

ПРАВИЛА ОБЩІЯ.

§ 1. Приступая къ игрѣ на билліардѣ, прежде всего ставятъ шары на свои мѣста, какъ изъяснено при описаніи каждой игры. Начинаетъ или даетъ выставку тотъ, кому придется очередь по жребію или согласію.

§ 2. Выставка шара начинается всегда съ того мѣста, которое называется на билліардѣ *домомъ*. Это пространство опредѣляется прямою линіею, проведенною чрезъ верхнюю точку, (на которой ставится красный шаръ въ русской партіи) параллельно къ короткому борту. Для избѣжанія споровъ, необходимо, чтобы домовая линія съ точностію была опредѣлена и отмѣчена намѣленною ниткою.

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

§ 4. Не позволяется ударить въ шаръ, не касаясь въ то время хоть одной ногою пола.

§ 5. Когда игрокъ, направившись къ удару, тронетъ нечаянно, какимъ бы то ни было образомъ шаръ (сдѣлаетъ тушъ), то этимъ лишается права на очередной ударъ и платитъ партнеру за промахъ, т. е. теряетъ по роду партіи извѣстное число очковъ, которые прибавляютъ къ очкамъ партнера, и вмѣстѣ съ тѣмъ убавляютъ съ очковъ сдѣлавшаго тушъ. Если играющій послѣ правильно сдѣланнаго шара, сдѣлаетъ тушъ, то онъ платитъ за промахъ, лишается права на ударъ, а сдѣланный шаръ считается въ его пользу.

§ 6. Если послѣ туша партнеръ сдѣлаетъ замѣчаніе, а играющій не остановится, но ударитъ и сдѣлаетъ (и сыграетъ въ лузу) шаръ, то таковой не считается, а ставится на предѣленное мѣсто, партнеръ 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 партнеръ ставитъ таковыя приблизительно на тѣ мѣста, на которыхъ они стояли до означеннаго удара, на точность опредѣленія этихъ точекъ провинившійся не имѣетъ права претендовать.

§ 8. Если играющій, безъ согласія партнера, сниметъ или сдвинетъ шаръ съ мѣста, то этимъ лишается права на очередной ударъ, шаръ партнеромъ ставится на прежнее мѣсто, провинившійся за промахъ не платитъ; когда подобнаго рода отступленіе отъ правила игры сдѣлаетъ партнеръ, который по очереди не имѣлъ права на ударъ, тогда ставятъ шаръ на прежнее мѣсто тотъ, кому слѣдуетъ играть, и продолжаетъ игру.

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

§ 10. Если партнеръ остановитъ какимъ нибудь образомъ или направитъ катившійся шаръ играющаго въ сторону, то этотъ шаръ считается сдѣланнымъ въ пользу того, то игралъ.

§ 11. Если подобное отступленіе отъ правилъ сдѣлаетъ играющій тѣмъ шаромъ, съ которымъ онъ игралъ, то партнеръ имѣетъ 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, 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 играющихъ долженъ помнить, гдѣ остановился его шаръ; въ случаѣ же недоразумѣнія, противникъ не обязанъ указывать, которымъ шаромъ онъ долженъ играть, равно и маркеръ не имѣетъ права указать раньше, чѣмъ его спрашиваютъ.

§ 14. Въ случаѣ шаръ, прикатившись къ краю лузы, повидимому приостановится и потомъ упадетъ, то это паденіе тогда только считается дѣйствительнымъ, когда игрокъ, при остановкѣ своего шара, не сдѣлалъ ни какого особеннаго движенія, отъ котораго шаръ неправильно могъ упасть въ лузу. Если же шаръ, остановившійся у края лузы, упадетъ во время или послѣ удара партнера, или отъ какого нибудь стука, то его ставятъ на то же мѣсто, гдѣ онъ стоялъ.

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

§ 16. Машинкой, мазиномъ, длиннымъ кіемъ и турнякомъ (толстымъ концомъ кія) играть позволяется.

§ 17. Безъ обоюднаго согласія, не позволяется оставить начатую партію не только начатою уже, но и всѣхъ другихъ сколько слѣдовало играть по уговору. Если кто не доигрываетъ по уговору, платитъ за всѣ игранныя партіи.

