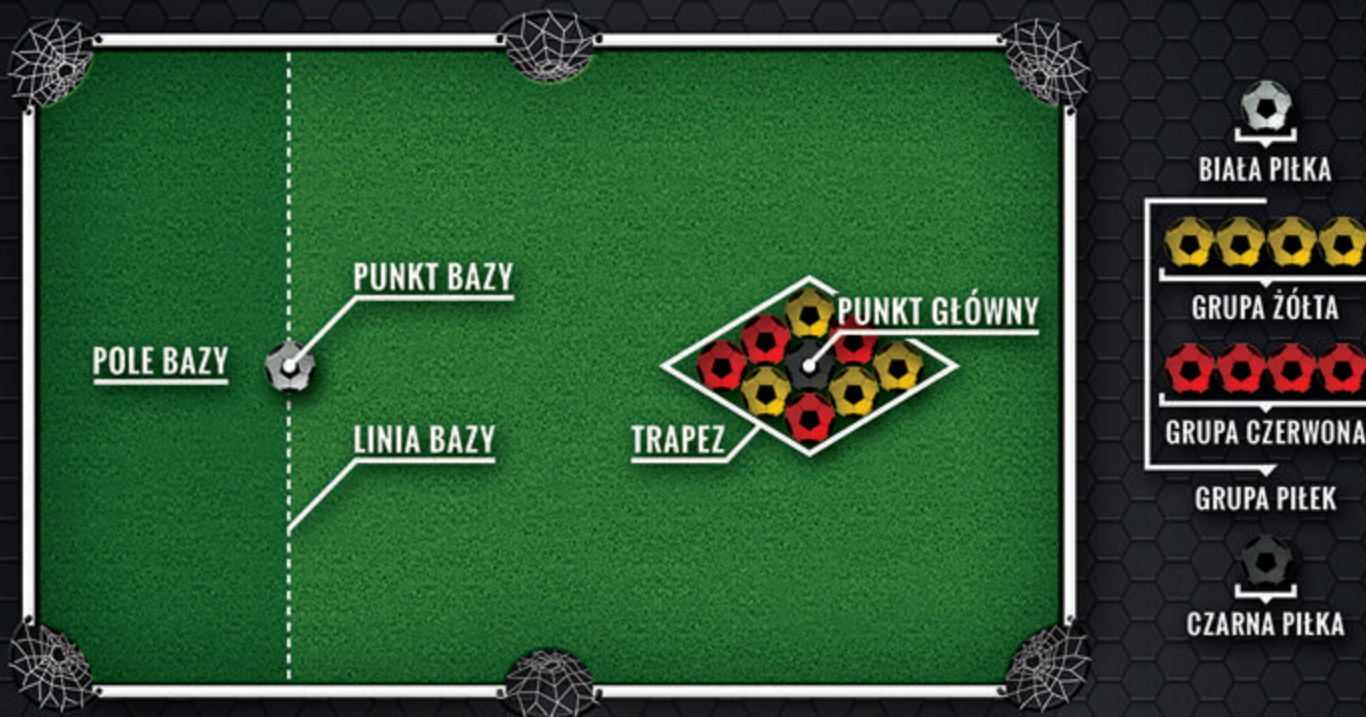


Gra rozgrywana jest na stole o polu gry 4m x 2,4 m, pokrytym sztuczną murawą i sześciu łazach umiejscowionych po przekątnych stołu oraz pośrodku dłuższych krawędzi. Na stole ustawionych jest 10 piłek w rozmiarze 4 (4 żółte, 4 czerwone, 1 czarna, 1 biała). Partię wygrywa zawodnik/drużyna która jako pierwsza prawidłowo wbije czarną piłkę. Natomiast zwycięzcą meczu zostaje zawodnik/drużyna która jako pierwsza wygra dwie partie.



1. Grę rozpoczyna jeden z zawodników uderzając białą piłką z punktu bazy w piłki ustawione na kształt rombu (jak na rysunku).
2. Zawodnikowi zostaje przydzielona ta grupa piłek z której udało mu się więcej wbić. Jeżeli nie uda mu się wbić żadnej piłki z grupy piłek, ruch przechodzi do przeciwnika (stół jest „otwarty”). Natomiast jeżeli zawodnik wbije piłkę białą, ruch przechodzi do przeciwnika, ustawia ją w dowolnym miejscu stołu i zagrywa (tzw. „zagranie z ręki”). Wbicie piłki czarnej skutkuje przegranie partii.
3. Każda piłka (poza białą) wybita za obszar stołu nie wraca na pole gry:
 - w przypadku piłki czarnej, zawodnik przegrywa partię;
 - w przypadku piłki z grupy piłek, ruch przechodzi do przeciwnika;
 - w przypadku piłki białej ruch przechodzi do przeciwnika, piłka wraca na stół i jest zagrywana z ręki.
4. Zawodnik nie może uderzyć białą piłką bezpośrednio w czarną bądź piłkę z grupy przeciwnika, gdyż skutkuje to faulem.
5. Gracz kontynuuje grę dopóki prawidłowo wbija piłki czyli nie popełni faulu.
6. Po każdym faulu piłka zagrywana jest z ręki przez przeciwnika.
7. Partię wygrywa zawodnik, który jako pierwszy wbije czarną piłkę, tylko w momencie gdy na stole nie znajdują się już piłki z jego grupy.