

3. Биток и прицельные шары

1. Битком называется шар, по которому наносят удар кием в процессе игры.
2. При игре в "Домбайскую пирамиду" битком служит цветной шар вишневого цвета.
3. Все остальные шары на игровой поверхности стола кроме битка являются прицельными, это белые, жёлтые и красный шар.
4. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар своего цвета, так и общий шар красного цвета, так и биток от любого прицельного шара своего цвета и от общего шара красного цвета.

4. Соударение битка с прицельным шаром

1. Первоначальное соударение (касание) битка с одним из прицельных шаров своего цвета или красного общего шара является обязательным условием любого правильного удара, исключая начальный удар.
2. Битком можно ударить по прицельному шару как напрямую, так и от любого борта (бортов).
3. Если биток не коснулся ни одного из прицельных шаров своего цвета или коснулся шара цвета соперника, то удар считается неправильным и наказывается штрафом – соперник снимает со стола любой шар своего цвета, удар переходит к сопернику(ам).

5. Игра после нарушения

В случае нарушения правил, соперник нарушителя имеет право после снятия шара своего цвета со стола, неправильно забитых и выскочивших шаров:

- сам произвести следующий удар, или
- уступить, вернуть удар нарушителю(ям).

Нарушитель(ли) не имеет права отказываться от удара.

6. Розыгрыш начального удара

1. При розыгрыше начального удара (разбития пирамиды) используется следующая процедура. Расположившись по разные стороны от продольной линии стола, игроки одновременно выполняют удар с руки из дома, посылая шары к заднему борту и обратно. Побеждает игрок (команда), чей шар остановился ближе к переднему борту.
2. Розыгрыш считается автоматически проигранным, если:
 - шар зашел на половину соперника,
 - не достиг заднего борта,
 - упал в лузу,
 - выскочил за борт,
 - коснулся длинного борта или
 - коснулся заднего борта более одного раза.
3. Если правила нарушили оба соперника(ки) или если судья не может определить, чей шар остановился ближе к переднему борту, то розыгрыш повторяется.
4. Победитель(ли) розыгрыша выбирает цвет своих прицельных шаров, которые остаются за ним до окончания матча
5. Победитель(ли) розыгрыша имеет право:
 - сам произвести начальный удар или уступить его сопернику(кам)

7. Положение шара

Положение шара определяется положением его центра.

8. Дом и линия дома

1. Линия дома не является частью дома.
2. Шар, стоящий на линии дома, считается расположенным вне дома.