

	Stichwortverzeichnis:
14/1 endlos	Zu erst werden 15 Bälle als Dreieck aufgebaut, danach immer
14/1 endlos	nur 14. Der 15. Ball verweilt in seiner im Spiel erlangten Position.
14/1 endlos	Wer die ausgemachte Punktzahl (z.B. 100) zuerst erreicht, gewinnt.
8-Ball	Die 15 Bälle werden als Dreieck aufgebaut und nach ihrer
8-Ball	Farbgruppe auf die beiden Spieler aufgeteilt. Sind alle Objektbälle
8-Ball	versenkt, kann die (8) zum Gewinn jeweils neu angesagt werden.
9-Ball	Neun Bälle werden als Raute aufgebaut. Beide Spieler spielen
9-Ball	auf die selben Bälle in der Reihenfolge von (1) bis (9).
9-Ball	Wer die (9) regelgerecht versenkt, gewinnt die Partie.
Abstoßbande	Im Bandensystem die Lage des Spielballes
Ankunftsbande	Im Bandensystem die zuletzt angelaufene Bande
Anspielpunkt	Der Punkt auf dem Spielball den Du treffen willst.
Anstoß	Den Spielball aus einer beliebigen Position im Kopffeld heraus
Anstoß	auf den jeweiligen Grundaufbau spielen. (Dreieck / Raute)
Anstoßpunkt	In Gaststätten der Kopfpunkt aufgeklebt
Anzeige-Stelltafel	Alle Disziplinen benötigen ihre eigenen Spielstand-Zähltafeln.
Ass	9-Ball. Die 9 fällt beim Anstoß ohne foule.
Aufnahmenblock 14/1	Formular zur Notation des Spielfortschrittes
"ball in hand"	Nach einem Foule darf der Spieler der am Spiel ist den
"ball in hand"	Spielball frei auf dem gesamten Brett positionieren.
Bälle	Carambol 61.5 mm, Pool 57.2 / 52 mm, Snooker 52.4 mm
Ballpositionsmerker	Holzwinkel o.ä. zum anlegen an den Ball der gereinigt werden soll.
Ballreiniger	Flüssigkeit zum reinigen und polieren der Bälle.
Ballreinigungsmaschine	Reinigt einen kompletten Satz Bälle gleichzeitig.
Banden	Spielfeldbegrenzung aus Gummi mit Tuch überzogen.
Bandenball	Der Objektball wird angespielt und berührt eine oder
Bandenball	mehrere Banden in seinem Lauf.
Bandensystem	-> Diamantsystem
Banker	-> Bandenball
Bock	Die nach vorne gestreckte Hand, die die Queuespitze hält
Bocklänge	Entfernung zwischen Spielball und Bock (Auflage des Queue's).
Brücken	-> Oma Dient zur Queueverlängerung mit entsprechender Auflage.
Bürsten	Dient der Tuch und Bandenreinigung.
Cue	-> Queue
Diamanten	Markierungen in die Bande eingelassen
Diamantsystem	Bandenberechnungssystem unter zu hilfenahme der in die Banden
Diamantsystem	eingearbeiteten Markierungen. Alle Tische verhalten sich 2:1.
Diamantsystem	Alle Tische teilen sich orthogonal und diagonal in 4 * 8 Felder auf.
direkte Kombination	Der Spielball trifft auf den 1. Objektball, von diesem läuft
direkte Kombination	der Spielball auf einen 2. Objektball und versenkt ihn.
Dreieck	Grundaufbau für 8-Ball und 14/1, auf Turniertischen eingezeichnet.
Druckball	Wird gespielt wie der Stopball mit entsprechender Stoßtechnik.
Durchstoß	Cue, Spielball und Objektball berühren sich gleichzeitig
Effet	Den Spielball aussermittig treffen. -> Uhrzeitenregelung
eindringen (in den Ball)	Pommeranze und SB halten so lange wie möglich Kontakt
Fehler	Es wurde kein Foule begangen, aber auch kein Ball gesenkt.
Ferrule	Plastikhülse zur Verstärkung der Spitze
Ferrulenschleifkurbel	Zum planschleifen der Ferrule, rechtwinklig zur Mittelachse.
Foule	Regelverstoß, der Gegner bekommt "ball in hand". Höchststrafe.
Griffgummi	Im Carambol, Gummi als Überzug des Unterteils.
Handschuh	Verhindert das Kleben an der Bockhand durch Schweißbildung.
Holzspanner-Klebleder	Vorrichtung zum fixieren der frisch geklebten Pommeranze.
indirekte Kombination	Der Spielball bewegt den 1. Objektball in Richtung eines
indirekte Kombination	2. Objektballes, um diesen zu versenken.
Jumpshot	Das Queue wird steil angehoben und der Spielball wird oberhalb
Jumpshot	der Mitte gestoßen, so daß er in den Tisch gedrückt davonspringt,
Jumpshot	um ein Hindernis zu über springen. Frösche am Tich verboten.
Kisshot	Der angespielte OB1 nutzt andere Objektbälle als Bande.