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

§ 19. Чтобы отстранить отъ себя всякое неудовольствіе, играющіе на билліардѣ могутъ требовать, чтобы посторонніе зрители не подходили близко къ билліарду, или произносили какія либо замѣчанія или насмѣшки, которыя 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 имѣетъ права совѣтовать игроку какъ играть. Если же кто, вопреки установленному правилу, подаетъ совѣтъ игроку, и тотъ сдѣлаетъ такъ, какъ ему было сказано, то партнеръ имѣетъ право не признавать этотъ ударъ действительнымъ.

§ 21. Когда случится ошибка при счетѣ очковъ, то каждый зритель имѣетъ 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 съ точностію, и повторять громко каждой разъ, когда играющій сдѣлалъ или намѣренъ сдѣлать ударъ. Кромѣ того онъ долженъ внимательно смотрѣть на игру, чтобы быть въ состояніи судить объ ударахъ и карамболяхъ, 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 расчетъ, съ явнымъ безпристрастіемъ, объявляя о томъ громко и для всѣхъ понятно.

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

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

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

ПАРТІЯ ВЪ АЛАГЕРЬ СЪ ДВУМЯ ШАРАМИ.

§ 1. Эта партія имѣетъ то преимущество предъ другими бильярдными играми, что если соберется не менѣе пяти человѣкъ, желающихъ играть въ алагерь, то двое или трое играющихъ, заявившіе бильярдъ 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 партій, желающіе играть вынимаютъ нумера, обыкновенно написанные на маленькихъ деревянныхъ шарикахъ, или за неимѣніемъ ихъ, карты: у кого тузы, начинается первый, двойка—второй, и т. д.

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

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

§ 6. Выставляется одинъ изъ шаровъ, ударивъ его слегка киемъ, чтобы поставить какъ можно ближе къ верхнему борту. При выставкѣ шара, можно его преслѣдовать киемъ, или взять назадъ, когда онъ не перешелъ среднюю точку бильярда, и выставить снова. Выставляютъ шаръ и рукой, но тогда должна быть означена 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 начинается № первый.

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

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

§ 10. За промахъ (т. е. если шаръ играющаго не дотронется до другаго шара) считается одно очко или полкреста на себя; кто, сдѣлавъ или только задѣвъ 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 положитъ шаръ въ лузу, то слѣдующій выставляетъ, а третій за нимъ играетъ. Когда остаются только двое играющихъ, тогда выставляетъ 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 имѣетъ. 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 слѣдовало играть; но если взявшійся сдѣлать шаръ, его не сдѣлаетъ, то ему присчитывается 2 очка или одинъ крестъ.

§ 16. Если же изъ числа играющихъ нѣсколько человѣкъ берутся сдѣлать чужой шаръ, то первенство имѣетъ тотъ, кто первый вызвался; одинъ только хозяинъ шара имѣетъ предпочтеніе, но и 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 остается только одного очка, не имѣетъ права взять шаръ à faire.

§ 19. Не позволяется 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 явится по троекратному вызову, то за него играетъ, кому поручено будетъ большинствомъ, а отсутствующій долженъ признать ударъ дѣйствительнымъ.

БЕГЕЛЬНАЯ ИГРА.

	Партія		Пулька	
	безъ ка- рамболя	съ ка- рамбол.	безъ ка- рамболя.	съ ка- рамбол.
1 кегля	2	5	2	6
2 кег.ли	4	7	4	12
3 кег.ли	6	9	6	16
4 кег.ли	8	11	12	20
4 кег.ли 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 карамболь	—	3	—	4

Если карамболящій и угокъ собственнымъ шаромъ спиграетъ шаръ противника или шаръ, въ который направленъ былъ карамболь, то это во всѣхъ случаяхъ считается сдѣланнымъ.

Неправильности.

