# ПРАВИЛА БИЛІАРДНОЙ ИГРЫ.

## Правила общія:

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

§ 2. Выставка шара начинается всегда съ того мѣста, которое называется на биліардѣ домомъ. Это пространство опредѣляется прямою линіею, проведенною чрезъ верхнюю точку (на которой ставится красный шаръ въ русской партіи) паралельно къ короткому борту. Для избѣжанія споровъ, необходимо, что бы 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 въ кегли) не позволяется выходить корпузомъ за протяженіе линіи длиннаго борта, исключая только верхней части туловища.

§ 4. Не позволяется ударять въ шаръ не касаясь въ то время хоть одною ногою пола.

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

§ 6. Если послѣ туша партнеръ сдѣлаетъ замѣчаніе, а играющій не остановится, но ударитъ и съиграетъ въ лузу шаръ, то таковой не считается, а ставится на опредѣленное мѣсто, партнеръ получаетъ за промахъ и продолжаетъ играть.

§ 7. Если послѣ туша или не въ очередь играющій не сдѣлаетъ, а только тронетъ одинъ или болѣе шаровъ съ мѣста, то партнеръ становитъ таковые приблизительно на тѣ мѣста, на которыхъ они стояли до означеннаго удара, на точность опредѣленія этихъ точекъ провинившійся не имѣетъ права претендовать.

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

§ 9. Въ случаѣ же понадобится снять съ биліарда шаръ, то это долженъ сдѣлать маркеръ, и за не имѣніемъ его, одинъ изъ играющихъ, но съ согласіемъ партнера.

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

§ 11. Если подобное отступленіе отъ правилъ сдѣлаетъ играющій чѣмъ шаромъ, съ которымъ онъ игралъ, то партнеръ имѣетъ право поставитъ таковой шаръ на прежнее мѣсто, получаетъ за промахъ и продолжаетъ игру.

§ 12. Кто съиграетъ не своимъ шаромъ, то хотя и положилъ въ лузу, не пользуется этимъ, но на противъ, теряетъ промахъ въ пользу партнера, который продолжаетъ игру; сдѣланный шаръ ставится на опредѣленное мѣсто, а остальные остаются тамъ, гдѣ остановились.

§ 13. Каждый изъ играющихъ долженъ помнить, гдѣ остановился его шаръ; въ случаѣ же недоразумѣнія, противникъ его не обязанъ указывать, которымъ шаремъ онъ долженъ играть, равно и маркеръ не имѣетъ право указать раньше, чѣмъ его спрашиваютъ.

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

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

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

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

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

§ 19. Чтобы отстранить отъ себя всякое неудовольствіе, играющіе на биліардѣ могутъ требовать, чтобы посторонніе зрители не подходили близко къ биліарду, или произносили какія либо замѣчанія или насмѣшки, которыя могутъ невольнымъ образомъ сконфузитъ игрока и тѣмъ помѣшатъ ему сдѣлать правильный ударъ.

§ 20. Посторонній зритель, а равно и участвующій въ игрѣ, ни въ какомъ случаѣ не имѣетъ права совѣтовать игроку какъ играть. Если же кто, вопреки установленному правилу, подаетъ совѣтъ игроку и тотъ сдѣлаетъ такъ, какъ ему было сказано, то партнеръ имѣетъ право не признавать этотъ ударъ дѣйствительнымъ.

§ 21. Когда случится ошибка при счетѣ очковъ, то каждый зритель имѣетъ право поправить счетъ но только до слѣдующаго удара; если же одинъ изъ играющихъ или маркеръ сдѣлаетъ вопросъ, то каждый зритель можетъ подтвердить счетъ, хотя бы это было и послѣ удара.

§ 22. Маркеръ долженъ считать очки съ точностью, и повторять громко каждый разъ, когда играющій сдѣлалъ или намѣренъ сдѣлать ударъ. Кромѣ того онъ долженъ внимательно смотрѣть на игру, чтобы быть въ состояніи судить объ ударахъ и карамболяхъ и не долженъ пропускать ни одной ошибки или неправильности въ игрѣ; онъ также долженъ ясно и точно означать проигранныя артіи и въ концѣ каждой сдѣлать расчетъ съ явнымъ безпристрастіемъ, объявляя о томъ громко и для всѣхъ понятно.

§ 23. Когда шаръ, на котораго играютъ, дѣлая прижокъ, вылѣтитъ изъ билліарда, что можетъ случиться отъ неправильности биліарда или бортовъ, тогда шаръ ставится на опредѣленное мѣсто, играющій за промахъ не платитъ и продолжаетъ игру.

