

# ПРАВИЛА БИЛЛЯРДНОЙ ИГРЫ,

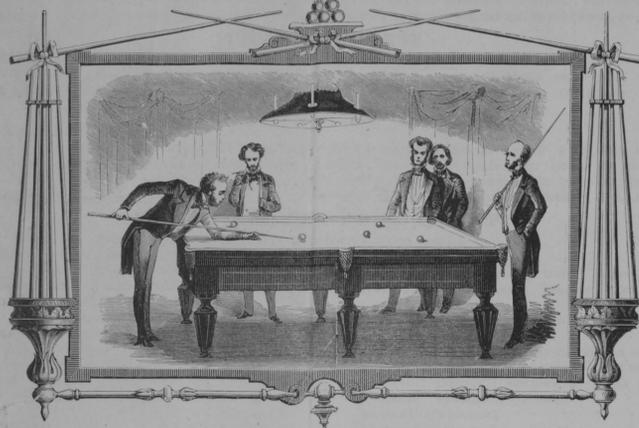
ОБЩЕПРИНЯТЫЕ ВЪ РОССИИ, СОСТАВЛЕННЫЯ А. ФРЕЙБЕРГОМЪ.

## Правила общія.

1. Приступая къ игрѣ на биллярдѣ, 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 шаровъ начинается всегда съ того мѣста, которое называется на биллярдѣ *домомъ*. Это пространство определяется прямою линіею, проведенною чрезъ верхнюю точку (на которой ставится красный шаръ въ русской партіи), параллельно къ короткому борту. Для избѣжанія споровъ, необходимо, чтобы домова линія съ точностію была опредѣлена и отмѣчена намятенною ниткою.
3. При выставкѣ бѣлаго шара (что называется *шаромъ съ руки*) ни въ какой партіи (кроме русской въ кегли) не позволено выходить корпусомъ за протяженіе линіи длиннаго борта, исключая только верхней части туловища.
4. Не позволено ударять въ шаръ, не касаясь въ то время хоть одной ногою пола.
5. Когда игрокъ, приравливаясь къ удару, тронетъ нечаянно, какимъ бы то ни было образомъ, шаръ (сдвѣлетъ тушь), то этимъ лишается права на очередной ударъ и платитъ партнеру за промахъ, т. е. теряетъ по роду партіи известное число очковъ, которые прибавляются къ очкамъ партнера, и вмѣстѣ съ тѣмъ убавляются съ очковъ сдѣланнаго туши. Если играющій послѣ правильно сдѣланнаго шара сдвѣлетъ тушь, то онъ платитъ за промахъ, лишается права на ударъ, а сдѣланннй шаръ считается въ его пользу.
6. Если послѣ туши партнеръ сдвѣлетъ замѣчаніе, а играющій не остановится, но ударитъ и сдвѣлетъ (и сыграть въ лузу) шаръ, то таковой не считается, а ставится на опредѣленное мѣсто, партнеръ получаетъ за промахъ и продолжаетъ играть.
7. Если послѣ туши или не въ очередь играющій не сдвѣлетъ, а только тронетъ одинъ или болѣе шаровъ съ мѣста, то партнеръ становится таковыми приблизительно на тѣ мѣста, на которыхъ они стояли до означеннаго удара; на точность опредѣленія этихъ точекъ провинившіяся не имѣетъ права претендовать.
8. Если играющій, безъ согласія партнера, сниметъ шаръ съ мѣста, то этимъ лишается права на очередной ударъ, шаръ партнеромъ ставится на прежнее мѣсто, провинившіяся за промахъ не платитъ; когда подобнаго рода отступленіе отъ правила игры сдѣлетъ партнеръ, который по очереди не имѣетъ права на ударъ, тогда ставитъ шаръ на прежнее мѣсто тотъ, кому слѣдуетъ играть, и продолжаетъ игру.
9. Въ случаѣ же понадобится снѣтъ съ биллярда шаръ, то это долженъ сдѣлать маркеръ, а за немнѣемъ его, одинъ изъ играющихъ, но съ согласіемъ партнера.
10. Если партнеръ остановитъ какимъ-нибудь образомъ или направитъ катившіяся шары играющаго въ сторону, то этотъ шаръ считается сдѣланннмъ въ пользу того, кто игралъ.
11. Если подобное отступленіе отъ правилъ сдѣлетъ 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; сдѣланннй шаръ ставится на опредѣленное мѣсто, а остальные остаются тамъ, гдѣ остановились.
