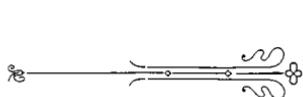


ОХОТА



И



СПОРТЪ

СОСТАВИЛЪ

А. П. Иващенцовъ

(Почетный членъ Эстляндскаго Общества любителей охоты, непремѣнныи членъ
Кievскаго и почетный членъ Рязанскаго Отдѣловъ ИМПЕРАТОРСКАГО Общества размноженія охотничьихъ
и промысловыхъ животныхъ и правильной охоты).

СЪ ПРИЛОЖЕНИЕМЪ СТАТЬИ

„А Т Л Е Т И К А“

Н. Кравченко.

180 рисунковъ въ текстѣ.

Цѣна 4 руб.

С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

Изданіе А. С. Суворина.

1898.

Дозволено цензурою. С.-Петербургъ, 20 августа 1898 г.

С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

Типографія Эдуарда Гоппе,
Вознесенскій просп. № 53.

1898.



ГЛАВА VI.

Б и л л і а р дъ.

Изъ комнатныхъ игръ игра на билліардѣ является и наиболѣе полезной и наиболѣе интересной, такъ какъ она требуетъ большого сравнительно движенія, ловкости, вѣрности глаза и руки, и комбинаціи ея чрезвычайно разнообразны.

Билліарды дѣлаются съ лузами или безъ нихъ. Послѣдніе употребляются для французской карамбольной партіи; французские билліарды размѣрами своими дѣлаются меньше; но и на обыкновенномъ билліардѣ возможно играть французскую партію; для этого нужно только заставить отверстія въ бортахъ особыми заставками или »пробками«. Лузъ дѣлается теперь шесть:—4 по угламъ и двѣ по срединѣ длинныхъ бортовъ билліарда. Длина билліарда обыкновенно дѣлается на $\frac{1}{3}$ больше его ширины. По срединѣ его и на скрещеніи линій, соединяющихъ среднія лузы съ противоположными угловыми, наклеиваются 3 »точки«. Точки эти служатъ для установки на нихъ шаровъ предъ началомъ нѣкоторыхъ партій и для обозначенія »дома«. »Домомъ« называется пространство между короткимъ бортомъ, отъ которого начинаютъ игру, и параллельной ему линіей, проведенной черезъ ближайшую къ нему точку. Лучшіе билліарды дѣлаются съ аспидной, мраморной или чугунной доской, а на болѣе дешевыхъ ставятся деревянные доски. Поверхность билліарда и борты обтягиваются сукномъ. Шары, смотря по партіямъ для которыхъ они предназначаются, а также и по высотѣ бортовъ, дѣлаются разной величины. Лучшіе шары точатся изъ слоновой кости. Для сообщенія движенія шару употребляются кіи и мазики. Кіи дѣлаются или цѣлые или склейные; къ концу они утончаются и снабжаются наклейкой или особаго вида кожаной подушечкой. Рукоять кія дѣлается значительно толще и для удобства перевѣса заливается свинцомъ. Длина и вѣсъ кія зависятъ отъ величины билліарда и шаровъ и отъ личнаго вкуса игрока. Наклейки натираются во время игры мѣломъ и предназначаются для смягченія удара и для предупрежденія киксовъ или соскальзываенія кія въ моментъ соприкосновенія съ шаромъ. Мазикъ состоитъ изъ длинной, легкой рукояти, оканчивающейся особаго вида деревянной изогнутой колодочкой, плоскимъ концемъ которой и ударяютъ по шару. Для удара