- 1) За каждый ходъ, минуя шаръ
- 2) За каждый ходъ неподлежащимъ шаромъ (будь онъ сдѣланъ или нѣтъ) лишь
- 3) Въ случаѣ non-passé (т. е. если собственный игральный шаръ не перейдетъ за разстояніе игрального шара противника.
- 4) Если шаръ выйдетъ за бортъ
- 5) Если ударъ послѣдуетъ сперва въ шаръ, въ который направленъ былъ карамболь

Партія	Пулька
1	2
2	2
2	2
2	2
2	2

Считается сдѣланнымъ на себя:

- 6) Если въ случаяхъ 3, 4 и 5 упадутъ кегли, то онѣ считаются сдѣланными на себя съ добавною 2.
- 7) Если шаръ противника прямо пойдетъ въ кегли.
- 8) Если при ходѣ кегли будутъ опрокинуты рукою или кіемъ.
- 9) Если упавшая кегля собственнымъ шаромъ и угокомъ будетъ подвинута въ кегли и опроки нѣкоторыя изъ нихъ.

ПАРТІЯ ВЪ ПИРАМИДУ.

§ 1. Пирамида состоитъ изъ 15 бѣлыхъ шаровъ, на которыхъ выставлено достоинство каждаго отдѣльно, а играютъ однимъ только краснымъ шаромъ.

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

§ 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 заключаетъ въ себѣ 150 очковъ; слѣдовательно, каждый долженъ сдѣлать 50 очковъ.

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

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

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

§ 7. Когда выставляющій собьетъ шары, и одинъ или нѣсколько 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, — задѣвши шара или нѣтъ, предъидущій, или послѣ кого ему по очереди слѣдуетъ играть, получаетъ 5 очковъ.

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

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

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

§ 11. Когда случится, что шаръ, дѣлая прыжокъ, станеть на поверхности борта, то его ставятъ плотно къ борту, противъ того мѣста, гдѣ онъ на бортѣ стоялъ.

§ 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 сдѣланный 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 играющимъ шаръ упадетъ въ лузу, а отъ карамболя падаетъ еще одинъ или нѣсколько шаровъ, то эти всѣ считаются въ его пользу.

ПРАВИЛА РУССКОЙ ПАРТИИ.

§ 1. Русская партия считается до 60 очков; ее играют пятью шарами: двумя бѣлыми, двумя красными и одним желтымъ. Желтый шаръ ставится на средней или центральной точкѣ бильярда, а красные: одинъ на верхней, другой на домовой доскѣ. Каждый партнеръ играетъ своимъ бѣлымъ шаромъ, какой по жребію придется.

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

§ 3. Когда при выставкѣ упадетъ выставляемый шаръ, то партнеръ получаетъ очко; если же упадетъ цвѣтной шаръ, то оный 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 *карамболи* (т. е. отрицательные удары), въ слѣдующемъ порядкѣ: если своимъ бѣлымъ шаромъ положить желтый въ лузу, и, отразившись отъ него, столкнется или задѣнетъ красный шаръ, то это называется *карамболь 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 бѣлаго по желтому 5, по красному 2 очка.* Вторичные карамболи (т. е. по третьему шару) считаются по достоинству шаровъ, а именно: желтый 6, красному 3, и бѣлый 2 очка.

§ 6. Карамболи, сдѣланные прежде столкновения съ упавшимъ шаромъ въ лузу, считаются такимъ же образомъ, какимъ и отразившіеся послѣ его паденія.

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

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">По бѣлому</td> <td style="width: 20%; text-align: right;">2 очка.</td> </tr> <tr> <td>„ красному</td> <td style="text-align: right;">3 „</td> </tr> <tr> <td>„ желтому</td> <td style="text-align: right;">6 (*)</td> </tr> <tr> <td>„ бѣлому и красному</td> <td style="text-align: right;">4 „</td> </tr> <tr> <td>„ бѣлому и желтому</td> <td style="text-align: right;">7 „</td> </tr> </table>	По бѣлому	2 очка.	„ красному	3 „	„ желтому	6 (*)	„ бѣлому и красному	4 „	„ бѣлому и желтому	7 „		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">По красному и красному</td> <td style="width: 20%; text-align: right;">6 очка.</td> </tr> <tr> <td>„ красному и желтому</td> <td rowspan="2" style="text-align: right; vertical-align: middle;">} 9 „</td> </tr> <tr> <td>„ желтому и красному</td> </tr> <tr> <td>„ красному, желтому и бѣлому</td> <td style="text-align: right;">10 „</td> </tr> <tr> <td>„ красному, красному, желтому и бѣлому</td> <td style="text-align: right;">14 „</td> </tr> </table>	По красному и красному	6 очка.	„ красному и желтому	} 9 „	„ желтому и красному	„ красному, желтому и бѣлому	10 „	„ красному, красному, желтому и бѣлому	14 „
По бѣлому	2 очка.																				
„ красному	3 „																				
„ желтому	6 (*)																				
„ бѣлому и красному	4 „																				
„ бѣлому и желтому	7 „																				
По красному и красному	6 очка.																				
„ красному и желтому	} 9 „																				
„ желтому и красному																					
„ красному, желтому и бѣлому	10 „																				
„ красному, красному, желтому и бѣлому	14 „																				