13. Каждый изъ играющихъ долженъ помнить, гдѣ остановился его шаръ; въ случаѣ же недоразумѣній, провинившій не обязанъ указывать, которымъ шаромъ онъ долженъ играть, равно и маркеръ не имѣетъ права указать раньше, чѣмъ его спрашиваютъ.
14. Въ случаѣ шаръ, принятывшія къ краю лузы, повидному приостановится и потомъ упадетъ, то это паденіе тогда только считается дѣйствительнымъ, когда игрокъ, при остановкѣ своего шара, не сдѣлетъ никакого особеннаго движенія, отъ котораго шаръ неправильно могъ упасть въ лузу. Если же шаръ, остановившіяся у края лузы, упадетъ во время или послѣ удара партнера, или отъ какаго-нибудь стука, то его ставятъ на то же мѣсто, гдѣ онъ стоялъ.
15. Кто на биллярдѣ теряетъ очко за какой-нибудь неправильный ударъ или промахъ, то вслѣдъ затѣмъ не имѣетъ права на ударъ, а предоставляетъ играть своему партнеру.
16. Машинной, мясникомъ, длиннымъ кіемъ и турникомъ (тоистымъ коникомъ кія) играть позволено.
17. Безъ обиднаго согласія, не позволено оставить начатую партію не только начатой игрою, но и всѣхъ другихъ сколько сдѣлано ударовъ по уговору. Если кто не доиграетъ по уговору, платитъ за всѣ игры партіи, то шары ставятся на прежнее мѣсто и играютъ снова.
18. Чтобы отстранить отъ себя всякое неудовольствіе, играющіе на биллярдѣ могутъ требовать, чтобы посторонніе зрители не подходили близко къ биллярду, или провинившіяся какия либо замѣчанія или насмѣшки, которыя могутъ невольнымъ образомъ смущать игрока и тѣмъ помѣшать ему сдѣлать правильный ударъ.
19. Посторонній зритель, а равно и участвующій въ игрѣ, или въ какомъ-нибудь случаѣ не имѣетъ права совѣтовать игроку какъ играть. Если же кто, вопреки установленному правилу, подаетъ совѣтъ игроку, и тотъ сдѣлетъ тушь, 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 сдѣлающаго удара; если же одинъ изъ играющихъ или маркеръ сдѣлетъ вопросъ, то каждый зритель можетъ подтвердить счетъ, хотя бы это было и послѣ удара.
21. Маркеръ долженъ считать очки съ точностію, и повторитъ громко каждый разъ, когда играющій сдѣлетъ или намѣренъ сдѣлать ударъ. Кроме того онъ долженъ внимательно слѣдить за игрою, чтобы была въ состояніи судить объ ударахъ и карамболахъ, и не долженъ пропускать ни одной ошибки или неправильности въ игрѣ; онъ также долженъ ясно и точно означать проигранную партію и въ концѣ каждой сдѣлать расчетъ, съ явнымъ безпристрастіемъ, объявляя о томъ громко и для всѣхъ понятна.
22. Когда шаръ, на котораго играютъ, дѣлая прыжокъ, вылетитъ изъ биллярда, что можетъ случиться въ неправильности биллярда или бортовъ, тогда шаръ ставится на опредѣленное мѣсто, играющій за промахъ не платитъ и продолжаетъ игру.
23. Если шаръ, которымъ играютъ, т. е. который тронули кіемъ, изъ биллярда вылетитъ, то играющій теряетъ одинъ промахъ и партнеръ продолжаетъ игру.
24. Если при ударѣ кія поскользнется (сдѣлетъ кивсъ), то это считается за дѣйствительный ударъ.

