
CAPITOLO VI.

*Della Tavola e dell'anello della
medesima.*

ARTICOLO I.

*Quando l'avversario non à ancora 50
punti.*

Quando la palla si trova dietro alla linea della mattonella o dietro alla linea della tavola, essa può essere giuocata contro la tavola. Se la colpisce, e l'avversario non à ancora 50 punti; non conta nulla la palla, che à colpito la tavola: ma resterà nell'istesso luogo, dove si

è fermata, e farà in passo, senza esser obbligata di andare alla linea di ritorno, a meno che non scorra di nuovo fin dietro alla linea della tavola, o dietro la linea delle mattonelle. In ogni caso farà contato tutto ciò che essa ricadendo avrà fatto. Se la palla cade nella buca perde 13, e deve essere riportata alla linea di ritorno secondo le regole.

ARTICOLO II.

Quando l'avversario à 50 punti.

Quando la palla si trova dietro alla linea della mattonella, o dietro a quella della ta-

vola, o che sta alla linea di ritorno o più lontano; il giuocatore che à colpito la tavola, conta 13, se l'avversario à 50 punti. Se la palla col medesimo tiro passa o ripassa i ferri, faranno contati tutti i punti, che ella farà. La palla potrebbe sbal-

*Osservazioni circa il tiro contro
la tavola.*

La differenza che v'è in questo capitolo della tavola tra il giuoco de' passi adottato in Austria, e quello di Baviera, consiste primieramente in ciò, che non si trovino le regole scritte in Austria contrarie alla pratica del giuoco; secondo: perchè è difficile di passare per l'anello della tavola, al quale le regole Bavare attaccano alcune volte delle belle partite di giuoco, le quali non si à oc-

lare, o pure cadere nella buca, & in quel caso il tiro contro la tavola è scontato perdendo 13, e bisogna secondo le regole della buca ritornare alla linea di ri-

casione di vedere se non se di rado: Talvolta le medesime regole appropriano la bellezza del giuoco al tiro contro la tavola, ciò che il loro giuoco non siegue sempre esattamente in pratica: forse perche le regole scritte in Baviera sono troppo complicate. All'incontro le regole Austriache rispetto alla tavola sono semplici, senza scemare nulla alla bellezza del giuoco: anzi in questo capitolo ritrova il giuoco Austriaco più mezzi per far cambiare o sospendere una partita. Ma per contentare quelli, che vorranno seguire le regole di Baviera, si sono qui annesse copiate parola per parola dal capitolo della tavola, come siegue.

torno: se non cade nella buca, giuocherà quando a lei tocca dal luogo, dove si è fermata.

ARTICOLO I.

Del tiro alla tavola per far sonare.

Quando la palla sta dietro ai ferri, o quando partecipa della riga della tavola, può essere tirata alla tavola: se passa l'anello, guadagna la partita: se tocca la tavola senza che il giuocatore faccia sonare; deve ella ritornare alla riga di ritorno: e se il giuocatore fa sonare, e la palla tocca la tavola; potrà essa passare, se resta al passo senza andare al ritorno. Ma se dopo aver fatto sonare non tocca la tavola, perde la palla il suo tiro quando a lei tocca di giuocare.

ARTICOLO III.

*Quando all'avversario non mancano che
13 punti solamente, o meno.*

Chi colpisce la tavola dalla linea della tavola, o dalla linea della mattonella, o dalla linea di ritorno, ovvero da più lontano; conta tredici, quando non mancano più che 13 punti

ARTICOLO II.

*Se non si colpisce la tavola e si tocca
il sonaglio.*

Quando si dice: io fo sonare, e che si colpisca il sonaglio, non avendo riuscito di colpire la tavola; si perde questo tiro e non si goderà il vantaggio del sonaglio se non se nel suo giro ordinario.

al suo avversario: & à il dritto di prendere con la mano la sua palla, e di situarla dovunque gli piacerà, per farne subito quell' uso che vorrà, senza aver riguardo a qualunque linea o situazione: potrà passare, o cacciare qualunque palla, e può facilmente far perdere la partita all' avversario: saranno contati tutti i numeri, che in quel caso faranno due o tre palle: e se la palla di colui, che à colpito la tavola, cade nella buca; perde bensì 13, ma peraltro potrà egli sempre trasportare subito la sua palla dove vorrà per godere degli altri vantaggi suddetti.

ARTICOLO IV.

Se si può tirare contro la tavola con meno punti che 13.

Colui, al quale mancano meno che 13 punti per finire, non può più tirare contro la ta-

ARTICOLO III.

Del tiro della tavola dalla riga di ritorno.

Quando non mancano che 26, o meno punti alla parte avversa; sarà permesso al giuocatore, che si trova sulla riga di ritorno, o dietro a quella, di tirare alla tavola. Se la colpisce; può situare egli la sua palla con la mano, e farne quell'uso che vorrà: ma non potrà passare per i ferri col primo tiro: dopo il quale può passare da per tutto.

vola, poichè avrebbe sballato, quando il suo avversario avesse già 50, o più punti. Perchè allora il tiro contro la tavola conta sempre 13, e non si può tirare contro la tavola, se non se quando l'avversario non abbia ancora 50 punti: e si deve restare nelle regole.

ARTICOLO V.

Dell'anello della tavola, della linea della tavola, o del di dietro della linea delle mattonelle.

Se dalla linea della tavola, o da dietro la linea delle mattonelle si fa passare la propria palla per l'anello della tavola; si

guadagna la partita in qualunque stato questa si trovi: quando anche la palla ricadendo scorra nella buca, o qualunque altro effetto ne segua.

ARTICOLO VI.

Dell'anello della tavola e della linea di ritorno.

Non si può tirare all'anello della tavola dalla linea di ritorno o da più lontano, se non

ARTICOLO IV.