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

§ 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 дополнитъ число недостающихъ очковъ партнера, то партия кончается.

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

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

ПАРТИЯ РУССКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.

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

ТАМБОВСКАЯ ПАРТИЯ ВЪ 60 ОЧКОВЪ.

Въ этой партіи считаются не только сдѣланные шары, но и всѣ карамболи безъ билии, по правиламъ обыкновенной русской партіи, и продолжаютъ играть до тѣхъ поръ, пока не сдѣлаютъ шара или карамболя. Послѣднее очко должно быть сдѣлано билией, т. е. должно положить шаръ въ лузу.

ПАРТИЯ ПОЛЬСКАЯ.

- § 1. Польская партія считается до 60 очковъ, по правилу русской пятишаровой партіи, но карамболи не считаются.
- § 2. Играютъ каждый шаръ только одинъ разъ поочередно; въ одну лузу позволяется играть нѣсколько шаровъ.
- § 3. Партія кончается только бѣлымъ шаромъ, т. е. для окончанія партіи и дополненія послѣднихъ очковъ нужно сдѣлать бѣлаго шара партнера.

(*) Въ нѣкоторыхъ мѣстахъ, особенно въ трактирахъ, считается иначе: если свой шаръ упадетъ 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.

ПАРТІЯ НѢМЕЦКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.

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

ПАРТІЯ МОРЕСКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.

Морская партія играется по правиламъ предыдущей нѣмецкой, съ тою только разницею, что желтый шаръ и въ угловыя лузы считается, какъ и въ среднюю, по 6 очковъ, а карамболи какъ въ обыкновенной русской партіи.

ПАРТІЯ АНГЛІЙСКАЯ.

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

§ 2. Выставляется: красный на нижнюю (думовую) точку, а бѣлый № 1 къ верхнему борту посрединѣ, въ разстояніи 1½ шара отъ борта. Позволяется выставлять бѣлаго шара и кіемъ, но тогда онъ непременно долженъ стать изъ дома, такъ чтобы можно было по немъ играть.

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

§ 4. Игра позволено по красному и бѣлому шарамъ.

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

§ 6. Считается: не только сдѣланные шары въ лузу, но и свой отъ карамболи на себя, по слѣдующему правилу: красный шаръ 3 очка, бѣлый 2 очка, карамболь отъ краснаго по бѣлому 3 очка, отъ бѣлаго по красному 2 очка, на себя отъ краснаго 3, отъ бѣлаго 2 очка.

§ 7. За промахъ 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, упавшій шаръ или свой на себя, считается въ пользу играющаго.

ПАРТІЯ ФРАНЦУЗСКАЯ.

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

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

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

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

§ 5. Каждый играетъ до тѣхъ поръ, пока не сдѣлаетъ очко.

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

ФРАНЦУЗСКАЯ ПАРТІЯ ВЪ 24 ОЧКА.

Въ этой партіи, кромѣ карамбелей, считаются и биліи: красный 3, а бѣлый 2 очка; къ сдѣланному шару присчитывается карамболь по 2 очка; а потеря и промахъ считаются также какъ и въ русской пятишарной партіи.

ФРАНЦУЗСКАЯ ПАРТІЯ ВЪ 16 ОЧКОВЪ.

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

ПАРТІЯ ВЪ КЕГЛИ ИТАЛЬЯНСКАЯ.

