

ПРАВИЛА БИЛИАРДНОЙ ИГРЫ.

Общая правила.

- 1) Присутная к игре на бильярде, прежде всего ставят шары на свои места, как изъяснено при описании каждой игры. Начинает или дает выставку тот, кому придется по жеребью или согласию.
- 2) Выставка шара начинается всегда с того места, которое называется на бильярде *домом*. Это пространство определяется прямой линией, проведенной через верхнюю точку (на которой ставится красный шар в русской партии) параллельно к короткому. Для избежания споров необходимо, чтобы домовая линия с точностью была определена и отмечена намеленою ниткою.
- 3) При выставке белого шара (что называется играть с рук) ни в какой партии (кроме русской в кегли) не позволено выходить корпусом за протяжение линии длинного борта, исключая только верхней части туловища.
- 4) Не позволено ударить в шар, не касаясь в то время хотя одною ногою пола.
- 5) Когда игрок приравниваясь к удару, тронет печально, каким бы то ни было образом, шар (сдвигает тушь), то этим лишается права на очередной удар и платит партнеру за промах, т. е. теряет по роду партии известное число очков, которое прибавляется к очкам партнера и вместе с тем убавляются с очков сдвигавшего тушь. Если играющий после правильно сдвигнутого шара сдвигает тушь, то он платит за промах, лишается права на удар, а сдвигнутый шар считается в его пользу.
- 6) Если после туша партнер сдвигает замечание, а играющий не остановится, но ударит (и сыграть в лузу) шар, то таковой не считается, а ставится на определенное место, партнер получает за промах и продолжает играть.
- 7) Если после туша или не в очередь играющий не сдвигает, а только тронет один или больше шаров с места, то партнер становится таковым приблизительно на те места, на которых они стояли до означенного удара; на точность определения этих точек провинившийся не имеет права претендовать.
- 8) Если играющий без согласия партнера снимет или сдвинет шар с места, то этим лишается права на очередной удар, шар партнером становится на прежне место, провинившийся за промах не платит: когда подобного рода отступление от правила игры сдвигает партнер, который по очереди не имел права на удар, тогда ставит шар на прежнее место тот, кому сдвигается играть и продолжает игру.
- 9) В случае же понадобится снять с бильярда шар, то это должно сдвигать маркер, а за немилем его, один из играющих, но с согласием партнера.
- 10) Если партнер оставит каким нибудь образом или направит кативший шар играющего в сторону, то этот шар считается сдвиганным в пользу того, кто играл.
- 11) Если подобное отступление от правил сдвигает играющий тем шаром, с которым он играл, то партнер имеет право поставить таковой шар на прежнее место, получает за промах и продолжает игру.
- 12) Кто сыграть не своим шаром, то, хотя и положил в лузу, не пользуется этим, но напротив теряет за промах в пользу партнера, который продолжает игру сдвиганным шаром ставится на определенное место, а остальные остаются там, где остановился.
- 13) Каждый из играющих должен помнить, где остановился его шар; в случае же недоразумения, провинник не обязан указывать, которым шаром он должен играть; равно и маркер не имеет права указать раньше, чьим его спрашивают.
- 14) В случае шар прикативших к краю лузы, повидному приостановится и потом упадет, то падение тогда только считается действительным, когда игрок при остановке своего шара не сдвигал никакого особенного движения, от которого шар неправильно мог упасть в лузу. Если же остановившийся у края лузы упадет во время или после удара партнера, или от какого нибудь стука, то его ставят на то же место, где он стоял.
- 15) Кто на бильярде теряет очко за какой нибудь неправильный удар или промах, то вслед за тем не имеет права на удар, а предоставляет играть своему партнеру.
- 16) Машинкой, мазком, длинным кием и турьяком (толстым концем кия) играть позволено.
- 17) Без обоюдного согласия не позволено ставить начатую партию, не только начатую уже, но и все другие сколько сдвигавло играть поговору. Если кто не доприваает поговору, платит за все играющая партии.
- 18) Если посторонний зритель каким нибудь образом, хотя неумышленно, помешает в игру или ударит, то шары ставят на прежнее место и играют снова.
- 19) Чтобы устроить от себя всякое неудовольствие, играющие на бильярде могут требовать, чтобы посторонние зрители не подходили близко к бильярду, или провинились какй либо замечания или замешки, которая могут недовольным образом сконфузить игрока и тем помешать ему сдвигать правильный удар.
- 20) Посторонний зритель, а равно участвующий в игре ни в каком случае не имеет права советовать игроку как играть. Если же кто, вопреки установленному правилу, подает совет игроку и тот сдвигает такт, как ему было сказано, то партнер имеет право не признавать этого удара действительным.
- 21) Когда случится ошибка при счете очков, то каждый зритель имеет право поправить счет, но только до сдвигавшего удара; если же один из играющих или маркер сдвигает вопрос, то каждый зритель может подтвердить счет, хотя бы это было и после удара.
- 22) Маркер должен считать очки с точностью и повторять громко каждый раз, когда играющий сдвигал или намьрен сдвигать удар. Кроме того должен внимательно смотреть на игру, чтобы быть в состоянии судить об ударах и карамболах и не должен пропускать ни одной ошибки или несправильности в игре; он также должен ясно и точно означать проигранные партии и в конце каждой сдвигать рассчет, с явным беспристрастием, объявляя о том громко и для всех понятно.
- 23) Когда шар, на которого играют, сбивает прыжок, выпадает из бильярда, что может случиться от несправильности бильярда или бортов, тогда шар ставится на определенное место, играющий за промах не платит и продолжает игру.
- 24) Если шар, которым играют, т. е., который тронули кием, выпадет из бильярда, то играющий теряет один промах и партнер продолжает игру.
- 25) Если при ударе кий поскользнется (сдвигает кием), то это считается за действительный удар.