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

§ 25. Если при ударѣ кій поскользнется (сдѣлается киксъ) то это считается за дѣйствительный ударъ.

## Партія Русская въ 5 шаровъ.

§ 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 биліарда, а красные: одинъ на верхней, другой на домовой точкѣ. Каждый партнеръ играетъ своимъ бѣлымъ шаромъ: первый т. е. давшій выставкѣ № 1-й, а второй № 2-й какой кому изъ партнеровъ прійдется по жребію или по согласію.

§ 2. Дающій выставку, долженъ прокатить свой шаръ за черту верхней послѣдней точки. Если выставляемый шаръ не станетъ за сказанную черту, или собьетъ какой-либо шаръ съ мѣста, то партнеръ получаетъ одно очко.

§ 3. Когда при выставкѣ упадетъ выставляемый шаръ, то партнеръ получаетъ очко, если-же упадетъ цвѣтной шаръ, то оный не считается, ставится на свое мѣсто, партнеръ получаетъ также очко и приступаетъ къ игрѣ.

§ 4. Желтый шаръ, упавшій въ среднюю лузу, считается 12 очковъ, а въ угловую 6; красные-же шары въ каждую лузу 3, а бѣлые по 2 очка.

§ 5. Къ выше означеннымъ 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, отъ краснаго по желтому 6, по красному 3, по бѣлому 2 очка; отъ бѣлаго по желтому 5, по красному 2 очка. Вторичные карамболи (т. е. по третьему шару) считаются по достоинству шаровъ, а именно: желтый 6, красному 3, и бѣлый 2 очка.

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

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

| | | | |
|---|---|---|---|
| По бѣлому | 2 очка | По красному и красному | 6 очковъ |
| » красному | 3 » | » красному и желтому / » желтому и красному | 9 » |
| » желтому | 6 » | » красному, желтому и бѣлому | 10 » |
| » бѣлому и красному | 4 » | » красному, красному, желт. и бѣл. | 14 » |
| » бѣлому и желтому | 7 » | | |

§ 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 играющіи уронитъ шаръ на себя или дастъ промахъ и тѣмъ дополнить число недостающихъ очковъ партнера, то партія кончается.

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

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

## Партія въ Пирамиду.

§ 1. Пирамида состоитъ изъ 15 бѣлыхъ шаровъ номерованныхъ отъ 1 до 15-ти чиселъ, а играютъ однимъ только краснымъ шаромъ (битокъ).

§ 2. Шары выставляются трехъ-угольникомъ плотно одинъ подлѣ другаго и шаръ № 1-й долженъ стоять на верхней точкѣ биліарда, крупные номера должны быть въ срединѣ, а мелкіе по бокамъ.

§ 3. Сложность партіи считается шаръ № 1-й за 11, составляетъ 130 очковъ, да къ послѣднему шару положенному въ лузу присчитывается 10 итого 140 очковъ. Если играютъ два партнера, то чтобы не быть въ проигрышѣ и чтобы послѣдовалъ розыгрышъ каждый изъ нихъ долженъ имѣть по 70 очковъ, при чемъ составляетъ большинство очковъ имѣющему, выигрышъ, а меньшинство проигрышъ; если играющихъ трое, то шаръ съ двумя очками считается за 12, и тогда пирамида заключаетъ въ себѣ 150 очковъ; слѣдовательно, каждый долженъ сдѣлать по 50 очковъ; первый изъ портнеровъ имѣющій большинство очковъ, выигрываетъ партію, а послѣднія два между собою доканчиваи партію разыгрываютъ очки покуда одинъ изъ нихъ будетъ имѣть 50 очковъ, затѣмъ послѣдній считается проигравшимъ партію.

§ 4. Играютъ также одинъ противъ двухъ по очередно одинъ послѣ другаго; первый называется король, который и даетъ выставку; шары положенные въ лузу кладутся и считаются; отдѣльно короля и отдѣльно двухъ партнеровъ вмѣстѣ и сколько недостаетъ до 70 очковъ, столько каждый партнеръ платитъ королю, а король въ свою очередь платитъ каждому партнеру; играютъ и двое противъ двухъ по предварительному условію или жребію.

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

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

§ 7. Когда выставляющій собьетъ шары съ мѣста и одинъ или нѣсколько упадаетъ въ лузу, то очки коихъ считаются въ его пользу и онъ продолжаетъ играть; если-же красный шаръ ни задѣнетъ ни одного изъ бѣлыхъ, или упадетъ въ лузу задѣвши шара или нѣтъ, предъидущій, или послѣ кого ему по очереди слѣдуетъ играть, получаетъ 5 очковъ.

