

Правила общія.

§ 1. Приступая къ игрѣ на бильярдѣ, 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 бильярдѣ *домомъ*. Это пространство опредѣляется прямою линіею, проведенною чрезъ верхнюю точку (на которой ставится нервій красный шаръ въ русской партіи), параллельно къ короткому борту. Для избѣжанія споровъ необходимо, чтобы домовая линія съ точностью была опредѣлена и отмѣчена намѣленною ниткою.

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

§ 4. Не позволяется ударять въ шаръ, не касаясь въ то время, хотя одной ногой пола.

§ 5. Если игрокъ, приняравливаясь къ удару, нечаянно тронетъ рукою или кіемъ шаръ, то лишается права на очередной ударъ, и одно очко присчитывается въ пользу противника. Если же послѣ этой ошибки, когда противникъ сдѣлалъ замѣчаніе, игрокъ не остановится, но поспѣшно ударить, то онъ тоже теряетъ очко, п сдѣланный шаръ не считается.

§ 6. Если играющій, безъ согласія своего партнера, сниметъ или сдвинетъ шаръ съ мѣста, то проигрываетъ одно очко. Въ случаѣ же, когда понадобится снять шаръ съ бильярда, то это долженъ сдѣлать маркеръ, а за неимѣніемъ его, одинъ изъ играющихъ, но только съ *согласія* своего партнера.

§ 7. Если игрокъ остановитъ какимъ-нибудь образомъ или направитъ катившійся шаръ противника въ сторону, то этотъ шаръ считается сдѣланнымъ въ пользу того, кто игралъ, и ставится на опредѣленное мѣсто; если бѣлый, снимается съ бильярда.

§ 8. Если же подобное отступленіе отъ правилъ сдѣлаетъ играющій своимъ шаромъ, чтобъ избѣжать бортоваго удара (*prescolle*), то противникъ имѣетъ право поставить катившійся шаръ, гдѣ ему угодно, и, сверхъ того, получаетъ одно очко.

§ 9. Кто сыграетъ чужимъ шаромъ, то, хотя бы и положилъ въ лузу, не пользуется своимъ выигрышемъ, а напротивъ одно очко присчитывается еще въ пользу противника, который и продолжаетъ игру.

§ 10. Если кто, по ошибкѣ, сыграетъ цвѣтнымъ шаромъ, то сдѣланный шаръ не считается, и, кромѣ того, партнеръ присчитываетъ себѣ одно очко, а шары остаются, гдѣ остановились.

§ 11. Въ случаѣ, если бѣлый шаръ станетъ такимъ образомъ, что не будетъ видно очковъ, то маркеръ, а за отсутствіемъ его, одинъ изъ играющихъ, имѣетъ право повернуть шаръ на мѣстѣ, стараясь поддерживать его лѣвою рукою, чтобы не сдвинуть съ занимаемой имъ точки.

§ 12. Каждый изъ играющихъ долженъ помнить, гдѣ остановился его шаръ; въ случаѣ же недоразумѣнія, противникъ не обязанъ указывать, который шаръ первый или второй, равно и маркеръ не имѣетъ права указать раньше, чѣмъ его спрашиваютъ.

§ 13. Въ случаѣ, если шаръ, прикатившійся къ краю лузы, повидимому, приостановится и потомъ упадетъ, то это паденіе тогда только считается дѣйствительнымъ, когда игрокъ, при остановкѣ своего шара, не сдѣлалъ никакого особеннаго движенія, отъ котораго шаръ неправильно могъ упасть въ лузу. Если 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.

§ 14. Кто на бильярдѣ теряетъ очко за какой-нибудь неправильный ударъ или промахъ, то, вслѣдъ за тѣмъ, не имѣетъ права на ударъ, а предоставляетъ играть своему партнеру.

§ 15. Машинкой, мазикомъ, длиннымъ кіемъ и турникомъ (толстымъ концомъ кія) играть позволяется.

§ 16. Безъ обоюднаго согласія, не позволяется оставить начатую партію, не только до окончанія оной, но и всѣхъ другихъ, сколько слѣдовало сыграть по уговору. Если по непредвидимой причинѣ нужно оставить начатую или условленную партію, то оная (по обоюдному согласію партнеровъ) доигрываются въ слѣдующій разъ, по прежнему условію.