Köcher	Queue-Transportbehälter

Koffer	Queue-Transportbehälter
Konterball	Ein durch den SB angestoßener OB kreuzt die Bahn des SB'es
Konterball	und kontert diesen unkontrolliert aus seiner Bahn
Kopfstoß	Das Queue wird steil angehoben und der Spielball wird von
Kopfstoß	oben gestoßen, so daß er einen mehr oder weniger starken
Kopfstoß	Bogen beschreibt.
Kreide	Die Pommeranze damit bestrichen, verhindert das Abrutschen
Lauffeffet	Effet auf der Seite, nach der der Ball die Bande verläßt
Leben der Bälle	Der SB besitzt mehr Dynamik, er hat mehr Effet-Wirkung.
Lederkanten-Härter	Zylindrisches Rohr aus Plastik zum härten der Lederkante.
Markierstift weiß	Dient zum vorübergehenden markieren des Tuches (Stoffkreide).
Massé	Kopfstoßvariante, das Queue zeigt hinter den Fußpunkt des SB'es.
Nachläufer	Der Spielball dreht sich vorwärts, so daß er nach dem
Nachläufer	auftreffen auf einen Objektball diesem folgt.
OB	ObjektBall, eine der 15 farbigen Bälle.
Oma	-> Brücke, Spielhilfe, in den unterschiedlichsten Varianten
On	9-Ball. Bezeichnet den Ball mit der niedrigsten Zahl auf demTisch.
Piket	Kopfstoßvariante, das Queue zeigt vor den Fußpunkt des SB'es.
Pommeranze	Klebleder auf Plastikhülse und Ahornspitze
Pommeranzenkleber	Nach Vorliebe des Spielers, dick und weich, oder dünn und hart.
Prägeeisen	Feilenähnliches Eisen, dient zur besseren Haftung der Kreide.
Press	Bälle die zueinander ohne Zwischenraum press liegen.
Push out	9-Ball. Direkt nach dem Anstoß, hebt alle foules auf, außer SB fällt.
Queue	Zweigeteiltes konisch zulaufendes Spielgerät aus Holz.
Queue-Hand	Die Hand die das Queue an seinem Ende festhält.
Queue-Wachs	Dient zum versiegeln der geschliffenen Queue-Holzspitze.
Queueständer	Zum senkrechten aufbewahren mehrerer Queue's.
Raute	Grundaufbau für 9-Ball, die Bälle liegen innerhalb des Dreiecks.
Reinigungs-Poliermittel	-> Ballreiniger
Rhombus	Ball-Aufbauhilfe für 9-Ball
Roll on	Den OB an die Bande drücken und beide SB und OB möglichst
Roll on	press zueinander im rechten Winkel an der Bande liegen lassen.
Rückläufer	Der Spielball dreht sich rückwärts, so daß er nach dem
Rückläufer	auftreffen auf einen Objektball von diesem zurückläuft.
Satzgewinn	Wer zuerst die vereinbarte Anzahl der Spiele erreicht hat.
Save	-> Sicherheit
SB	SpielBall, die Weiße.
Schlenzer	Während des Eindringens in den Ball langsamer werden
Schleppen	Partien ohne Not passiv anlegen, stört den Spielfluß des Gegners.
Schnabel	Entfernung zwischen Bock und Spielball, i.d.R. eine Handspanne.
Setzen	Den Spielball genau an eine vorherbestimmte Stelle positionieren
Sicherheit	Auch "Save", der nachfolgende Spieler kann den Objektball der
Sicherheit	on ist, nicht auf direktem Wege anspielen.
Spielpunkt	Ein gewonnenes Spiel mehr, zum Erreichen des Satzzieles
Stopball	SB in der Mitte treffen, damit er nach treffen des OB'es liegen bleibt.
Tasche	Queue-Transportbehälter
Throwshot	Bei pressliegenden Bällen, der angespielte OB1 senkt OB2.
Time out	Auszeit meist 5 Minuten, die Spielposition bleibt solange bestehen.
Tisch-Hand	Die Hand die das Queue auf dem Tisch liegend führt
Triangel	-> Dreieck
Trickshot	Kunststoß, vorgegebene Spielpositionen müssen gelöst werden.
Tuchpflaster	Wird in Kneipen auf den Kopfpunkt geklebt.
Uhrzeitenregelung	Definition des Effets über die Uhrzeiten, ab 12.00 im 1,5 Std. Takt.
Uhrzeitenregelung	Es gibt die Mitte, einen inneren und einen äußeren Ring.
Vorbandenball	Der Spielball berührt vor der Karambolage zuerst eine Bande.
Willard	Konkav geprägtes Eisen, zum aufrauen der Pommeranze.
Zielbande	Im Bandensystem die zuerst angespielte Bande
Zielpunkt	Der Punkt auf dem Objektball den Du mit dem Spielball treffen willst.
Zurücksetzungslinie	Linie vom Fußpunkt zur Fußbande. Im 14/1 werden die mit Foule
Zurücksetzungslinie	gesenkten Bälle dort nacheinander wieder aufgesetzt