Партия в Алагер с двумя шарами.

- 1) Эта партия имеет то преимущество перед другими бильярдными играми, что если победителем не менее пяти человек, желающих играть в алагер, то двое или трое играющих занявший бильярд прежде должны уступить его по окончании начатой партии, а играющие в пирамиду в король по окончании трех партий.

- 2) Партия в алагер играется двумя шарами: обыкновенно одним белым и одним красным. Участвовать в ней могут от 5 персон и больше.
- 3) При составлении партии желающие играть вынимают номера, обыкновенно написанные на маленьких деревянных шариках или за немилем, карты; у кого тушь — начинаются первый, двойка, тройка, и т. д.
- 4) Когда номера или карты разобраны, тогда передается маркеру условный куш, а за немилем маркера, имющему первый номер, который обязан наблюдать за порядком во время игры и притом отмечать погрешки на особой доске.
- 5) После первого удара никто не может принять участия в этой партии, а равно и выйти из нее или переменить вынутый номер без общего согласия всех участвующих в начатой партии. Если же с общего согласия придется вновь прибавить, то он должен принять на себя число очков того, кто больше в потерю.
- 6) Выставляются один из шаров, ударив его слегка кием, чтобы поставить как можно ближе к верхнему борту. При выставке шара, можно его пресдвигать кием, или взять назад, когда он не перешел среднюю точку бильярда, и выставить снова. Выставляются шары и рукой, но тогда должна быть означена точка на средине верхнего борта, отступя от него на полтора шара.
- 7) Если первый М выставляет красным шаром, то вызывает М второй, который должен играть белым по красному, третий опять играть красным по белому и т. д. до последнего, потом опять начинает М первый.
- 8) Каждый из участвующих в партии алагер имеет право на один только удар, после которого ударяет сдвигущий партнер и т. д. по очереди вынутых номеров.
- 9) За сдвиганный шар присчитывается предсдвигующему партнеру 2 очка или один крест. Кто получит 8 очков или 4 креста, тот проиграл и выказывает из числа играющих до окончания партии.
- 10) За промах (т. е. если шар играющего не дотронуется до другого шара) считается одно очко или полз креста на себя; кто сдвигает или только задвигает другой шар, уронит свой в лузу, тот проигравший 2 очка или один крест; если же свой шар, не дотронувшись другого, упадет в лузу, то за это тоже считается 2 очка или один крест.
- 11) Когда один из играющих позволит шар в лузу, то сдвигущий выставляет, а третий за ним играть. Когда остаются только двое играющих, тогда выставляется тот, который сдвигал шар; а если шар упадет на себя, тогда выставляется партнер.
- 12) Получивший 4 креста (8 очков) может до окончания круга присниться и должен принять столько очков, сколько у того, который больше всех их имеет. Присниться может только один.
- 13) Програвший может купить номер, но только не у того, после которого он играл, т. е. 2-й номер не может купить у 1-го номера и т. д. Продавший свой М не может раньше купить у другого, пока не проиграет тот, кому он продаст свой М.
- 14) Кто, предполагая, что играет с выставки, возьмет шар в руки, тому присписывается очко, а шар ставится на прежнее место и сдвигущий М играет.
- 15) Желающий играть не в свою очередь должен о том предсдвигать хозяина этого шара, прогнав громко: я берусь сдвигать (или я беру а лаге). Сдвиганный таким образом шар считается на того, на которого сдвигавло ударить; но если кем нибудь сдвигать шар, его не сдвигает, то ему присчитывается 2 очка или один крест.
- 16) Если же из числа играющих несколько человек берутся сдвигать чужой шар, то непременно иметь тот, кто первый вызвался, один только хозяин шара имеет предпочтение, но он не подает ни кому же вызванному, как сказано в М 15.
- 17) Если кто сыграть по ошибке не в свою очередь, то это считается также за афер, т. е. если он сдвигает шар, то это считается на того, после которого он играл 2 очка, а в противном случае, не в очередь играющему присписывается 2 очка.
- 18) Тот, у кого до проигрыша еще не достает только одного очка, не имеет права взять шар а лаге.
- 19) Не дозволяется одному играть за двух партнеров, хотя бы он пожелал внести за двойной куш.
- 20) Ни в каком случае не дозволяется постороннему лицу, немилемому М купить шар или играть за другого.
- 21) Если вить того, кому по очереди сдвигать играть, будет в отсутствии и не явится по троекратному вызову, то за него играет, кому поручено будет большинством, а отсутствующий должен признать удар действительным.