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

§ 18. Чтобы отстранить от себя всякое неудовольствие, играющие на бильярде могут требовать, чтобы посторонние зрители не подходили близко къ бильярду, или произносили какія-либо замѣчанія или насмѣшки, которые могутъ невольнымъ образомъ сконфузить игрока, и тѣмъ помѣшать ему сдѣлать правильный ударъ.

§ 19. 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.

§ 20. Когда случится ошибка при счетѣ очковъ, то каждый зритель имѣетъ право поправить счетъ, но только прежде, чѣмъ будетъ сдѣланъ слѣдующій ударъ, если же одинъ изъ игроковъ или маркеръ сдѣлаютъ вопросъ, то каждый изъ зрителей можетъ подтвердить счетъ, хотя бы это было послѣ удара.

§ 21. Маркеръ долженъ считать очки съ точностью, и повторять громко каждый разъ, когда игрокъ сдѣлалъ и намеренъ сдѣлать ударъ. Кроме того, онъ долженъ внимательно смотрѣть на игру, чтобы быть въ состояннн судить объ ударахъ и карамболяхъ, и не долженъ пропускать ни одной ошибки или несправильности въ игрѣ. Маркеръ долженъ ясно и точно озвучать проигранныя партнн, и въ концѣ каждой сдѣлать рассчетъ, съ лнннымъ безпристрастіемъ, объявляя о томъ громко и для всѣхъ понятно.

Партія въ алагерь съ двумя шарами.

§ 1. Эта партія имѣетъ то преимущество предъ другими бильярдными играми, что, если соберется не мѣнѣе пяти человекъ, желающихъ играть въ эту партію, то два игрока, занявшіе бильярдъ прежде, должны уступить его по окончанн начатой ими партн.

§ 2. Партія въ алагерь играется двумя шарами: обыкновенно однимъ бѣлымъ, а другимъ краснымъ. Участвовать въ ней могутъ отъ 5-ти человекъ и болѣе.

§ 3. При составленн партн, желающіе играть, вынимаютъ нумера, обыкновенно для этого написанные на маленькихъ деревянныхъ шарикахъ, или за неимѣніемъ ихъ, берутъ карты: у кого тузъ, начинаеть первый, двойка—второй, и т. д.

§ 4. Когда нумера или карты разобраны, тогда передается маркеру условный кушъ, а за неимѣніемъ маркера, имѣющему первый нумеръ, 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 игрѣ, а равно и выйти изъ партн, или перемѣнить вынутый №, безъ общаго согласія всѣхъ участвующихъ въ игрѣ. Если же, съ общаго согласія, принншется къ начатой партн новый игрокъ, то онъ долженъ принять на себя число очковъ того, кто больше въ потерѣ.

§ 6. Выставляется одинъ изъ шаровъ, ударивъ его слегка кнємъ, чтобы поставить какъ можно ближе къ верхнему борту, а гдѣ на бильярдѣ означена для этого точка, тогда выставляется и рукой. При выставкѣ шара, можно его преслѣдовать кнємъ, или взять назадъ, когда онъ не *перешелъ* среднюю точку, и выставить снова.

§ 7. Если нумеръ первый выставляетъ краснымъ шаромъ, то вызываетъ нумеръ второй, который долженъ играть бѣлымъ по красному; третій опять играетъ краснымъ по бѣлому, и такъ далѣе до послѣдняго, потомъ опять начинаеть нумеръ первый.

§ 8. Каждый изъ участвующихъ въ партн алагерь имѣетъ право на одинъ только ударъ, послѣ котораго ударяеть другой партнеръ, и такъ далѣе по-очереди вынутыхъ нумеровъ.

§ 9. За сдѣланный шаръ присчитывается предыдущему игроку 2 очка или одинъ крестъ. Кто получитъ 8 очковъ или 4 креста, тотъ проигрываетъ и выключается изъ числа играющихъ до окончанн партн.