## Партія въ Алагеръ съ двумя шарами.

1. Эта партія имѣетъ то преимущество предъ другими биллярдными играми, что если соберется не менѣе пяти человекъ, желающихъ играть въ алагеръ, то двое или трое играющихъ, занявше биллярдъ прежде, должны уступить его по окончаніи начатой ими партіи, а играющіе пирамиду въ коридоръ—по окончаніи трехъ партій.
2. Партія въ алагеръ играется двумя шарами: обыкновенно однимъ бѣлымъ и однимъ краснымъ. Участвовать въ ней могутъ отъ 5 персонъ и болѣе.
3. При составленіи партіи, желающіе играть вынимаютъ номера, обыкновенно написанные на маленькихъ деревянныхъ шарикахъ, или за немнѣемъ ихъ, карты: у кого тузъ—начинаетъ первый, двойка—второй, и т. д.
4. Когда номера или карты разобраны, тогда передается маркеру условный кувшъ, а за немнѣемъ 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 выйти изъ нея, или переимѣнить вынутыя №, безъ общаго согласія всѣхъ участвующихъ въ начатой партіи. Если же, съ общаго согласія, придется вновь прибывшій, то онъ долженъ принятъ на себя число очковъ того, кто болѣе въ потерѣ.
6. Выставляется одинъ изъ шаровъ, ударивъ его сѣлка кіемъ, чтобы поставить какъ можно ближе къ верхнему борту. При выставкѣ шара, можно его пресѣдовать кіемъ, или вѣсть назадъ, когда онъ не перешелъ среднюю точку биллярда, и выставитъ снова. Выставляющій шаръ и рукой, но тогда должна быть означена по срединѣ верхняго борта, отступя отъ него на полтора шара, точка.
7. Если первый № выставляется краснымъ шаромъ, то вызываетъ № второй, который долженъ играть бѣлымъ по красному; третій опять играетъ краснымъ по бѣлому и т. д. до послѣдняго, потомъ опять начинается № первый.
8. Каждый изъ участвующихъ въ партіи алагеръ имѣетъ право на одинъ только ударъ, послѣ котораго ударитъ слѣдующій партнеръ, и т. д. по очереди вынутыхъ номеровъ.
9. За сдѣланннй шаръ присчитывается предъидущему партнеру 2 очка или одинъ крестъ. Кто получитъ 8 очковъ или 4 креста, тотъ проигралъ и выкладываетъ изъ числа играющихъ до окончанія партіи.
10. За промахъ (т. е. если шаръ играющаго не дотронется до другаго шара) считается одно очко или пократка на себя; кто, сдѣлавъ или только задвѣвъ 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 выставляется, а третій за нимъ играетъ. Когда остаются только двое играющихъ, тогда выставляется тотъ, который сдѣлалъ шаръ; а если шаръ упадетъ въ лузу, тогда выставляется партнеръ.
12. Получившій 4 креста (8 очковъ) можетъ до окончанія круга принахаться, и долженъ принятъ столько очковъ, сколько у того который болѣе всѣхъ ихъ имѣетъ. Принахаться можетъ только одинъ.
13. Проигравшій можетъ купить номеръ, но только не у того, послѣ котораго онъ игралъ, т. е. 2-й номеръ не можетъ купить отъ 1-го номера и т. д. Проигравшій свой № не можетъ раньше купить у другаго, пока не проигрываетъ тотъ, кому онъ продалъ свой №.
14. Кто, предположивъ, что играть съ выставки, возьметъ шаръ въ руки, тому принахается очко, а шаръ ставится на прежнее мѣсто, слѣдующій № играетъ.
15. Желающій играть не въ свою очередь, долженъ о томъ предупредить хозяина этого шара, произнося громко: «а беру сдѣлать» (или а беру а faire). Сдѣланннй такимъ образомъ шаръ считается на того, на котораго сдѣлано играть; но если взявшій сдѣлать шаръ, его не сдѣлетъ, то ему присчитывается 2 очка или одинъ крестъ.
16. Если же изъ числа играющихъ нѣсколько человекъ берется сдѣлать чужой шаръ, то первенство имѣетъ тотъ, кто первый вылезаетъ; одинъ только хозяинъ шара имѣетъ предпочтеніе, но и онъ подпадаетъ тому же выказанію, какъ сказано въ § 15.
17. Если кто сыграть по ошибкѣ не въ свою очередь, то это считается также за аверъ, т. е. если онъ сдѣлетъ шаръ, то это считается на того, послѣ котораго онъ игралъ—2 очка, а въ противномъ случаѣ, не въ очередь играющему принахается 2 очка.
18. Тотъ, у кого до проигрыша еще недостаетъ только одного очка, не имѣетъ права взять шаръ а faire.
19. Не позволено одному играть за двухъ партнеровъ, хотя бы онъ пожелалъ внести за то двойнѣ кувшъ.
20. Ни въ какомъ случаѣ не дозволяется постороннему лицу, немнѣемому №, купить шаръ или играть за другаго.
21. Если тотъ, кому по очереди слѣдуетъ играть, будетъ въ отсутствіи и не явится по трехкратному вызову, то за него играетъ, кому поручено будетъ большинствомъ, а отсутствующій долженъ признавать ударъ дѣйствительнымъ.