Партия в Пирамиду.

- 1) Пирамида состоит из 15 белых шаров, на которых выставляются по достоинству каждого отдельно, играют только красным шаром.
- 2) Шары выставляются при помощи особого трехугольника, плотно один под другим и первый угловой шар должен стоять на верхней точке бильярда.
- 3) Сложность всех шаров, считая шар с одним очком за 11, составляет 180 очков, в последнем шару, положенному в лузу, присчитывается 10, итого 140 очков. Если играют два партнера, то чтобы не быть в проигрыше, каждый должен иметь 70 очков; если играющих трое, то шар с двумя очками считается за 12, и тогда пирамида заключает в себя 150 очков; сдвигательно каждый должен сдвигать 50 очков.
- 4) Играть в пирамиду один против двух по очереди (эту партию называют королевю) в сдвигавшем порядке: король выставляет, потом играют один из партнеров и опять король, потом другой партнер и за ним опять король; очки партнеров кладут вместе в сколько недостает до 70, каждый платит король; а если король проиграл, то он платит каждому по столько, сколько проиграл. Играть и двое против двух по предвратительному жребью.
- 5) У кого окажется меньше очков, сколько полагается их на долю каждого, то недостающее число проигрывается тому, у кого по окончании партии окажется очком больше определенного числа.
- 6) Выставляющий должен сбить, или по крайней мере, дотронуться красным до одного из белых шаров, поставленных в пирамиду.
- 7) Когда выставивший сбьет шары, и один или несколько упадут в лузу, то это считается в его пользу и он продолжает играть; если же красный шар не задвигнет ни одного из белых, или упадет в лузу задвигнув шар или ить, предыдущий, или после того ему по очереди сдвигать играть, получает 5 очков.
- 8) Если играющий, позволив белого шара в лузу, красным уронит на себя, то партнер присчитывает в свою пользу 5 очков, а сдвиганный шар ставится на верхней точке бильярда; если же эта точка занята, то платит к верхнему борту по средине; если же и это место занято, то шар ставится по направлению к верхней точке платно в шар.
- 9) Когда последний, оставшийся на бильярде шар остановится ниже домовой линии, и приходится играть с руки, то на этот раз ударяется с верхней части бильярда противоположной дому.
- 10) Кто сдвигает последний шар, тот начинает сдвигущую партию, исключая королевю, где играющий король, всегда выставляет, а за ним играет тот, кто в сдвигущей партии должен быть король.