§ 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 чужой шаръ, уронить свой въ лузу, тотъ проигрываетъ 2 очка, или одинъ крестъ, если же свой шаръ, не дотрогиваясь другаго, упадетъ въ лузу, то за это присчитывается 3 очка, или полтора креста.

§ 11. Когда одинъ изъ играющихъ положить шаръ въ лузу, то слѣдующій выставляетъ, а третій за нимъ играетъ.

§ 12. Получившій 4 креста (8 очковъ) можетъ до окончанн 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 шаръ не можетъ равнѣе купить отъ другого, пока не проиграетъ тотъ, кому онъ продалъ свой №.

§ 14. Кто, предполагая, что играетъ съ выставкѣ, возьметъ шаръ въ руки, тому приписывается очко, а шаръ ставится на прежнее мѣсто.

§ 15. Желаяющій играть не въ свою очередь долженъ о томъ предупредить хозяина этого шара, произнеся громко: «я берусь сдѣлать» (или я беру à faire). Сдѣланный такимъ родомъ шаръ считается на того, на котораго слѣдовало играть, несдѣлание—кто взялся сдѣлать.

§ 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-мъ.

§ 17. Если кто сыграетъ ошибкой не въ свою очередь, то это считается также за аферъ, т.-е. когда онъ сдѣлаетъ шара, это считается на того, за котораго онъ сыгралъ—2 очка; а въ противномъ случаѣ не въ очередь игравшій теряетъ 2 очка.

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

§ 19. Когда изъ числа играющихъ остаются на бильярдѣ только двое, то выставляеть изъ нихъ тотъ, кто положить шаръ въ лузу.

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

§ 21. Ни въ какомъ случаѣ не дозволяется постороннему лицу, не имѣющему №, купить шаръ, или играть за другого.

§ 22. Если кто будетъ въ отсутствіи и не явится по тоекратному вызову, то ему приписываютъ 2 очка, шаръ снимается съ бильярда, выставляеть слѣдующій №, и партія продолжеться по-очереди. По согласію общества за отсутствующаго можетъ играть одинъ изъ участвующихъ, и отлучившійся долженъ признать это за свой ударъ.

Правила русской партіи.

§ 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 бильярда, а красные: одинъ на верхней, другой на доновой точкѣ. Каждый игрокъ играетъ своимъ бѣлымъ шаромъ, какой придется по жребию.

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

§ 3. Когда, при выставкѣ, упадетъ бѣлый выставляемый шаръ, то партнеръ получаетъ очко; если же упадетъ цѣвѣтнй шаръ, то оный ставится на свое мѣсто, противникъ получаетъ также очко и приступаетъ къ игрѣ.

§ 4. Желтый шаръ, упавшій въ среднюю лузу, считается 12 очковъ, въ угловую 6, красные же шары, въ каждую лузу, считаются по 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 отразившій 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 и по бѣлому 2 очка; отъ бѣлаго по желтому 5, по красному 2. Вторичные карамболи (т.-е. по третьему шару) считаются по достоинству шаровъ, а именно: желтый 6, красный 3 и бѣлый 2 очка.

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

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

По бѣлому	2 очка
» красному	3 —
» желтому	6 *)
» бѣлому и красному	4 —
» бѣлому и желтому	7 —
» красному и красному	6 —
» красному и желтому	} 9 —
» желтому и красному	
» красному, желтому и бѣлому	10 —
» красному, красному, желтому и бѣлому	13 —

§ 8. Если при ударе кий поскользнется, то это считается за обыкновенный удар, и повторить оный не позволено.

§ 9. За каждый промах, т.-е. за такой удар, отъ котораго бѣлый (свой шаръ) не столкнется съ другимъ, присчитывается одно очко въ пользу партнера.

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

§ 11. Если кто изъ играющихъ, положив шаръ въ лузу, будетъ продолжать игру раньше, чѣмъ сыгравный шаръ поставится на определенное мѣсто, то, когда сдѣлаетъ шара, лишается своего выигрыша, а, во всякомъ случаѣ, противникъ присчитываетъ себѣ очко.

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

Тамбовская партія въ 60 очковъ.