кіемъ онъ берется въ правую руку за рукоять, а лѣвая упирается въ поверхность билліарда, чтобы служить подставкой для кія. Обыкновенно пальцы лѣвой кисти, соединенные вмѣстѣ, служатъ для нея упоромъ, а большой палецъ поджимается къ кисти и кій кладется между нимъ и мякотью кисти, нѣкоторые же игроки сгибаютъ пальцы и пропускаютъ кій между указательнымъ и среднимъ пальцами. Первое положеніе представляется, однако, болѣе свободнымъ и правильнымъ. Не слѣдуетъ сильно зажимать рукоять кія въ правой руцѣ. Мазикомъ играютъ одной рукой, такъ какъ колодочка его кладется на сукно билліарда и во время удара скользить по нему. Мазикомъ нельзя разорвать сукно, но за то и нѣть возможности дѣлать многіе удары, легко доступные кію. Задача игры сводится или къ тому, чтобы послать свой шаръ такъ, чтобы онъ ударила въ намѣченный опредѣленный шаръ и загнала этимъ ударомъ его въ назначеннную игрокомъ лузу, или къ тому, чтобы свой шаръ коснувшись другого, отразился бы отъ него и тронулъ третьяго назначеннаго шара. Такой отраженный ударъ называется »карамболемъ«. Иногда эти задачи комбинируются вмѣстѣ, какъ, напримѣръ, въ пятишаровой партіи, и шаръ, расположенный въ лузу съ послѣдовавшимъ затѣмъ карамболемъ, оѣнивается выше шара, сдѣланнаго безъ карамболя. Вся игра построена на законѣ удара упругихъ тѣлъ и потому каждый ударъ можетъ быть математически разсчитанъ, но, само собою разумѣется, что управлениe шарами въ игрѣ достигается только путемъ практики, и знаніе законовъ движенія шаровъ можетъ только облегчить игру. Мы разсмотримъ вкратцѣ случаи ударовъ шаровъ на билліардѣ. Шаръ, двигающійся по билліарду, можетъ встрѣтить другой, находящійся въ покоя шаръ, или такъ, что линія соединяющая центры обоихъ шаровъ въ моментъ соприкосновенія будетъ продолженіемъ пути двигающагося шара (прямой ударъ) или же линія эта составить нѣкоторый уголъ съ направленіемъ движущагося шара (рѣзка, косой ударъ). Если двигающійся шаръ будетъ скользить, а не катиться по сукну, то при прямомъ ударѣ произойдетъ обмѣнъ скоростей, или, иначе говоря, двигающійся шаръ остановится на мѣстѣ соприкосновенія съ шаромъ, который играютъ, а этотъ послѣдній будетъ продолжать путь первого шара со скоростью, почти равной его скорости. При косомъ ударѣ этого произойти не можетъ, такъ какъ шаръ, которымъ играютъ, хотя и передастъ часть своей скорости шару, который играютъ, но не всю и съ оставшейся скоростью будетъ продолжать свой путь, но по измѣненному уже направленію.

Направлениe движения, которое получитъ играемый шаръ, будетъ всегда совпадать съ линией, соединяющей центры шаровъ въ моментъ ихъ соприкосновенія, направлениe же шара, которымъ играли, будетъ зависѣть отъ того, какое движениe было ему сообщено киемъ. Ударяя шаръ киемъ, можно направить кий въ средину шара, вверхъ, внизъ въ правую или лѣвую сторону его и этимъ путемъ, наряду съ поступательнымъ движениемъ, сообщить ему еще вращательное вокругъ одной изъ осей шара. Этимъ вращательнымъ движениемъ и обусловливается направлениe того шара, которымъ играли, послѣ соприкосновенія его съ играемымъ шаромъ. Если киемъ будетъ придано шару вращеніе, совпадающее съ направлениемъ удара (ударъ кия въ верхнюю часть шара), то получится »накатъ« и свой шаръ послѣ соприкосновенія будетъ продолжать свое движениe при прямомъ шарѣ и при косомъ тоже, но только нѣсколько отклонившись отъ него.

Если шару будетъ придано обратное вращательное движение (ударъ киемъ въ низъ шара), то получится оттяжка и свой шаръ послѣ удара пойдетъ назадъ. Если наконецъ своему шару будетъ придано вращеніе вокругъ одной изъ вертикальныхъ осей его (ударъ въ правый или лѣвый бокъ), то получится боковая оттяжка и шаръ этотъ послѣ соприкосновенія съ играемымъ отклонится болѣе или менѣе въ сторону, смотря по силѣ и направленіи вращенія шара. То же самое произойдетъ съ шаромъ и при ударѣ въ бортъ. При одномъ только поступательномъ движениe шара къ борту уголъ его паденія будетъ всегда равенъ углу отраженія, но, если кромѣ поступательного движения шару будетъ сообщено еще вращательное, то уголъ отраженія получится иной. Само собою разумѣется, что свой шаръ, соприкасаясь съ играемымъ, сообщаетъ и ему вращеніе (вслѣдствіе тренія), но въ обратную сторону и въ меньшей скорости. Этимъ вращенiemъ играемаго шара можно также съ успѣхомъ пользоваться во время игры.

Въ Россіи чаше всего играются: 1) Русская пятишаровая партія въ 60 очковъ, 2) Пирамида, 3) Алагеръ, 4) Англійская партія и 5) Французская карамбольная.