## 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 биллярда.
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 проигрышъ, каждый долженъ имѣть 70 очковъ; если играющихъ трое, то шаръ съ двумя очками считается за 12, и тогда пирамида заключаетъ въ себѣ 150 очковъ; следовательно, каждый долженъ сдѣлать 50 очковъ.
4. Играть въ пирамиду одинъ противъ двухъ, по очереди (эту партію называютъ королевскою), въ слѣдующемъ порядкѣ: король выставляетъ, потомъ играетъ одинъ изъ партнеровъ, и опять король, потомъ другой партнеръ и за нимъ опять король; очки партнеровъ складуютъ вмѣстѣ, и сколько недостаетъ до 70, каждый платитъ королю; а если король проигралъ, то онъ платитъ каждому по столько, сколько проигралъ. Играть и двое противъ двухъ, по предварительному жребію.
5. У кого окажется меньше очковъ, сколько подается ихъ на долю каждаго, то недостающее число проигрывается тому, у кого по окончаніи партіи окажется очковъ болѣе опредѣленнаго числа.
6. Выставляющій долженъ быть 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 шаръ или нѣтъ, предъидущій, или послѣ его ему по очереди слѣдуетъ играть, получаетъ 5 очковъ.
8. Если играющій, положивъ бѣлаго шара въ лузу, красного тронуть на себя, то партнеръ присчитываетъ въ свою пользу 5 очковъ, а сдѣланннй шаръ ставится на верхней точкѣ биллярда, если же эта точка занята, то плотно къ верхнему борту по срединѣ; если же и это мѣсто занято, то шаръ ставится по направлению къ верхней точкѣ, плотно къ шару.
9. Когда послѣдній, оставшіяся на биллярдѣ шаръ, остановится ниже домовой линіи, и приходится играть съ рукъ, то на этотъ разъ ударяется съ верхней части биллярда, противоположной дому.
10. Кто сдѣлетъ послѣдній шаръ, тотъ начинаетъ слѣдующую партію, исключая королевской, гдѣ играющій королемъ всегда выставляется, а за нимъ беретъ тотъ, кто въ слѣдующей партіи долженъ быть королемъ.
11. Если случится, что шаръ, дѣлая прыжокъ, стянется на поверхность биллярда, то его ставятъ плотно къ борту, противъ того мѣста, гдѣ онъ на борту стоялъ.
12. За каждый тушь, какъ бы онъ ни случился, партнеръ получаетъ 5 очковъ и продолжаетъ игру. Но если играющій, послѣ правильно сдѣланнаго шара, сдѣлетъ тушь, то онъ теряетъ 5 очковъ, лишается права въ ударъ, а сдѣланннй имъ шаръ остается въ его пользу.
13. Когда играютъ безъ аусовъ, тогда играющій передъ каждымъ ударомъ долженъ сказать, котораго шара и какъ онъ его хочетъ сдѣлать, т. е. при въ лузу, отъ шара, шаръ-шаромъ и т. п. Если указанный играющій шаръ упадетъ въ лузу, а отъ карамбола падаетъ еще одинъ или нѣсколько шаровъ, то эти всѣ считаются въ его пользу.

## Правила Русской партіи.

1. Русская партія считается до 60 очковъ; ее играютъ пятью шарами: двумя бѣлыми, двумя красными и однимъ желтымъ. Желтый шаръ ставится на срединѣ или центральной точкѣ биллярда, а красные: одинъ на верхней, другой на домовой доскѣ. Каждый партнеръ играетъ своимъ бѣлымъ шаромъ, какой по жребію вырвется.
2. При выставкѣ долженъ прокатить свой шаръ за черту, проведенную умственно чрезъ верхнюю точку, на которой ставится второй красный шаръ. Если выставляемый шаръ не стянется за сказанную черту, или собьетъ какой-либо шаръ въ занимаемое имъ мѣсто, то партнеръ получаетъ одно очко.
3. Когда при выставкѣ упадетъ выставляемый шаръ, то партнеръ получаетъ очко; если же упадетъ цвѣтнй шаръ, то онъ не считается, а ставится на свое мѣсто, партнеръ получаетъ также очко и приступаетъ къ игрѣ.
4. Желтый шаръ, упавшій въ среднюю лузу, считается 12 очкомъ, а въ угловую 6; красные же шары, въ каждую лузу 3, а бѣлые по 2 очка.
5. Къ выставляемымъ 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 карамболъ 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 бѣлымъ 2 очка.
6. Карамболы, сдѣланные прежде столкновенія съ упавшимъ шаромъ въ лузу, считаются такимъ же образомъ, какъ и отразившія 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 карамбола, то это считается въ слѣдующемъ порядкѣ:

