




## CAPITOLO I.

*Del giuoco in generale.*

### ARTICOLO I.

 Si può giuocare da folo a folo con due palle per ciascheduno: o in due contro due con una sola palla per ciascheduno: così a tre contro tre con una sola palla per uno. Ma il giuoco di due contro due è il più bello.

## ARTICOLO II.

**L**a partita deve essere di cento punti, e chi forpassa questo numero perde la partita.

## ARTICOLO III.

**S**i dovrebbe incominciare la partita dalla linea detta del *Principio* vicino al fonaglio; ma ordinariamente s'incomincia dalla linea detta di *Ritorno*, donde ogni uno tira la sua palla verso la linea dei *passi*, la quale per altro non si deve passare, se si vuole restar *in passo* dirimpetto ai *ferri*. Quando non si voglia tirare di volo per passare i *ferri* in un tratto, o passando direttamente

per i *ferri* o ritornando di *storno*: & in tal caso si contano i numeri, per i quali è passata la palla, o ripassata di *storno*. Ne si potrà mai passare, se non si à innanzi a se la linea dei *Passi* o vicina o lontana.

## ARTICOLO IV.

**S**e una palla si spezza; avrà colui, a chi essa appartiene, la scelta di uno dei pezzi, e potrà rimettere in giuoco una palla nuova nel luogo del pezzo da lui scelto, e conterà il numero, che il pezzo scelto avrà fatto.



## ARTICOLO V.

Se una palla va fuori del giuoco dietro alla pietra di *storno*, o altrove sopra le *banchette*; potrà il giuocatore rimetterla in giuoco per giuocare quando a lui tocca, accanto alla *banchetta* nella medesima direzione, nella quale si ritrovava.

## ARTICOLO VI.

Giuocando bisogna avere un piede vicino alla palla, e la distanza del piede alla palla non deve essere maggiore di 6. pollici. (\*)

(\*) Vedi il disegno. Tav. II.

ARTICOLO VII.

**I**ncominciando il giuoco nissuno dovrà giuocare prima che a lui tocchi: e se ciò succede; bisognerà ricominciare al suo giro secondo il numero dalla sua palla.

ARTICOLO VIII.

**S**e alcuno giuoca una delle sue palle fuori dell'ordine in cui si deve giuocare; farà in arbitrio dell'avversario, che se n'è accorto, di far valere il tiro o no: e se lo fa valere; converrà giuocare l'altra palla, che viene in ordine dopo quella, che è stata giuocata: in tale ca-

so l'una o l'altra di queste palle perde un giro: e quando non si lasci valere il tiro; bisognerà rimettere le palle nell'istesso luogo, dove stavano prima del tiro, e chi à giuocato perde il suo giro.

---



---

## CAPITOLO II.

*Per situare la palla.*

### ARTICOLO I.

**N**on si può mai situare la palla propria in mezzo ai ferri.

### ARTICOLO II.

**O**gni palla, che si trova tra la riga delle *mattonelle* e