Правила билліардной игры.

I. Правила Русской партии.

§ 1. Русская партия считается до 60 очковъ; ее играютъ пятью шарами: двумя бѣлыми, двумя красными и однимъ желтымъ. Желтый шаръ ставится на средней или центральной точкѣ билліарда, а красные: одинъ на верхней, другой на дномовой. Каждый партнеръ играетъ своимъ бѣлымъ шаромъ, какой по жребію достанется.

§ 2. При выставкѣ должно прокатить свой шаръ за черту, проведенную умственно чрезъ верхнюю точку, на которой ставится второй красный шаръ. Если выставляемый шаръ не станетъ за сказанную черту, или собьется какой-либо шаръ изъ занимаемаго имъ мѣста, то партнеръ получаетъ одно очко.

§ 3. Когда при выставкѣ упадеть выставляемый шаръ, то партнеръ получаетъ очко; если же упадеть цветной шаръ, то онъ 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 любую лузу 3, а бѣлые—по 2 очка.

§ 5. Къ вышеозначеннымъ очкамъ присчитываются еще *карамболи*, въ слѣдующемъ порядке: если свой бѣлый шаръ положить желтаго въ лузу, и, отразившись отъ него, тронеть красный шаръ, то такой *карамболя отъ желтаго по красному*, даетъ 6 очковъ; *отъ желтаго по бѣлому* — 5 очковъ, *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: по желтому 6, по красному 3, и по бѣлому 2 очка.

§ 6. Карамболы, сдѣланные послѣ столкновенія съ упавшимъ шаромъ въ лузу, считаются такимъ же образомъ, какъ и отраженные.

§ 7. Если шаръ играющаго упадеть въ лузу, не задѣвъ ни одного шара, то партнеръ получаетъ 3 очка; если же его шаръ упадеть послѣ карамболя, то это считается въ слѣдующемъ порядке:

По бѣлому .	2 очка.
» красному	3 »
» желтому	6 »

По бѣлому и красному	4 очка.
» бѣлому и желтому	7 »
» красному и красному	6 »
» красному и желтому	{ 9 »
» желтому и красному	
» красному, желтому и бѣлому	10 »
» красному, красному, желтому и бѣлому	14 »

§ 8. Если при ударѣ кій соскользнетъ, то это считается за обыкновенный ударъ, и повторить его не позволяетъ.

§ 9. За каждый промахъ, т. е. за такой ударъ, отъ кото-раго бѣлый (свой шаръ) не столкнется съ другимъ, присчи-тывается одно очко въ пользу партнера.

§ 10. Когда играющій 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 по-ставленъ на опредѣленное мѣсто, то онъ платить за промахъ, а когда сдѣлаетъ шаръ, лишается своего выигрыша, против-никъ присчитываетъ себѣ очко и продолжаетъ игру.

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

II. Партия въ Пирамиду.

§ 1. Пирамида состоитъ изъ 15 бѣлыхъ шаровъ, на кото-рыхъ выставлено достоинство каждого отдельно, а играютъ однимъ только краснымъ шаромъ.

§ 2. Шары выставляются при помощи особаго треугольника, плотно одинъ подъ другаго, и первый угловой шаръ долженъ стоять на верхней точкѣ билларда.

§ 3. Сумма очковъ всѣхъ шаровъ, считая шаръ съ однимъ очкомъ за 11, составляетъ 130 очковъ; къ послѣднему шару, расположенному въ лузу, присчитывается 10, итого 140 очковъ. Если играютъ два партнера, то, чтобы не быть въ проигрышѣ, каждый долженъ имѣть 70 очковъ; если играющихъ трое, то шаръ съ двумя очками считается за 12, и тогда пирамида заключается въ себѣ 150 очковъ; слѣдовательно каждый дол-женъ сдѣлать 50 очковъ.

§ 4. Можно играть въ пирамиду и одному противъ двухъ, по очереди (этую партію называютъ короллью), въ слѣдую-щемъ порядке: король выставляетъ, потомъ играетъ одинъ изъ партнёровъ, и опять король, потомъ другой партнёръ и за нимъ опять король; очки партнёровъ кладутъ вмѣстѣ, и сколько

не достаетъ до 70, каждый платить королю; а если король проиграетъ, то онъ платить каждому по стольку, сколько проигралъ. Играютъ и двое противъ двухъ, по предварительному жребію.