По бѣлому . . . . .	2 очка.	По красному и красному . . . . .	6 очковъ.
красному . . . . .	3 »	красному и желтому . . . . .	9 »
желтому . . . . .	6 (°)	желтому и красному . . . . .	9 »
бѣлому и красному . . . . .	4 »	красному, желтому и бѣлому . . . . .	10 »
бѣлому и желтому . . . . .	7 »	красному, красному, желтому и бѣлому 14 »	
8. Если при ударѣ кія поскользнется, то это считается за обыкновенный ударъ и повторитъ онъ не позволено.
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 партія кончается.
11. Если кто изъ играющихъ, положивъ шаръ въ лузу, будетъ продолжать игру раньше чѣмъ сыграннй шаръ поставленъ на опредѣленное мѣсто, платитъ за промахъ, а когда сдѣлетъ шаръ, лишается своего выигрыша, провинившій присчитываетъ себѣ очко и продолжаетъ игру.
12. Выигравшій партію долженъ выставитъ при началѣ новой партіи.

## Партія Русская въ 48 очковъ.

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

## Тамбовская партія въ 60 очковъ.

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

## Партія Польская.

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

°) Въ некоторыхъ мѣстахъ, особенно въ трактатѣ 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 всѣхъ лузахъ 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. Карамболы не считаются только при били, по правиламъ обыкновенной русской партіи.

## Партія Морская въ 48 очковъ.

Морская партія играется по правиламъ предъидущей нѣмецкой, съ тою только разницею, что желтый шаръ и въ угловую лузу считается, какъ и въ среднюю, по 6 очковъ, а карамболы какъ въ обыкновенной русской партіи.

## Партія Англійская.

1. Эта партія играется съ 3-ми шарами, однимъ краснымъ и двумя бѣлыми и кончается 50 очками.
2. Выставляется: красный на нижнюю (домовую) точку, а бѣлый № 1 къ верхнему борту по срединѣ, въ разстояніи 1½ шара отъ борта. Позволяется выставлять бѣлаго шара и кіемъ, но тогда онъ непременно долженъ стать изъ дола, 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-ти вершковъ; для обозначенія этого, дѣлаютъ мѣломъ поугругъ на биллярдѣ сказанной величины, центръ котораго долженъ быть домова 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 карамбола на себя, по слѣдующему правилу: красный шаръ 3 очка, бѣлый 2 очка, карамболъ 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 очко. По исполненіи объявленнаго удара случаются карамболы, 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 карамболами.
2. Красный шаръ ставится на верхнюю, а бѣлый на 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 карамболъ, 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, кроме карамбола, считается и били: красный 3, а бѣлый 2 очка; къ сдѣланному шару присчитывается карамболъ по 2 очка; а потеря и промахъ считаются также какъ и въ русской патншаровой партіи.

## Французская партія въ 16 очковъ.

Въ этой партіи считаются только дублеты и карамболы, къ дублету присчитывается карамболъ по 2 очка, а карамболъ послѣ сдѣланнаго шара считается 1 очко, шаръ дублетомъ въ лузу: красный 3, бѣлый 2 очка; промахъ и потеря какъ въ русской патншаровой 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 биллярда, а бѣлыя вокругъ нея, въ видѣ четырехугольника, два угла котораго должны быть обращены къ срединѣ лузамъ; разстояніе между черными и бѣлыми кеглями опредѣляется величиною шара, дабы они 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, карамболъ по красному 4, красный шаръ въ лузу тоже 2 очка, промахъ, т. е. нетронувшій шара когда прошелъ, считая въ дину биллярдъ, играемаго шара одно очко, если шаръ эту линію не пролезъ два очка.
4. Начинаяшій партію ставитъ свой и красный шары произвольно, толкнувъ ихъ кіемъ.
5. Каждый изъ играющихъ имѣетъ право, по очереди, ударить въ шаръ одинъ только разъ.
6. Играть позволено только по чужому бѣлому шару, исключая шаръ отъ дальняго, когда шаръ играющаго упадетъ на себя, тогда на этотъ разъ играютъ по красному.
7. Если кто тронетъ своимъ шаромъ красный, равные бѣлого, то теряетъ 2 очка, а если сдѣлетъ еще карамболъ по бѣлому—4 очка.
8. Карамболъ 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 предъназначенное для нея мѣсто. Кто уронитъ кеглю 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 биллярда.

