

## 9. Введение битка в игру (начало игры)

1. Биток вводится в игру начальным ударом с руки из дома.
2. В качестве битка при выполнении начального удара следует использовать **вишнёвый шар**.
3. Игрок(и), вступающий в игру первым, может устанавливать биток в любой точке дома, но не на линии дома. Если биток установлен вне дома, то судья или соперник должны предупредить об этом вступающего в игру игрока до нанесения им удара. В противном случае считается, что биток введен в игру правильно. Если вступающий в игру предупрежден о неправильном положении битка, он обязан его поправить.
4. Биток считается введенным в игру сразу после удара по нему наклейкой кия .
5. До тех пор пока биток не введен в игру, его можно поправлять рукой, кием и т.п. Однако любое касание битка после введения его в игру влечет за собой штраф.

## 10. Правильный начальный удар

1. Начальный удар (разбитие пирамиды) считается правильным, если после соударения битка с одним из любых прицельных шаров пирамиды:
  - биток забит в любую лузу или
  - один из шаров правильно забит в любую лузу; или
  - по меньшей мере три различных прицельных шара коснулись борта (бортов); или
  - два различных прицельных шара коснулись борта (бортов) и, кроме того, хотя бы один (любой) прицельный шар пересек центральную линию.Если ни одно из указанных требований не выполнено, налагается штраф.
2. Если игрок, вступающий в игру первым, не смог произвести правильный начальный удар, это штраф, его соперник(и) имеет(ют) право:
  - принять сложившуюся позицию шаров на столе и продолжить игру; или
  - принять сложившуюся позицию шаров на столе и заставить нарушителя(ей) продолжить игру;

## 11. Попеременное разбитие

В каждой последующей партии матча соперники разбивают по очереди.

## 12. Начало и завершение удара

1. Удар начинается с момента соприкосновения наклейки кия с битком и завершается после полной остановки всех шаров на игровой поверхности стола. (Вращающийся на месте шар считается движущимся.)
2. Запрещается начинать следующий удар до завершения предыдущего. В противном случае - **штраф**.
3. Первое соприкосновение битка с прицельным шаром должно быть только с шаром **своего цвета** или с шаром красного цвета (**общим шаром**).

## 13. Удар кием по битку

Удар по битку должен производиться только наклейкой кия в направлении его продольной оси. В противном случае - **штраф**.

## 14. Касание ногой пола

При выполнении удара по битку, по крайней мере одна нога играющего должна касаться пола. В противном случае - **штраф**.

## 15. Запрещенное касание шаров

1. За исключением касания битка наклейкой кия при выполнении удара, запрещается касание любого шара (битка или любого прицельного шара) на игровой поверхности стола телом, одеждой, мелом, машинкой, древком кия и т.п. В противном случае - **штраф**.

## 16. Запрет двойного удара

При выполнении удара наклейка кия должна коснуться битка лишь один раз. В противном случае - **штраф**.