§ 5. У кого окажется менѣе очковъ противъ того, сколько полагается ихъ на долю каждого, то онъ считается проигравшимъ эти очки партнери.

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

§ 7. Когда выставляющій сбьетъ шары, и одинъ или нѣсколько упадутъ въ лузу, то это считается въ его пользу и онъ продолжаетъ играть; если же красный шаръ не задѣнетъ ни одного изъ бѣлыхъ, или упадетъ въ лузу,—задѣвшіи шара или нѣтъ, то противникъ получаетъ 5 очковъ.

§ 8. Если играющій, положивъ бѣлаго шара въ лузу, краснаго уронить на себя, то партнеръ присчитываетъ въ свою пользу 5 очковъ, а сдѣланый шаръ ставится на верхней точкѣ билліарда; если же эта точка занята, то плотно къ верхнему 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 билліардѣ шаръ остановится ниже домовой линіи, и приходится играть съ рукъ, то въ такомъ случаѣ играютъ съ верхней части билліарда, противоположной дому.

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

§ 11. Когда случится, что шаръ, дѣлая прыжокъ, 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 ни 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 сдѣланый имъ шаръ остается въ его пользу.

§ 13. Когда играютъ безъ фуксовъ, 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. п. Если указанный играющимъ шаръ упадетъ въ лузу, а отъ карамболя падаетъ еще одинъ или нѣсколько шаровъ, то эти все считаются въ его пользу.

III. Партия Алагеръ съ двумя шарами.

§ 1. Партия въ алагеръ играется двумя шарами: обыкновенно однимъ бѣлымъ и однимъ краснымъ. Участвовать въ ней могутъ отъ 5 игроковъ и болѣе.

§ 2. При составленіи партии желающіе играть вынимаются жребій для опредѣленія порядка игроковъ.

§ 3. Послѣ первого удара никто не можетъ принять участія въ этой партии, а равно и выйти изъ нея, или перемѣнить вынутый №, безъ общаго согласія всѣхъ участвующихъ въ начатой партии. Если же, съ общаго согласія, припишется вновь прибывшій, то онъ долженъ принять на себя число очковъ того, кто больше въ потерѣ.

§ 4. Выставляютъ одинъ изъ шаровъ, ударивъ его такъ кіемъ, чтобы онъ сталъ какъ можно ближе къ верхнему борту. При выставкѣ шара, можно его преслѣдовать кіемъ, или взять назадъ, когда онъ не перешелъ среднюю точку билларда, и выставить снова. Выставляютъ шаръ и рукой, но тогда должна быть означена по срединѣ верхняго борта, отступая отъ него на полтора шара, точка.

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

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

§ 7. За сдѣянный шаръ присчитывается предыдущему партнеру 2 очка или одинъ крестъ. Кто получить 8 очковъ или 4 креста, тотъ проигралъ и выключается изъ числа играющихъ до окончанія партии.

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

§ 9. Когда одинъ изъ играющихъ положить 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 выставляетъ партнеръ.

§ 10. Получившій 4 креста (8 очковъ) можетъ до оконч-

нія круга приписаться и долженъ принять столько очковъ, сколько у того, который болѣе всѣхъ имѣеть. Приписаться можетъ только одинъ.

§ 11. Проигравшій можетъ купить нумеръ, но только не у того, послѣ которого онъ игралъ, т. е. 2-й нумеръ не можетъ купить отъ 1-го нумера и т. д. Продавшій свой № не можетъ раньше купить у другаго, пока не проиграетъ тотъ, кому онъ продалъ свой №.

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

§ 13. Желающій играть не въ свою очередь, долженъ о томъ предъувѣдомить хозяина этого шара, произнося громко: »я берусь сдѣлать« (или я беру *à faire*). Сдѣланній такимъ образомъ шаръ, считается на того, на котораго слѣдовало играть; но если взявшійся сдѣлать шаръ, его не сдѣлаетъ, то ему присчитывается 2 очка или одинъ крестъ.

§ 14. Если же изъ числа играющихъ нѣсколько человѣкъ берутся сдѣлать чужой шаръ, то первенство имѣеть тотъ, кто первый вызвался; одинъ только хозяинъ шара имѣеть предпочтеніе, но и онъ подлежитъ тому же взысканію, какъ сказано въ § 13.