- 11) Когда случится, что шар, сбивая прыжок, станет на поверхности борта, то его ставят плотно к борту, против того места, где он на борту стоял.
- 12) За каждый тушь, как бы он ни случился, партнер получает 5 очков и продолжает игру. Но если играющий после правильно сдвигавного шара сдвигает тушь, то он теряет 5 очков, лишается права на удар, а сдвиганный им шар остается в его пользу.
- 13) Когда играют без фуковок, тогда играющий перед каждым ударом должен сказать, которого шара и как он его хочет сдвигать, т. е.: прямо в лузу, от шара, шар, шаром и т. п. Если указанный играющим шар упадет в лузу, а от карамбола падет еще один или несколько шаров, то эти все считаются в его пользу.

Правила русской партии.

- 1) Русская партия считается до 60 очков; с играют пятью шарами: двумя белыми, двумя красными и одним желтым. Желтый шар ставится по средине или центральной точке бильярда, а красные: один на верхней, другой на домовой точк. Каждый партнер играет своим белым шаром, какой по жребью придет.
- 2) При выставке должно прокатить свой шар за черту, проведенную умеленно чрез верхнюю точку, на которой ставится второй красный шар. Если выставленный шар не станет за сказанную черту, или сойдет какой либо шар из занимаемого им места, то партнер получает одно очко.
- 3) Когда при выставке упадет выставленный шар, то партнер получает очко, если же упадет белый шар, то очко не считается, ставится на свое место, партнер получает также очко и присутствует к игре.
- 4) Желтый шар, упавший в среднюю лузу, считается 12 очков, а в угловую 6 очков, красные же шары, в каждую лузу 3, а белые по 2 очка.
- 5) Къ вышеозначенным очкам присчитываются еще карамболи т. е. (отрицательные удары) в сдвигавшем порядке: если своим белым шаром положить желтый в лузу, и отразившись от него, столкнется или задвигнет красный шар, то это называется карамбол от желтого по красному и присчитывается 6 очков, от желтого по белому 5 очков, от красного по желтому 6, по красному 3, по белому 2 очка; от белого по желтому 5, по красному 2 очка. Вторичные карамболи (т. е. по третьему шару) считаются по достоинству шаров, а именно: желтый 6, красный 3 и белый 2 очка.
- 6) Карамболи сдвигавные прежде столкновения с упавшим шаром в лузу считаются таким же образом, как и отразившиеся после его падения.
- 7) Если шар играющего упадет в лузу, не задвиг ни одного шара, то партнер получает 3 очка: если же его шар упадет после карамбола, то это считается в сдвигавшем порядке:

| | | | |
|-------------------------------|--------|--------------------------------------|---------|
| По белому | 2 очка | по красному и красному | 6 очков |
| „ красному | 3 „ | „ красному и желтому | 3 „ |
| „ желтому | 6 „ | „ желтому и красному | 9 „ |
| „ белому и красному | 4 „ | „ красн., желтому и белому | 10 „ |
| „ белому и желтому | 7 „ | „ красн., желт. и бел. | 14 „ |
- 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, от которого белый шар не столкнется с другим, присчитывается одно очко в пользу партнера.
- 10) Когда играющий уронит шар на себя или даст промах, и тем допознить число недостающих очков партнера, то партия кончается.
- 11) Если кто из играющих, позволив шар в лузу, будет продолжать игру раньше, чьм сыгравший шар поставлен на определенное место, платит за промах, а когда сдвигает шар, лишается своего выигрыша, провинник присчитывает себе очко и продолжает игру.
- 12) Выигравший партию должен выставлять при начале новой партии.

Русская партия в 48 очков.

- 1) Эта партия желтый шар играет только в среднюю лузу и считается 6 очков; если же желтый шар упадет в угловую, то это считается 6 очков на себя. Карамболи считаются при билии и без оной, по правилам обыкновенной русской партии; только после карамбола без билии не продолжают играть, а предоставляется играть партнеру; также последнее очко должно сдвигать билией, а на себя или промахом партия не кончается.

Тамбовская партия в 60 очков.

- 1) Эта партия считаются не только сдвигавные шары, но и все карамболи без билии, по правилам обыкновенной русской партии, и продолжают играть до тех пор пока не сдвигает шара или карамбола. Последнее очко должно быть сдвигано билией, т. е. должно положить шар в лузу.

Польская партия.

- 1) Польская партия считается до 60 очков по правилу русской пятишаровой партии, но карамболи не считаются; 2) играют каждый шар только один раз по очереди; во одну лузу позволяет играть несколько шаров; 3) партия кончается только белым шаром, т. е. для окончания партии и дополнения последних очков нужно сдвигать белого шара партнера.