Se passa la palla dopo aver colpito la tavola.

Quando, dopo aver colpito la tavola, la palla passa i ferri, o per

se quando l'avversario abbia già 50 punti. Attesa questa circostanza se vi si passa, si guadagna la partita, qualunque effetto produca la palla ricadendo.

ARTICOLO VII

Dei colpi per finire la partita.

Colui che dirà, che giuoca per la partita, in qualsiasi tempo dalle linee convenute all'anello della tavola, all'anello dei ferri, o al sonaglio: se rie-

innanzi o nel ritorno, o cade nella buca; si contano i numeri, per i quali passa: o si conta la buca, senza che il giuocatore possa servirsi del privilegio di aver colpito la tavola.

C

fce, guadagna la partita: se non riesce, sarà considerata fuor di giuoco la palla, con la quale à giuocato, come già è stato det-

ARTICOLO V.

Dell'anello della Tavola e della riga di ritorno.

Colui che passa l'anello della tavola dalla riga di ritorno, non può sballare qualunque punto faccia: anzi guadagna il punto che gli conviene. Non può per altro contare più di 13 punti oltre i 13 dell'anello della tavola. Se passa per i ferri, conterà, se così gli conviene, i numeri che avrà fatto nel passare e ripassare i ferri: e poi può prendere ancora la sua palla, e situarla dove vorrà per passare un'altra volta per i ferri. Ben inteso per altro, che se vuole ripassare per i ferri, si

to. Allora il suo compagno giuocherà solo contro le due palle dell'avversario, il quale le giuocherà di seguito una dopo l'altra.

deve situare fuori della riga dei passi: o pure, se non gli conviene di passare, goderà il privilegio della tavola, come al solito. Se dopo aver passato per il suddetto anello della tavola cade nella buca; non gli si scontano i tredici punti, che si sogliono scontare alle palle cadute nella buca: & egli goderà sempre dell'istesso privilegio dell'anello della tavola dalla riga di ritorno. Se si passa per il suddetto anello prima di essere in dritto di farlo; si contano i soli 13 punti che si suole contare passando per l'anello della tavola, e tutto quello che la palla fa

ARTICOLO VIII.

Quando una palla si trova esattamente sopra una linea qualunque sia, sarà riputata a vantaggio di colui che l'ha giocata.

Doveri del Pallajo.

Quando una palla non sta al passo, colui, che à interesse di avvertirlo, lo dirà al pallajo, che ne deve fare testi-

passando e ripassando. Sarà ancora permesso di rigiocare immediatamente dopo un secondo tiro con la palla medesima dal luogo dove si trova. Ma se la palla è caduta nella buca, sarà contata anche la buca.

monianza quando ne farà richiesta.

Se qualche d'uno passa con una palla, che non è in dritto di poter passare; non potrà il Pallajo avvertire nissuno, se non se nel caso, che ne sia richiesta.

Il Pallajo è obbligato di rispondere giusto a tutto ciò che il giuocatore gli dimanderà. Ma se i giuocatori non gli indirizzano

A R T I C O L O VI.

Quando si passa per l'istesso anello giuocando per la partita.

Quando giuocando alla tavola dalla riga di ritorno si dice: io giuoco per la partita: se si sbaglia; la palla non giuoca.

Capitolo VI.

la parola , non potrà egli dar consiglio a nissuno, & egli segnerà tutto tacitamente senza parlare.

Se gli si dimanda consiglio, non potrà egli dire il suo parere senza il consentimento della parte avversa.

ARTICOLO VII.

Quando dopo aver toccata la tavola si situa, e si giuoca la propria palla da dietro ai ferri.

Quando che, dopo aver colpita la tavola dalla riga di ritorno, colui, che l'ha colpita vuol mettersi dietro ai ferri sia per far ritornare una palla, che potrebbe partecipare dei ferri, o per cacciare da dietro una palla,

Se occorre un caso nuovo non preveduto in queste regole, toccherà al Pallajo di deciderlo: conviene anche rimetterfi a lui in tutto ciò che può avvenire durante la partita. Perciò bifo-

che à toccata la tavola, ripassando per i ferri, o accanto, e venendo innanzi al giuoco, cioè fin alla riga dalla tavola; potrà egli passare, senza contare i punti, che avrà fatto.

ARTICOLO VIII.

Ciò che si può fare dopo aver toccata la tavola.

Dopo aver toccata la tavola, si può fare tutto della sua palla, ma non si può passare. Per altro, se nel cacciare o far passare la palla dell'av-

gna formare o scegliere un palajo, che intenda perfettamente il giuoco; e se ciò non fosse, conviene rimettersi alli spettatori non interessati.

Quei che scommettono devono attendere la decisione senza dir nulla, e questa decisione dovrà essere sempre esattamente

versario o la propria, si venisse a passare; fara contato il numero che si fa. All' in contro, quando si tira all'anello, e si sbaglia; non si conta il numero per il quale si passa o andando o ritornando per mattonella. Ma se la palla ritorna di qua della riga della tavola; può questa passare situandosi, ciò che solamente s'intende in quanto ai tiri della tavola. Poiche, quando si tira

conforme alle regole sequite nel corso del giuoco, senza che si possa appellare ad altre regole straniere, quando anche fossero più antiche.

all'anello con una palla, si conta sempre il numero che ella fa andando e tornando, ancorche non sia passata per l'anello.

F I N E.



conforme alle regole seguenti
 costo del titolo, senza che si
 possa appellare ad altre regole
 diverse, quando sono fallite
 le regole.

per il nome che sia il medesimo
 con una parte, il cui fine
 per il nome che sia il medesimo
 con una parte, il cui fine
 per il nome che sia il medesimo
 con una parte, il cui fine

T I N I