## Партія въ кегли Русская въ 48 очковъ.

1. Русскую партію въ кегли играютъ съ слѣдующимъ размѣщеніемъ: бѣлая кегля считается по 2, а черная, улавная одна, или съ другими вмѣстѣ, 5 очковъ; карамболъ по 2 очка; били: красный 3, а бѣлый шаръ 2 очка.
2. Карамболы 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 объявленіе получаетъ сдѣланные имъ очки и продолжаетъ играть.
4. Играть въ кегли можно не только бѣлымъ или краснымъ, но и своимъ шаромъ, т. е. отъ карамбола; и за свой шаръ, положенный отъ карамбола въ лузу, считается 2 очка въ пользу играющаго.
5. Кто объявляетъ сдѣлать шаръ или дублетъ долженъ непременно означить и лузу, въ которую намѣренъ сыграть шаръ; упавшій въ неназначенную лузу считается на себя; также считаются на себя и очки каждаго необъявленнаго удара.
6. Объявивъ впередъ ударъ достаточно только по одному предмету, но присчитываются и случайные очки, сдѣланные при исполненіи объявленія, напримеръ, сказавши: «красный шаръ въ лузу», и притомъ собьетъ кеглю или сдѣлетъ карамболъ и свой упадетъ въ лузу, то все это присчитывается къ выигрышу.
7. Объявленіе считается исполненнымъ и тогда, когда было сдѣлано не вслѣдъ за ударомъ. Напримеръ, если играющій объявляетъ: «я своимъ шаромъ попаду въ кеглю», а уронитъ ее чужимъ, и послѣ этого шаръ, отразившись отъ борта, уронитъ хотя одну кеглю, то это считается за исполненіе объявленія.
8. При игрѣ съ рукъ позволено выдти не только въ домъ шаромъ, но и стать съ боку биллярда; не позволено только корпусомъ выдти за линію домовой точки.
9. Съ рукъ играть всегда съ домоваго конца биллярда.

## Партія Соло.

1. Эту партію играетъ 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 биллярдѣ 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 биллярда, одинъ на среднюю точку, а остальные два приставляются плотно по обѣ стороны къ нему по направлению 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 биллярда, то это считается за сдѣланнаго шара и на биллярдъ не ставитъ.
5. Промехъ въ этой партіи не считается, и 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, какъ бы то ни было образомъ.
7. Число ударовъ каждому играющему отмѣчаютъ отдѣльно на доскѣ; у кого по окончаніи игры окажется меньше 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 общепринятые правила игроковъ и содержателей биллярдовъ.

Кто разорветъ сукно на биллярдѣ, тотъ во всякомъ случаѣ долженъ заплатить за причиненный имъ убытокъ. Въ общественныхъ собраніяхъ и въ мѣстахъ, гдѣ принято за правило играть только на дѣльномъ сукнѣ, такъ слѣдуетъ заплатить не только за новое сукно, но и за покрытие 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 кіемъ, разобьетъ шаръ, сложаетъ или расколѣтъ кія, то за это никому не должно платить, и не обязанъ также вознаграждать тотъ ущербъ содержателю биллярда, какой произойдетъ отъ паденія шара за бортъ. Во всѣхъ же другихъ случаяхъ причиненные убытки (особенно не во время игры) должны быть вознаграждены по цѣности оныхъ. Если случится такого рода недоразумѣніе, для разрѣшенія котораго не установлено правилъ, то въ семъ непредвидѣнномъ случаѣ разрѣшаетъ маркеръ или болшинство голосовъ.

## А. Фрейбергъ, Биллярдный фабрикантъ въ С.-Петербургѣ.

Измайловскій полкъ, Троицкій проспектъ, соб. домъ, № 13—2.