

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-*

vola e quella dei passi; si può situare la sua palla innanzi alla linea dei passi, per poter passare nel suo giro. (b) Quando la palla si trova tra la pietra di storno, e la linea della tavola, o delle mattonelle; bisogna che la palla torni abbasso fin alla linea di ri-

(b) Ecco come si giuoca in Baviera. Quando la palla si trova tra la linea delle mattonelle e dei ferri. bisogna che torni alla linea di ritorno o giuocata col tacco o per mattonella contro la pietra di storno. Si è cambiato ciò nelle regole Austriache: per chè dandosi spesso il caso, di dover giuocare con forza per mattonella contro la pietra di storno; potrebbe la palla colpire qualche d'uno: e ci vuole sforzo per tirare in ginocchio col tacco a traverso i ferri.

torno, per poter di la esser giuocata nel suo giro per arrivare in passo: o bisogna farla passare di volo in un tratto per i ferri, come si giudicherà a proposito. E' da osservarsi che, se la palla, che si trova fra le righe della tavola, o delle mattonelle, e tra la pietra di storno, (che per conseguenza non è in passo,) è giuocata verso la linea di ritorno, e non ci arrivi; tocca di avvertire all'avversario, che una tale palla non è in passo, e questa nel passare o ripassare per i ferri non potrà contar nulla, se non è trovata prima alla linea di ritorno. Ma se il giuocatore di

cui la palla non è in passo, l'avesse fatto passare una volta per inavvertenza per i ferri, e che immediatamente dopo si fosse giuocato un altro tiro; farà contato tutto, e la partita continuerà nello stato in cui si trova secondo le regole: e quando il giuocatore, di cui la palla non è in passo, giuoca per i ferri, e che l'avversario non l'avvertisce sul tiro; non soffrirà il giuocatore altro danno, se non se quello di rimettere al suo luogo la palla, e di giuocare verso la linea di ritorno, o di cacciare come lo giudicherà a proposito. Ma se il giuocatore è stato avvertito a

tempo dall'avversario, e ciò non
ostante passa per i ferri; non
conterà niente: la sua palla non
sarà in passo, e dovrà sempre
ritornare alla linea di ritorno:
purchè l'avversario avvertisca
ad alta voce, che questa palla
non è in passo.

ARTICOLO II.

Se una palla si trova fra la
pietra di storno, e la li-
nea delle mattonelle dirim-
petto ai ferri; sarà permef-
so, se si vuole di prendere in
mano la palla e di trasportarla in
linea retta paralella ai ferri, dal
luogo dove si trovava fuori dell'

impedimento dei ferri, per poterla indi giuocare subito verso la linea di ritorno. Di la si può ancora tirarla alla tavola, o cacciare. Bisogna osservare di non trasportare la sua palla se non se da quella banda ove ella era più vicina alla banchetta considerato il numero 13. come mezzo: sicchè la palla che si trova alla dritta del numero 13. deve essere trasportata alla banda dritta dei ferri, e nell'istesso modo alla sinistra. Se la palla si trova esattamente in mezzo dirimpetto al numero 13, senza che si possa decidere da qual canto essa penda; farà in arbitrio dal

giuocatore di trasportarla a quella banda, che egli vorrà. Ma in tale trasporto di palla non avrà più luogo, quando non manchino che 13 punti all'una o all'altra parte per finire. (c)

) Tutto questo articolo serve per evitare qualche pericolo: poichè la palla trovandosi dirimpetto, e spesso molto vicina ai ferri, (se si volesse gettarla con la leva per di sopra ai ferri, per arrivare alla linea di ritorno,) potrebbe succedere, che si gettasse la palla contro i ferri, e questa ribalzando co'pisse il giuocatore. Per altro, quando non manchino che 13 o meno all'una o all'altra parte per finire; non sarà più permesso di trasportare la palla: perchè questa avendo già dello svantaggio per la sua situazione, conseguirebbe un vantaggio troppo conside-

ARTICOLO III.

Quando non mancano più che
 13 all'una o all'altra par-
 te per finire; non sarà più per-
 messo di trasportare con la ma-
 no la palla che si troverà fra la
 pietra di storno, e tra la linea
 delle mattonelle: ma bisognerà
 giuocarla con la leva o col tac-
 co dal luogo in cui ella è pe-
 farne quell'uso che si vorrà.

ARTICOLO IV.

Sia una palla in passo o non lo
 sia, in qualunque situazione

*rabile, se verso la fine d'una partita
 potesse situarsi a suo beneplacito a ca-
 to ai ferri. Quei che vorranno tra-
 nerli alla regola Bavarese, potranno
 seguire la nota antecedente.*

trovi, può ella cacciare un
tra palla innanzi o dietro i fer-
i. Quando anche questa palla
acciata sia o non sia in passo.
Tutto quello, che essa farà pas-
ando per i ferri, sarà contato,
e per conseguenza potrà *sballare*.

ARTICOLO V.

Si dice aver *sballato* una palla,
quando ella faccia più del
numero già convenuto di 100.
o sia che il giuocatore medesi-
mo la faccia *sballare*, ovvero
la palla del suo compagno o
quella dell'avversario nel cac-
ciarla: e perde la partita que-
gli del quale la palla à *sballato*.

ARTICOLO VI.

Se una palla, cacciando un'altra per i ferri, ci passa nel medesimo tempo; le due palle conteranno i numeri, per i quali sono passate. Ma se la palla, che caccia, non era in passo; in quel caso conta solamente la palla cacciata.

ARTICOLO VII.

Quando una palla è in passo, si conta tutto quello, che ella fa passando e ritornando per i ferri: e quando si tira innanzi ai ferri, o per di sopra, o accanto a medesimi, e che la palla ritorna per qualche numero;

faranno contati i numeri, se la palla è in passo.

ARTICOLO VIII.

Quando una palla si ferma fra i ferri o andando, o ritornando, si prende una misura di legno *, fatta a posta, e si fa discendere lungo i ferri sopra la palla dalla parte dove è entrata: se appoggiando sopra la palla questa misura, la palla passa; si conta il numero. Ma se la palla, sulla quale, si è appoggiata la misura, resta ferma; è segno, che la palla non è passata. Allora si potrà, quando tocca, farla

* *Vedi Tavol. III.*

passare affatto con un colpo di
tacco, e si conterà: o pure si
potrà situarsi per passar poi nel
suo giro.

ARTICOLO IX.

Quando una palla, che si è
fermata fra i ferri, è toc-
cata da un'altra, la quale la fa
passare; bisogna osservare, se
questa passando seguita la mede-
sima direzione, che à avuta
quando è stata giuocata nell'arri-
vare tra i ferri: poichè se ella
fosse stata ricacciata verso quel-
la banda, donde è venuta, non
si potrebbe contare il passag-
gio.

ARTICOLO X.

Se una palla andando, tornan-
do e ritornando di nuovo
passasse a caso tre volte in un
solo tiro per l'istesso numero;
non si conta in tutto che una vol-
ta sola questo numero. Ma se
passando due volte per l'istesso
numero seguitasse a passare un
altro numero; si conterà due
volte il numero, e di più anco-
ra il numero del terzo passaggio.
Si è veduto, che succedono tiri
simili, perciò à bisognoato deci-
dergli.