимъ, и послѣ этого шаръ, отразившись отъ борта, уронить хотя одну кеглю, то это считается за исполненіе обѣщанія.

§ 8. При игрѣ съ рукъ позволяетъ выдти не только изъ дома шаромъ, но и стать съ боку билліарда; не позволяетъ только корпусомъ выдти за линію домовой точки.

§ 9. Съ рукъ играютъ всегда съ домового конца билліарда.

## **ПАРТИЯ СОЛО.**

§ 1. Эту партию играть и оканчиваетъ одинъ играющій, участвовать, т. е. поочередно играть, могутъ отъ двухъ до неопределеннаго числа персонъ.

§ 2. Для этой игры употребляются пирамидные шары, которые ставятъ на билліардъ слѣдующимъ порядкомъ: на краю каждой лузы ставятъ по два шара плотно одинъ къ другому, такъ что при малѣйшемъ прикосновеніи одинъ шаръ долженъ упасть въ лузу; остальные за тѣмъ три шара по серединѣ билліарда, одинъ на среднюю точку, а остальные два приставляются плотно по обѣ стороны къ нему по направлению верхнаго и нижнаго бортовъ.

§ 3. Игра начинается краснымъ шаромъ изъ дома и состоять въ томъ, чтобы сдѣлать въ наименьшемъ числѣ ударовъ все шары въ лузы, а считается только число ударовъ.

§ 4. Если шаръ вылетитъ изъ билліарда, то это считаются за сдѣланный шаръ и на билліардъ не ставится.

§ 5. Промахи въ этой партии не считаются, а каждое движение съ мѣста краснаго шара, считается за ударъ.

§ 6. За ударъ считается также и передвиженіе съ мѣста бѣлого шара, случившееся до или послѣ удара, какимъ бы то ни было образомъ.

§ 7. Число ударовъ каждому играющему отмѣчаютъ отдельно на доскѣ: у кого по окончаніи игры окажется менѣе всѣхъ изъ участвующихъ въ партии ударовъ, тотъ выигралъ.

§ 8. Если по окончаніи окажется равное число ударовъ у некоторыхъ, то они разыгрываютъ еще между собою партию.

## **Произвольно общепринятые правила игроковъ и содержателей билліардовъ.**

Кто разорвѣтъ сукно на билліардѣ, тотъ во всякомъ случаѣ долженъ заплатить за причиненный имъ убытокъ. Въ общественныхъ собранияхъ и въ мѣстахъ, где принято за правило играть только на цѣльномъ сукнѣ, тамъ слѣдуетъ заплатить не только за новое сукно, но и покрыть издержки, что будетъ стоить работы при этомъ возобновленіи. Въ заведеніяхъ, где играютъ и на заштопанномъ сукнѣ, платить по цѣниости сукна, отъ 3 до 10 руб. сер. — Если кто во время игры при ударѣ киѣмъ, разобьетъ шаръ, сломаетъ или расколѣтъ кий, то за это ничего не долженъ платить, и не обязанъ также вознаграждать тотъ ущѣбръ содержателю билліарда, какой произойдетъ отъ паденія шара за бортъ. Во всѣхъ же другихъ случаяхъ причиненные убытки (особенно не во время игры) должны быть вознаграждены по цѣниости онъыхъ.

Если встрѣтится такого рода недоразумѣніе, для разрѣшенія котораго не установлено правиль, то въ семъ неопределенномъ случаѣ разрѣшаетъ маркеръ или большинство голосовъ.

**Г. РЕЙМАНЪ, Билліардный фабрикантъ въ РИГѢ,**

**Конюшенная улица, домъ № 26.**