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

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

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

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

§ 12. За каждый тушъ, какъ-бы онъ не случился, партнеръ получаетъ 5 очковъ и продолжаетъ игру. Но если играющій, послѣ правильно сдѣланнаго шара, сдѣлаетъ тушъ, то онъ теряетъ 5 очковъ, лишается права на ударъ, а сдѣланный имъ шаръ, остается въ его пользу.

§ 13. Когда играютъ безъ фукковъ, тогда играющій передъ каждымъ ударомъ долженъ сказать, котораго шара и какъ онъ его хочетъ сдѣлать т. е. прямо въ лузу, отъ шара, шаръ-шаромъ и т. д. Если указанный играющимъ шаръ упадетъ въ лузу, а отъ карамболя падаетъ еще одинъ или нѣсколько шаровъ, то эти всѣ считаются въ его пользу.

## Партія въ Алагеръ 2-мя шарами.

§ 1. Эта партія имѣетъ то преимущество предъ другими биліардными играми, что если соберется не менѣе пяти человѣкъ, желающихъ играть въ алагеръ, то двое или трое играющихъ, занявшіе биліардъ прежде, должны уступить его по окончаніи начатой ими какой-либо другой игры а играющіе пирамиду въ короли, по окончаніи трехъ партій.

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

§ 3. При составленіи партіи, желающіе играть вынимаютъ нумера, обыкновенно написанные на маленькихъ деревянныхъ шарикахъ, или за неимѣніемъ ихъ, карты: у кого тузъ тотъ начинаетъ первый, двойка второй и т. д.

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

§ 5. Послѣ перваго удара, никто не можетъ принять участія въ этой партіи, а равно и выдти изъ нея, или перемѣнить вынутый нумеръ, безъ общаго согласія всѣхъ участвующихъ въ начатой партіи. Если-же съ общаго согласія, припишется вновь прибывшій, то онъ долженъ принять на себя число очковъ того, кто больше въ потерѣ.

§ 6. Выставляется одинъ изъ шаровъ, ударивъ его съ легка кіемъ, чтобы поставить какъ можно ближе къ верхнему борту. При выставкѣ шара, можно его преслѣдовать кіемъ, или взять назадъ, когда оный не перешелъ среднюю точку биліарда, и выставить снова. Выставляютъ шаръ и рукою, но тогда должна быть означена по срединѣ верхняго борта, отступя отъ него на полтора шара, точка.

§ 7. Если первый нумеръ выставляетъ краснымъ шаромъ, то вызываетъ нумеръ второй, который долженъ играть бѣлымъ по красному; третій играетъ краснымъ по бѣлому и т. д. до послѣдняго, потомъ опять начинаетъ № первый.

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

§ 9. За сдѣланный шаръ, приписывается предъидущему партнеру 2 очка или одинъ крестъ (×); кто получаетъ 8 очковъ или 4 креста, тотъ проигралъ и выключается изъ числа играющихъ до окончанія продолжающейся партіи.

§ 10. За промахъ, т. е. если шаръ играющаго не дотронется до другаго шара, считается одно очко или полкреста (1) на себя; кто сдѣлавъ, или только задѣвъ другой шаръ, уронитъ свой въ лузу, тотъ проигрываетъ два очка одинъ крестъ; если-же свой шаръ, не дотрогиваясь другаго, упадетъ въ лузу, то за это тоже считается 2 очка или одинъ крестъ.

§ 11. Когда одинъ изъ играющихъ положитъ шаръ въ лузу, то слѣдующій выставляетъ, а третій за нимъ играетъ. Когда остаются только двое играющихъ, тогда выставляетъ тотъ который сдѣлалъ шаръ, а если шаръ упадетъ на себя, тогда выставлеетъ слѣдующій партнеръ.

§ 12. Получившій прежде всѣхъ 4 креста (8 очковъ) можетъ съ окончаніемъ тура, т. е. по дошедшей къ нему очереди, приписаться, но онъ долженъ принять на себя столько очковъ, сколько у того, который болѣе всѣхъ ихъ имѣетъ. Приписаться могутъ также еще одинъ и не больше двухъ, съ общаго согласія играющихъ партнеровъ.

§ 13. Проигравшій, можетъ купить нумеръ, но только не у того, послѣ котораго онъ игралъ. Продавшій свой нумеръ, не можетъ раньше купить у другаго, пока не проиграетъ тотъ, кому онъ продалъ свой нумеръ.