Въ этой партіи считаются не только сдѣланные шары, но и всѣ карамболи безъ билий, по правиламъ обыкновенной русской партіи, и продолжаютъ играть до тѣхъ поръ, пока не сдѣлаютъ шара или карамболя. Партнеру приходится играть послѣ промаха, или когда играющій положить шаръ на себя; послѣднее очко должно быть сдѣлано *билією*, т.-е. должно положить шаръ въ лузу.

Партія 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 партіи, только послѣ карамболя безъ билии не продолжаютъ играть, а предоставляется играть противнику; также послѣднее очко должно сдѣлать билією, а *на себя* партія не кончается.

Партія нѣмецкая въ 48 очковъ.

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

Партія морская 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 въ пирамиду.

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

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

§ 3. Сложность всѣхъ шаровъ, считая шаръ съ однимъ очкомъ за 11-ть, 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 сдѣлать 70 очковъ; если играющихъ трое, то шаръ съ 2-мя очками считается за 12, и тогда пирамида заключаетъ въ себѣ 150 очковъ; — слѣдовательно, каждый долженъ сдѣлать по 50-ти.

§ 4. Играть въ пирамиду одинъ противъ двухъ, по-очереды (эту партію называютъ королюю), — въ слѣдующемъ порядкѣ: король выставляетъ, потомъ играетъ одинъ изъ партнеровъ и оный король, потомъ другой партнеръ и за нимъ король; очей партнеровъ владутъ вмѣстѣ, и сколько недостаетъ до 70-ти—каждый платитъ; если

*) Въ некоторыхъ мѣстахъ, особливо въ трактирахъ, считается иначе: если свой шаръ упадетъ въ среднюю лузу, задѣвъ желтаго, —12, а въ угловую—6 очковъ; задѣвши желтаго и краснаго или краснаго и желтаго, во всѣ лузы считается по 9 очковъ.

король проигралъ, то онъ платитъ каждому по столько, сколько проигралъ. Играютъ и двое противъ двухъ, по предарительному жребію.

§ 5. У кого окажется очковъ менѣе, 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 одного изъ бѣлыхъ, или упадетъ въ лузу, — задѣвши шара или вѣтъ, партнеръ получаетъ 5 очковъ.

§ 8. Если играющій, положивъ бѣлаго шара въ лузу, красного уронитъ *на себя*, то партнеръ присчитывается въ свою пользу 5 очковъ, а сдѣланный шаръ ставится на верхней точкѣ бильярда, если же эта точка занята, то шаръ ставится плотно къ верхнему борту посредиямъ.

§ 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 начинаетъ слѣдующую партію; исключая королевой, гдѣ играющій королемъ всегда выставляетъ, а за нимъ играетъ тотъ, кто въ слѣдующей партіи долженъ быть королемъ.

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 на нижнюю точки, и вторымъ бѣлымъ начинаютъ играть.

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

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

Французская партія въ 24 очка.

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

Французская партія въ 16 очковъ.

Въ этой партіи считаются только дублеты и карамболы; къ дублету присчитывается карамболь по 2 очка, а промахъ и потеря какъ въ обыкновенной русской партіи.

Партія въ кегли, италіанская.

§ 1. Эта партія играется въ 24 очка 3-мя шарами: двумя бѣлыми и однимъ краснымъ, и 5-ю кеглями, изъ нихъ одна черная и 4 бѣлыхъ.

§ 2. Черная кегля ставится посреди бильярда, а бѣлыя вокругъ нея, въ видѣ четырехугольника, два угла котораго должны быть обращены къ среднимъ лузамъ; разстояніе между черной и бѣлыми кеглями опредѣляется величиною шара, дабы онъ могъ едва пройти между кеглями, не задѣвъ оныхъ.

§ 3. Каждая изъ четырехъ бѣлыхъ кеглей, считается по 2 очка и пятая (черная) 5 очковъ, когда упадетъ одна; вѣтъ съ другими считается также 2 очка. Бѣлый шаръ въ лузу считается 2, карамболь по красному 4, красный шаръ въ лузу также 2 очка.

§ 4. Начиная партію ставить свой и красный шары произвольно, толкнувъ ихъ вѣемъ.

