

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.

Non si può mai situare la palla propria in mezzo ai ferri.

ARTICOLO II.

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

tra i ferri, si può trasportare per di sopra ai ferri: o pure si può situarla passando per i ferri, giocando col tacco, ma il numero passato non sarà contato. a)

(a) *Se qualcheduno volesse giuocare questo giuoco come si giuoca in Baviera; dovrà seguire le suddette regole Austriache fin a i luoghi, dove ci sono note: allora dopo la nota soggiunta all'articolo, in cui si è fatto qualche cambiamento, si troverà la regola esattamente copiata dalle regole del giuoco Bavarese: Ecco come questo articolo Austriaco (a) si suole giuocare in Baviera. Ogni palla, che si trova tra la riga delle mattonelle e quella del passo, non si può trasportare di sopra ai ferri, quando non si giuochi col tacco. Si è fatto qualche cambiamento in questa regola Bavarese per non essere obbligato di mettersi così frequentemente in ginocchione.*

ARTICOLO III.

Quando situando la sua *Leva* si fa cadere la propria palla in una *buca*, ciò non farà contato, siccome non farà contato, quando nel situare la sua *Leva* per giuocare, succeda, che si muova la propria palla, e che questa non scorra più in la d'un piede: il giuocatore rimetterà la palla al suo luogo, e giuocherà. Ma quando la palla si allontana più d'un piede; farà passato il tiro, & in questo caso, si conta anche la *buca*.

ARTICOLO IV.

Quando un giuocatore à situata la sua palla con la *Leva*

o con il tacco contro quella d'un altro, non farà permesso a quest' ultimo di muovere detta palla dal suo luogo altrimenti che con la propria sua palla, della quale il tiro farà contato: e se giuocando contro la palla del suo avversario, o del suo compagno, la fa passare o per i ferri o altrove di là di qualche linea; deve essere contato tutto: la palla farà considerata come se fosse stata giuocata, e l'avversario o il compagno potrà giuocarla poi nel suo giro secondo le regole dal luogo in cui ella si è fermata.

ARTICOLO V.

Se una palla, di chiunque sia, è in passo o non in passo; innanzi o dietro ai *ferri*: e che un'altra palla la faccia passare per i ferri; faranno contati i numeri che ella farà: ma se la palla che caccia non si trova in passo, e passa per i ferri; non faranno contati i numeri che questa farà.

ARTICOLO VI.

Quando la palla è fermata da uno dei giuocatori, può esigere colui, che l'ha giuocata, che si segni tutto quello, che essa avrebbe potuto fare di più vantaggioso per se secondo la

direzione del suo tiro, & egli potrà situare la sua palla con la mano nel luogo, dove avrebbe verifimilmente potuto andare. Ma se la palla fosse stata trattenuta da un compagno, di colui, che l'ha tirata, o da lui medesimo; allora i suddetti vantaggi saranno goduti dalla parte avversa, della quale sarà in arbitrio di lasciare la palla, dove è stata giuocata senza contar niente; o di farla rimettere nel luogo medesimo, donde è stata giuocata: & il tiro in quel giro è passato. Se la palla è trattenuta da uno de' gli spettatori; resta giuocata.

ARTICOLO VII.

Quando succede, che si alzi una palla per scoprirne il numero, bisogna che colui, che l'alza, la rimetta esattamente nel suo luogo.

ARTICOLO VIII.

Quando due palle si toccano bisogna giuocare col tacco.

ARTICOLO IX.

Quando giuocando col tacco si bigliarda, è perduto il tiro, bisogna rimettere le palle al suo luogo, e tocca a giuocare a colui che siegue in ordine.

ARTICOLO X.

Il giuocatore non farà più in dritto di punire il suo avversario in che che sia, subito che immediatamente dopo il fallo è stato giuocato un tiro; & il giuoco continuerà nello stato in cui si trova.

CAPITOLO III.

Dei Passi.

ARTICOLO I.

Quando la palla si trova tra la linea delle *mattonelle* & i *ferri*: o tra i *ferri*, e la linea de' *passi*: o tra la linea della *ta-*