§ 14. Кто, предпологая, что играетъ съ выставки, возьметъ шаръ въ руки, тому приписывается очко, а шаръ ставится на прежнее мѣсто, слѣдующій № играетъ.

§ 15. Желающій играть не въ свою очередь долженъ о томъ предувѣдомить хозяина этого шара, произнося громко: «я берусь сдѣлать» (или я беру à faire). Сдѣланный такимъ образомъ шаръ, считается на того, на которого слѣдовало играть; но если взявшійся сдѣлать шаръ, его не сдѣлаетъ, то ему приписывается два очка или одинъ крестъ.

§ 16. Если-же изъ числа играющихъ нѣсколько партнеровъ берутся сдѣлать чужой шаръ, то первенство имѣетъ тотъ, кто первый вызвался; одинъ только хозяинъ шара имѣетъ предпочтеніе, но и онъ подлежитъ тому-же взысканію, какъ сказано въ § 15.

§ 17. Если кто съиграетъ по ошибкѣ не въ свою очередь, то это считается также за аферъ подчиняясь послѣдствіямъ указанныиъ въ § 15.

§ 18. Тотъ у кого до проигрыша еще не достаетъ только одного очка, не имѣетъ права на (à faire).

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

§ 20. Ни въ какомъ случаѣ не позволяется постороннему лицу, не имѣющему нумера, купить шаръ или играть за другаго.

§ 21. Если тотъ кому по очереди слѣдуетъ играть, будетъ въ отсутствіи и не явится по троекратному вызову, то за него играетъ, кому поручено будетъ большинствомъ, а отсутствующій долженъ признать ударъ этотъ дѣйствительнымъ.

## Партія въ кегли Италіянская.

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

§ 2. Черная кегля ставится посреди биліарда, а бѣлыя вокругъ нее въ видѣ четыреугольника, два угла котораго должны быть обращены къ среднимъ лузамъ; разстояніе между чернымъ бѣлыми кеглями опредѣляется величиною шара, дабы онъ могъ пройти между кеглями, не задѣвъ оныхъ.

§ 3. Каждая бѣлая кегля считается по 2 очка, а черная 5 очковъ, когда упадаетъ одна, а вмѣстѣ съ бѣлыми, также 2 очка; бѣлый шаръ положенный въ лузу, считается 2, карамболь по красному 4, красный шаръ въ лузу, тоже 2 очка, промахъ, т. е. не тронувши шара—когда прошелъ, длину биліарда и шаръ, по коему слѣдовало играть, одно очко и два очка когда свой шаръ не прошелъ эту линію.

§ 4. Начинающій 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 позволяется только по чужому бѣлому шару, исключая однако тотъ случай, когда шаръ играющаго упадетъ на себя, тогда на этотъ разъ играютъ по краснымъ.

§ 7. Если кто тронетъ своимъ шаромъ красный, раньше бѣлаго, то теряетъ 2 очка, а если сдѣлаетъ еще карамболь по бѣлому — 4 очка.

§ 8. Карамболь по красному считается, задѣвъ его не только своимъ, но и чужимъ шаромъ: въ первомъ случаѣ 4, а въ послѣднемъ 3 очка.

§ 9. Когда то мѣсто, на которомъ слѣдуетъ поставить кеглю, займетъ шаръ, то кегля не ставится до тѣхъ поръ, пока не очистится предназначенное для нея мѣсто. Кто уронитъ кегли своимъ шаромъ, потеряетъ столько очковъ сколько онъ въ этотъ разъ сдѣлалъ.

§ 10. Партія оканчивается даже промахомъ.

**ПРИМѢЧАНІЕ:** Кто разорветъ сукно на биліардѣ, 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 до 10 руб. Если кто во время игры, при ударѣ кіемъ, разобьетъ шаръ, сломаетъ или расколетъ кій, то за это ничего не долженъ платить, и не обязанъ также вознаграждать тотъ ущербъ содержателю биліарда, 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 случаѣ разрѣшаетъ маркеръ, или большинство голосовъ посѣтителей.

**Сіи правила составилъ В. Ф. ГАВЛИКОВСКІЙ.**

**Мастеръ биліардныхъ шаровъ, жительствующій въ г. Одессѣ въ Красномъ пер., въ д. Шварца № 3-й, гдѣ и имѣются въ продажѣ.**

Дозволено цензурою. Одесса, 16 Іюля. — Тип. А. Шульце, Ланжероновская ул., д. Карузо № 36.