Немецкая партия в 48 очков.

- 1) Эта партия желтый шар в среднюю лузу также считается 6 очков, а в угловую 6 очков на себя. Карамболи считаются только при билии, по правилам обыкновенной русской партии.
- 2) Морская партия играется по правилам сдвигавшей немецкой, с той разницей, что желтый шар и в угловой лузы считается, как и в среднюю по 6 очков, а карамболи как в обыкновенной русской партии.

Английская партия.

- 1) Эта партия играется с 3-мя шарами, одним красным и двумя белыми и кончается 50 очками; 2) выставляются красный на нижнюю (домовую) точку, а белый № 1 къ верхнему борту по средине, в расстоянии 1 1/2 шара от борта. Позволяется выставлять белого шара и кием, но тогда от него непременно должен стечь из дома такт, чтобы можно было на нем играть; 3) при игре из руки не дозволяется выйти из дома, а также стоять от домовой точки больше 6-ти першюгов; 4) обозначения этого, делять мячом покурнуть на бильярде сказанной величины центр которого должен быть домовой точкой; 4) шар позволено по красному и белому шарам; 5) перед ударом играющий каждый раз должен сказать, что он, намьрен сдвигать; 6) считается не только сдвигавный шар в лузу, но и свой от карамбола на себя по сдвигущему правилу: красный шар 3 очка, белый 2 очка, карамбол от красного по белому 3 очка, от белого по красному 2 очка, на себя от красного 3, от белого 2 очка; 7) за промах считается когда свой шар, не трогая другого, упадет в лузу 2 очка, но если таковой не коснется другого шара и не упадет в лузу 1 очко. По исполнении объявленного удара случаются карамбол, упавший шар или свой на себя, считаются в пользу играющего.

Французская партия.

- 1) Французская партия играется тремя шарами, двумя белыми и одним красным и кончается 8-ю карамболами; 2) красный шар ставится на верхнюю, а белый на нижнюю (домовую) точку и вторым белым играют; 3) при начале игры не дозволяется переходить домовую линию, а также не позволено отойти от нижней домовой точки больше как на три шара; 4) в этой партии считаются только карамбол каждый по одному очку; падение же шаров в лузу равно и промах не считается. Когда шар упадет в лузу, его ставят на свое место; 5) каждый игрок до тех пор, пока не сдвигает очко; 6) если играющий даст промах, то за это не платит, но теряет право на удар.

Французская партия в 24 очка.

- 1) Эта партия, кроме карамболов, считается и билии; красный 3, а белый 2 очка; к сдвигавному шару присчитывается карамбол по 2 очка, а потеря и промах считаются также как и в русской пятишаровой партии.

Французская партия в 16 очков.

- 1) Эта партия считается только дублет и карамболи, къ дублету присчитывается по 2 очка, а карамбол, после сдвигавного шара, считается 1 очко, шар дублетом в лузу: красный 3, белый 2 очка, промах и потеря, как в русской пятишаровой партии.

Партия в кегли Итальянская.

- 1) Эта партия играется в 30 очков тремя шарами: двумя белыми и одним красным и 5-ю кеглями, из которых одна черная и 4 белые; 2) черная кегля ставится посреди бильярда, а белые вокруг нее в виде четырех-угольника, два угла которого должны быть обращены къ средине лузы; расстояние между черной и белыми кеглями определяется величиною шара, дабы мог пройти между кеглями не задвиг оных; 3) каждая белая кегля считается 2 очка, а черная 5 очков, тогда упадет одна, а вместе с белым также 2 очка; белый шар в лузу считается 2, карамбол по красному 4, красный шар в лузу тоже 2 очка, промах, т. е. нетронутый шар, когда промах, счита в длину бильярда, играющего шара одно очко; если шар эту длину не промах 2 очка; 4) начинающий партию ставит свой шар в лузу и промах 2 очка; 5) провинившийся платит за промах 2 очка, а играющий платит за промах 2 очка; 6) каждый из играющих имеет право только один ударить в шар один только раз; 6) играть позволено только по чужому белому шару, исключая однако тот случай, когда шар играющего упадет на себя, тогда на этот раз играть по красному; 7) если кто тронет своим шаром, красный шары белого, то теряет 2 очка, а если сдвигает, еще карамбол по белому 4 очка; 8) карамбол по красному считается задвиг его не только своим, но и чужим шаром; 9) когда то место, на котором, сдвигается поставит кеглю, занимает шар, то кегля не ставится до тех пор, пока не очистится предназначенное для нее место. Кто уронит кеглю своим шаром, потеряет то, что он в этом ударе сдвигал; 10) когда играют из руки, то это всегда деляют от дальнего конца къ играемому концу бильярда.