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

§ 2. Черная кегля ставится посреди билліарда, а бѣлыя 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. нетронувшій шара когда прошелъ, считая въ длину билліардъ, играемаго шара одно очко, если шаръ эту линію не прошелъ два очка.

§ 4. Начинаящій партію ставитъ свой и красный шары произвольно, толкнувъ ихъ кіемъ.

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

§ 6. Играть позволено 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 тронетъ своимъ шаромъ красный, раньше бѣлаго, то теряетъ 2 очка, а если сдѣлаетъ 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 слѣдуетъ поставить кеглю, займетъ шаръ, то кегля не ставится до тѣхъ поръ, пока не очистится предназначенное 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 дальняго, къ играемому шару, конца билліарда.

ПАРТІЯ ВЪ КЕГЛИ РУССКАЯ ВЪ 48 ОЧКОВЪ.

§ 1. Русскую партію въ кегли играютъ съ слѣдующимъ измѣненіемъ: бѣлая кегли считается по 2, а черная, упавшая одна, или съ другими вмѣстѣ, 5 очковъ; карамболь по 2 очка; били: красный 3, а бѣлый шаръ 2 очка.

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

§ 3. При каждомъ ударѣ должно объявить, что намѣренъ сдѣлать. Исполнившій обѣщаніе получаетъ сдѣланные 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 дублетъ долженъ непременно означить и лузу, въ которую намѣренъ стигнуть шаръ; упавшій въ неназначенную лузу считается на себя; также считаются на себя и очки каждаго 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 собьетъ кеглю или сдѣлаетъ карамболь и свой упадетъ въ лузу, то все это присчитывается къ выигрышу.

§ 7. Обѣщаніе считается исполненнымъ и тогда, когда было сдѣлано не вслѣдъ 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 позволено выдти не только изъ дома шаромъ, но и стать съ боку бильярда; не позволено только корпусомъ выдти за линію домовой точки.

§ 9. Съ рукъ играютъ всегда съ домоваго конца бильярда.

ПАРТІЯ СОЛО.

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

§ 2. Для этой игры употребляются пирамидные шары, которые ставятъ на бильярдѣ 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 срединѣ бильярда, одинъ на среднюю точку, а остальные два представляются плотно по обѣ стороны къ нему по направленію верхняго и нижняго бортовъ.

§ 3. Игра начинается краснымъ шаромъ изъ дому и состоитъ въ томъ, чтобы сдѣлать въ наименьшемъ числѣ ударовъ всѣ шары въ лузы, а считается только число ударовъ.

§ 4. Если шаръ вылетитъ изъ бильярда, то это считаютъ за сдѣланнаго шара и на бильярдѣ не ставятъ.

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

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

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

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

Произвольно общепринятія правила игроковъ и содержателей бильярдныхъ.

Кто разорветъ сукно на бильярдѣ, тотъ во всякомъ случаѣ долженъ заплатить за причиненный имъ убытокъ. Въ общественныхъ собраніяхъ и въ мѣстахъ, гдѣ принято за правило играть только на цѣльномъ сукнѣ, тамъ слѣдуетъ заплатить не только за новое сукно, но и покрыть издержки, что будетъ стоить работа при этомъ возобновленіи. Въ заведеніяхъ, гдѣ играютъ и на заштопанномъ сукнѣ, платятъ по цѣности сукна, отъ 3 до 10 руб. сер. — Если кто во время игры при ударѣ кѣмъ, разобьетъ шаръ, сломаетъ или расколеть кій, то за это ничего не долженъ платить, и не обязанъ также вознаграждать тотъ ущербъ содержателю бильярда, какой произойдетъ отъ паденія шара за бортъ. Во всѣхъ же дровиныхъ случаяхъ причиненные убытки (особенно не во время игры) должны быть вознаграждаемы по цѣности оныхъ.

Если встрѣтится такого рода недоразумѣніе, для разрѣшенія котораго не установлено правилъ, то въ семь непредвидѣнномъ случаѣ разрѣшаетъ маркеръ или большинство голосовъ.

Г. РЕЙМАНЪ, Бильярдный фабрикантъ въ РИГѢ,

Конюшенная улица, домъ № 26.