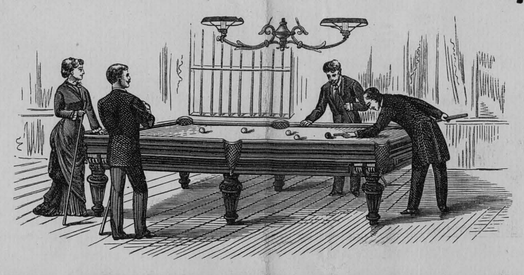
ПРАВИЛА БИЛЬЯРДНОЙ ИГРЫ.



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 первый 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 рукъ*) 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, приноравливаясь 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 ударитъ, то онъ тоже теряетъ очко, и 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 придерживать 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 вторый, равно и маркеръ не имѣетъ права указать раньше, чѣмъ его спрашиваютъ.

§ 13. Въ случаѣ, если шаръ, прикатившись къ краю лузы, повидимому, пріостановится 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 условленныя партіи, то оныя (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 становятъ на прежнее мѣсто и играютъ снова.

§ 18. Чтобы отстранить отъ себя всякое неудовольствіе, играющіе на бильярдѣ могутъ требовать, чтобы посторонніе зрители не подходили близко къ бильярду, или произносили какія-либо замѣчанія или насмѣшки, которыя 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, подастъ совѣтъ игроку, и тотъ сдѣлаетъ такъ, какъ ему было сказано, то партнеръ имѣетъ право не признавать этотъ ударъ дѣйствительнымъ.

§ 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 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. Маркеръ долженъ ясно и точно означать проигранныя партіи, и въ концѣ каждой сдѣлать расчетъ, съ явнымъ безпристрастіемъ, объявляя о томъ громко и для всѣхъ понятно.

Партія въ алагеръ съ двумя шарами.

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

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

§ 3. При составленіи партіи, желающіе играть, вынимаютъ нумера, обыкновенно для этого написанные на маленькихъ деревянныхъ шарикахъ, или за неимѣніемъ ихъ, берутъ карты: у кого тузъ, начинаетъ 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 партіи, или перемѣнить вынутый №, безъ общаго согласія всѣхъ участвующихъ въ игрѣ. Если же, съ общаго согласія, припишется къ начатой партіи новый игрокъ, 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, а гдѣ на бильярдѣ означена для этого точка, тогда выставляется и рукой. При выставкѣ шара, можно его преслѣдовать кіемъ, 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 начинаетъ нумеръ первый.

§ 8. Каждый изъ участвующихъ въ партіи алагеръ имѣетъ право на одинъ только ударъ, послѣ котораго ударяетъ 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 окончанія партіи.

§ 10. За промахъ (т.-е. если шаръ играющаго не дотронется до другого шара) считается одно очко, или полкреста на себя; кто, сдѣлавъ или только задѣвъ чужой шаръ, уронитъ свой въ лузу, тотъ проигрываетъ 2 очка, или одинъ крестъ, если же свой шаръ, не дотрогиваясь другого, упадетъ въ лузу, то за это присчитывается 3 очка, или полтора креста.

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

§ 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 шаръ не можетъ раньше купить отъ другого, 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.

§ 15. Желающій играть не въ свою очередь долженъ о томъ предувѣдомить хозяина этого шара, произнеся громко: «я берусь сдѣлать» (или я беру à faire). Сдѣланный такимъ родомъ шаръ считается на того, на котораго слѣдовало играть, несдѣланіе—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 выставляетъ изъ нихъ тотъ, кто положитъ 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 троекратному вызову, то ему приписываютъ 2 очка, шаръ снимается съ бильярда, выставляетъ слѣдующій №, и партія продолжается 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 домовой точкѣ. Каждый игрокъ играетъ своимъ бѣлымъ шаромъ, какой придется по жребію.

§ 2. При выставкѣ должно прокатить свой шаръ за черту, проведенную умственно 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 противникъ получаетъ очко.

§ 3. Когда, при выставкѣ, упадетъ бѣлый выставляемый шаръ, то партнеръ получаетъ очко; если же упадетъ цвѣтной 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 положитъ *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 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 карамболя, 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 } » желтому и красному	9	—
» красному, желтому и бѣлому	10	—
» красному, красному, желтому и бѣлому	13	—

§ 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 положитъ шаръ на себя, или дастъ промахъ, и тѣмъ дополнитъ число недостающихъ очковъ партнера, то партія не кончается.

§ 11. Если кто изъ играющихъ, положивъ шаръ въ лузу, будетъ продолжать игру раньше, чѣмъ сыгранный шаръ поставится на опредѣленное 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 билій, 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 положитъ шаръ на себя; послѣднее очко должно быть сдѣлано *биліею*, 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 биліи и безъ оной по правиламъ обыкновенной русской партіи, только послѣ карамболя безъ биліи не продолжаютъ играть, а предоставляется играть противнику; также послѣднее очко должно сдѣлать биліею, 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 биліи, 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 отдѣльно, а играютъ, поперемѣнно, 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. Играютъ въ пирамиду одинъ противъ двухъ, по-очереди (эту партію называютъ корольною), — въ слѣдующемъ порядкѣ: король выставляетъ, потомъ играетъ одинъ изъ партнеровъ и опять король, потомъ другой партнеръ и за нимъ король; очки партнеровъ кладутъ вмѣстѣ, и сколько недостаетъ до 70-ти—каждый платитъ; если король проигралъ, то онъ платитъ каждому по стольку, сколько проигралъ. Играютъ и двое противъ двухъ, по предварительному 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 нѣтъ, партнеръ получаетъ 5 очковъ.

§ 8. Если играющій, положивъ бѣлаго шара въ лузу, краснаго 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 шаръ ставится плотно къ верхнему борту посрединѣ.

§ 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 корольной, 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-ью 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 карамболей, считается и билія: 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 карамболи; 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 четыреугольника, 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; вмѣстѣ съ другими считается также 2 очка. Бѣлый шаръ въ лузу считается 2, карамболь по красному 4, красный шаръ въ лузу также 2 очка.

§ 4. Начинающій 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 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 тронетъ своимъ шаромъ красный раньше бѣлаго, то теряетъ 2 очка; карамболь послѣ краснаго 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; билія: красный 3, а бѣлый 2 очка.

§ 2. Карамболи считаются, когда оба шара сдвинутся съ занимаемаго ими мѣста. Играть позволяется какъ по бѣлому, такъ равно и по красному шару, и ударять не одинъ 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 *намѣренъ 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; и 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 и лузу, въ которую намѣренъ сыграть. Шаръ, упавшій въ неназначенную лузу, считается на себя. На себя считаются также и очки каждаго необъявляемаго удара.

§ 6. Объявить впередъ ударъ достаточно только по одному предмету, но присчитываются 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 попаду 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 позволяется выйти не только изъ дома шаромъ, но и стать сбоку бильярда. Не позволяется только корпусомъ выйти за линію домовой точки.

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

Произвольно общепринятыя 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 покрыть издержки, 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 расколетъ кій, то за это не долженъ ничего платить, и не обязанъ также вознаграждать тотъ ущербъ содержателя бильярда, какой произойдетъ отъ паденія шара за бортъ. 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 нѣкоторыхъ мѣстахъ, особенно 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.

*) Въ обществахъ играютъ и тогда изъ 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.

Дозволено цензурою. Москва, 18-го Марта 1887 г. Типографія Э. Лисснера и Ю. Романа, Москва, Арбатъ, д. Платонова.