§ 15. Если кто съиграетъ по ошибкѣ не въ свою очередь, то это считается также за »а-феръ«, т. е. если онъ сдѣлаетъ шаръ, то это считается на того, послѣ котораго онъ игралъ— 2 очка, а въ противномъ случаѣ, не въ очередь игравшему приписывается 2 очка.

§ 16. Тотъ, у кого до проигрыша еще недостаетъ только одного очка, не имѣеть права взять шаръ *à faire*.

§ 17. Не позволяетъ одному играть за двухъ партнеровъ, хотя бы онъ пожелалъ внести за то двойной кушъ.

§ 18. Ни въ какомъ случаѣ не дозволяется постороннему лицу, неимѣющему №, купить шаръ или играть за другаго.

§ 19. 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 дѣйствительнымъ.

IV. Партия Англійская.

§ 1. Эта партия играется 3-мя шарами: однимъ краснымъ и двумя бѣлыми и кончается 50 очками.

§ 2. Выставляется: красный на нижнюю (домовую) точку, а бѣлый № 1 къ верхнему борту по срединѣ, въ разстояніи

1½ шара отъ борта. Позволяется выставлять бѣлаго шара и кіемъ, но тогда онъ непремѣнно долженъ стать изъ дома, такъ, чтобы можно было по немъ играть.

§ 3. При игрѣ изъ руки не позволяетъся выйти изъ дома, а также отойти отъ домовой точки болѣе 6-ти вершковъ; для обозначенія этого, дѣлаютъ мѣломъ полукругъ на билліардѣ сказанной величины, центръ котораго долженъ быть домовая точка.

§ 4. Игра позволяетъся по красному и бѣлому шарамъ.

§ 5. Передъ ударомъ играющій каждый разъ долженъ сказать, что онъ намѣренъ дѣлать.

§ 6. Считаются не только сдѣленные шары въ лузу, но и свой отъ карамболя на себя, по слѣдующему правилу: красный шаръ 3 очка, бѣлый 2 очка, карамболь отъ краснаго по бѣлому 3 очка, отъ бѣлага по красному 2 очка, на себя отъ краснаго 3, отъ бѣлага 2 очка.

§ 7. За промахи считается, когда свой шаръ, не трогая другаго, упадетъ въ лузу, 2 очка, а если онъ не коснется другаго шара и не упадетъ въ лузу, то 1 очко. По исполненіи объявленнаго удара случайный карамболь, упавшій шаръ или свой на себя, считается въ пользу играющаго.

V. Партия Французская.

§ 1. Французская партия играется тремя шарами: двумя бѣлыми и однимъ краснымъ и кончается 8-ю карамболями.

§ 2. Красный шаръ ставить на верхнюю, а бѣлый на нижнюю (домовую) точки, и другимъ бѣлымъ играются.

§ 3. При началѣ игры не позволяетъся переходить домовую линію, или отходить отъ нижней домовой точки болѣе какъ на три шара.

§ 4. Въ этой партии считается только карамболь, каждый по одному очку, паденіе же шаровъ въ лузу, равно и промахъ не считается. Когда шаръ упадетъ въ лузу, его ставить на свое мѣсто.

§ 5. Каждый играеть до тѣхъ поръ, пока не сдѣлаетъ очко.

§ 6. Если играющій даетъ промахъ, то за это не платить, но теряетъ право на ударъ.

Кромѣ этихъ пяти, такъ сказать, основныхъ, партий существуетъ значительное количество ихъ видоизмѣненій, придуманныхъ большею частью или для усложненія игры или для увеличенія денежнаго риска.

Въ заключеніе можно упомянуть о нѣсколькихъ общихъ правилахъ для всѣхъ видовъ игры; таковыми считаются:

- 1) Выставку начинаютъ всегда изъ дому, причемъ шаръ нельзя ставить далѣе домовой черты.
 - 2) При игрѣ съ руки, не позволяетъ выходить корпусъ за линію, служащую продолженiemъ длинныхъ бортовъ билліарда.
 - 3) При игрѣ необходимо всегда касаться хоть одной ногой пола.
 - 4) Игра машинкой, мазикомъ и длиннымъ кіемъ разрѣшается по соглашенію партнеровъ.
 - 5) Если съ билліарда при игрѣ упадетъ свой шаръ, то играющій теряетъ право удара и платить какъ бы за промахъ, если же упадетъ играемый шаръ, то онъ ставится на мѣсто и игрокъ продолжаетъ играть.
 - и 6) »Киксъ« или соскользнувшій ударъ кіемъ по шару, считается за ударъ.
-