Партия в кегли Русская в 48 очков.

- 1) Русскую партию в кегли играют со сдвигавшим изменением: белая кегля считается по 2, а черная упавшая одна, или с другими вместе 5 очков; карамбол по 2 очка; билии: красный 3, а белый шар 4 очка; 2) карамболи считаются, когда оба шара единутся с занимаемого им места. Играть позволено как по белому, так равно и по красному шару, а ударить не один раз, как в итальянской партии, а продолжать игру по правилу обыкновенной русской партии в пять шаров; 3) при каждом ударе должно объявить, что намьрен сдвигать. Исполненный объявление получает сдвигавные им очки и продолжает играть; 4) играть в кегли можно не только белым или красным, но и своим шаром, т. е. от карамбола и за свой шар, положенный в лузу, считается 2 очка в пользу играющего; 5) кто объявляет сдвигать шар или дублет, должен непременно означить и лузу, в которую намьрен сыграть; шар, упавший в неназначенную лузу считается на себя, также считаются на себя и очки каждого необьявленного удара; 6) объявив вперед удар достаточно только по одному предмету, по присчитываются и случайные очки, сдвигавные при исполнении объявления, например: сказавши красный шар в лузу и притом сбьет кегли или сдвигает карамбол и свой упадет в лузу, то все это присчитывается къ выигрышу; 7) объявление считается исполненным и когда было сдвигано не весь за ударом. Например, если играющий объявляет: я своим шаром попаду въ кеглю, а уронит ее чужим, и после этого отразившись от борта, уронит хотя одну кеглю, то это считается исполнение объявления; 8) при игре с руки позволено выйти не только из дома шаров, но и стать с боку бильярда; не позволено только корпусом войти за спиной домовой точки; 9) с руки играть всегда с домовой конца бильярда.

Партия Соло.

- 1) Эту партию играет и оканчивает один играющий; участвовать т. е. по очереди играть могут от двух до неопределенного числа персон; 2) для этой игры употребляются пирамидные шары, которые ставят на бильярде сдвигавным порядком: на краю каждой лузы ставят по два шара, плотно один къ другому так, что при малейшем прикосновении один шар должен упасть в лузу, остальные за ним три шара по средине бильярда, один на среднюю точку, а остальные два приставляются плотно по обе стороны къ нему по направлению верхнего и нижнего бортов; 3) игра начинается красным шаром из дому и состоит в том, чтобы сдвигать в наименьшем числе ударов все шары в лузы, а считается только число ударов; 4) если шар выйдет из бильярда, то это считается за сдвигавного шара и на бильярде ставятся; 5) промах в этой партии не считается, и каждое движение с места красного шара считается за удар; 6) за удар считается также и передвижение с места белого шара, случившиеся до или после удара, каковы бы то ни было образом; 7) число ударов каждому играющему отмечать отдельно на доске; у кого по окончании игры окажется меньше всех участвующих в партии ударов, тот выиграл; 8) если по окончании оказывается у некоторых равное число ударов, то они разыгрывают еще между собою.

Произвольные общепринятые правила игроков и содержания

бильярда.

- 1) Кто разрешит сукно на бильярде, тот во всяком случае должен заплатить за причиненный им убыток. В общественных собраниях и в клубах, где принято за правило играть только на чьяном сукне, там сдвигать заплатить не только за свое сукно, но и покрыть издержки, что будет стоить работа при этом возобновлении. В заведениях, где играют в на заполанном сукне, платит по чьиности сукна от 3 до 10 руб. Если кто во время игры, при ударе кием, разобьет шар, сломает или расколет кий, то за это ничего не должно платит, и не обязан также вознаграждать тот ущерб содержанию бильярда, какой произойдет от падения шара за борт. Во всех же других случаях численные убытки (особенно не во время игры) должны быть вознаграждаемы по чьиности оных. Если встречаются такого рода недоразумения, для разрешения которых не установлено правил, то во всяком непредвиденном случае разрешает маркер или большинство голосов.