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

§ 6. Играть позволяется только по чужому бѣлому шару, исключая только тотъ случай, когда шаръ играющаго упадетъ на себя, — тогда на этотъ разъ играется по красному.

§ 7. Если кто тронет своимъ шаромъ красныйъ раньше бѣлаго, то теряетъ 2 очка; карамболь послѣ красного 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.

Партія въ кегли, русская въ 48 очковъ.

§ 1. Русскую партію въ кегли играютъ съ слѣдующимъ измѣненіемъ: бѣлыя кегли считаются по 2, а черная, упавши одна, или съ другими вмѣстѣ, — 5 очковъ; карамболь по 2 очка; билии: красный 3, а бѣлый 2 очка.

§ 2. Карамболи считаются, когда оба шара сдвинуты съ занимаемаго ими мѣста. Играть позволено какъ по бѣлому, такъ равно и по красному шару, и ударить не одиѣ разъ, какъ въ италіанской партіи, а продолжать игру, по правилу, установленному въ обыкновенной русской партіи, въ пять шаровъ.

§ 3. При каждомъ ударѣ должно объявить, что *намеренъ сдѣлать*. Исполняющій обѣщаніе получаетъ сдѣланныя имъ очки и продолжаетъ играть.

§ 4. Играть въ кегли можно не только бѣлымъ или краснымъ, но и своимъ шаромъ, — т.-е. отъ карамболя; п за свой шаръ положенный въ лузу (если было заранѣе о томъ объявлено), считается 2 очка въ пользу играющаго.

§ 5. Кто обѣщаетъ сдѣлать шаръ или дублетъ, долженъ непремѣнно означить п лузу, въ которую намѣренъ сыграть. Шаръ, упавшій въ неназначенную лузу, считается на себя. На себя считаются также п очки каждаго необъявляемаго удара.

§ 6. Объявить впередъ ударъ достаточно только по одному предмету, но при считаются и случайныя очки, сдѣланныя при исполненіи обѣщанія, напр.: сказавши: «красный шаръ упадетъ въ лузу», и при этомъ собьетъ кеглю или сдѣлаетъ карамболь, то все это присчитывается къ выигрышу.

§ 7. Обѣщаніе считается исполненнымъ и тогда, когда было сдѣлано не вслѣдъ за ударомъ. Напр., если играющій объявляетъ: «я своимъ шаромъ нападѣ въ кеглю», а уронитъ ее чужимъ, и послѣ этого, шаръ, отразившись отъ борта, задѣнетъ хотя одну кеглю, то это считается за исполненіе обѣщанія.

§ 8. При игрѣ съ рукъ позволено выйти не только пзъ дома шаромъ, но и стать сбоку бильярда. Не позволено только корпусомъ выйти за линію домовой точки.

§ 9. Съ рукъ играютъ всегда пзъ домашнего конца бильярда.

Произвольно общепринятія правила игроковъ и содержателей бильярдовъ.

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 покрытъ издержкп, что будетъ стоить работа при этомъ возобновленіи. Въ заведеніяхъ, гдѣ играютъ и на заштопанномъ сукнѣ, платятъ по цѣнности сукна, отъ 3-хъ до 10 руб. сереб.

Если кто во время игры, при ударѣ кіемъ, разобьетъ шаръ, сломаетъ или расколеть кій, то за это не долженъ ничего платить, и не обязанъ также вознаграждать тотъ ущербъ содержателя бильярда, какой произойдетъ отъ паденія шара за борты. Во всѣхъ же другихъ случаяхъ причиненные убытки (особенно не во время игры) должны быть вознаграждаемы по цѣнности оныхъ.

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

*) Въ обществахъ играютъ и тогда пзъ другого конца бильярда, когда шаръ сталъ ниже средней лузы, т.-е. всегда изъ дальняго конца.

**) Эту партію удобнѣе играть въ 16 очковъ, считая каждый карамболь въ 2 очка, и за промахъ (т.-е. не задѣвши чужого шара своимъ шаромъ) присчитывать противнику одно очко.

Бильярдный мастеръ В. Шульцъ.