



Fachbegriffe (Kurzbeschreibung) :

- **Abschlagwinkel**
Verhalten des Balles nach der Bandenberührung oder nach der Karambolage. Gemessen wird der Winkel zwischen der Bande bzw. Tangente an Ball II und einer gedachten Linie in Laufrichtung des Spielballes
- **Amerikanische Serie**
Serienführung entlang der Banden. Innerhalb der Freien Partie können hier sich stets wiederholende Positionen zu enormen Punktezahlen führen.
- **Anker**
Markierter Bereich des Matchbillards in der Spielart Cadre an den Endpunkten der Cadre-Linien. In diesen Feldern gelten die Beschränkungen wie in den eigentlichen Cadre-Feldern.
- **Anstoß**
Erste Spielhandlung vor einer Partie, in der entschieden wird, welcher Spieler das Match beginnt (einfacher Stoß parallel zur langen Bande; ermessen wird dann jeweils der Abstand des Balles zur unteren kurzen Bande).
- **Aufnahme**
Spielfolgen der Spieler. Die Aufnahme beginnt, wenn der Spieler nach den Regeln ans Spiel kommt, und endet mit einem Fehler oder mit dem Partieende.
- **Ball I, II, III**
Innerhalb der Partie gilt stets: I. Spielball, II. in der Karambolage zuerst getroffener Ball und III. in der Carambolage zuletzt getroffener Ball.
- **Bandenabschlag**
Von der Profilierung und der Materialqualität bestimmte Art und Weise, wie der Ball von den Banden weitergeführt wird.
- **Bock**
Führung bzw. Führhand für das Queue beim Stoß.
- **Brett**
Kurzform für den Billardtisch.
- **Brücke**
Hilfsmittel, das dem Spieler auf dem Matchbillard zur Lösung schwer zugänglicher Positionen dienen kann.
- **Cadre**
Erschwerte Spielart, wobei das billard durch feine Kreidestriche in 6 oder 9 rechteckige Felder unterteilt wird. In jedem Feld gilt die Beschränkung analog dem Eckenabstrich bei der Freien Partie. Je nach Disziplin sind ein oder zwei Carambolagen in jeweils einem Feld erlaubt.
- **Carambolage**
Bezeichnung für das Billardspiel schlechthin (in Abgrenzung zu dem sog. Poolbillard). Aber auch eine Bezeichnung für die regelgerechte Begegnung für die Bälle I bis III.
- **Carotte**
Eine dem Gegenspieler absichtlich hinterlassene Ballfigur mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad. Diese taktische Abwehrmaßnahme wird häufig als schlechter Stil angesehen.

- **Contraeffet**
Ein der Laufrichtung entgegengesetztes Effet
- **Dessin**
Die gewählte Lösungsform, die zur Carambolage führen soll.
- **Diamanten**
Markierungen in den Holzbanden des Billards. Sie unterteilen die Längsbanden in 8 und die kurzen banden in 4 gleiche Abschnitte.
- **Diamantensystem**
Ein Spielsystem, bei dem die Spieler sich von einer Kombination aus Erfahrung und numerischer Berechnung mit Hilfe der Diamanten für ein Dessin entscheiden
- **Dreiband**
Eine Spielart, in der nur Karambolagen anerkannt werden, bei denen der Ball I vor Erreichen des Balles III mindestens drei Bandenberührungen hatte
- **Drittelspiel**
Taktische Spielführung, die sich bewußt auf die Räume in den Kopfenden des Billards richtet.
- **Druckstoß**
Auch Amorti genannt. Besondere Stoßart, bei der Ball I mittig und der Ball II besonders voll getroffen wird. So kann der Druck und etwaiges effet intensiv auf Ball II übertragen und dennoch Ball I ruhig gehalten werden
- **Durchschnitt**
Bewertung der Karambolagen pro Aufnahme. 400 Karambolagen dividiert durch 15 Aufnahmen ergeben hier einen Durchschnitt von 26,66.
- **Durchstoß**
Regelwidrige Stoßausführung, bei der Ball I und II einander berühren, während Ball I noch vom Queue geführt wird.
- **Eckenabstrich**
Markierte Felder in den Ecken des Billards (Dreieck), in denen in der Freien Partie die gleichen Beschränkungen gelten wie in der Spielart Cadre. Innerhalb des Eckensabstriches darf nur eine Carambolage durchgeführt werden. Nach der zweiten Carambolage muß ball II und/oder Ball III den Eckenabstrich verlassen haben.
- **Effet**
Zusätzliche Bewegungen des Balles I (Drehungen; oft auch entgegen der Laufrichtung!), die durch seitliches Treffen des Balles erreicht werden. Hierdurch kann der Bandenabschlag bewußt verändert werden.
- **Einband**
Eine Spielart, in der Carambolagen anerkannt werden, bei denen der ball I vor Erreichen des Balles III mindestens eine Bandenberührung hatte.
- **Einstellung**
Im Spielverlauf gezielte Plazierung der Bälle, die eine definierte Fortsetzung des Spiels erlaubt.
- **Freie Partie**
Eine Spielart, in der Carambolagen nur der Beschränkung des Eckenabstriches unterliegen.
- **Holer**
Eine Stoßart, bei der Ball I durch Effet nach der Karambolage mit Ball II entgegen der gespielten Laufrichtung zu Ball III geführt wird. Nach erfolgreicher Ausführung sollten sich alle Bälle in gezielter Einstellung befinden.
- **Kickser**
Unbeabsichtigtes Abgleiten des Queues an Ball I (häufig durch falschen Gebrauch der Kreide).
- **Kickszone**
Etwa 13mm breite Randzone von Ball I, in der das Abgleiten des Queues vom Ball besonders wahrscheinlich ist.

- **Kopfstoß**
Sammelbegriff für Stöße, bei denen das Queue steil von oben auf Ball I trifft.
- **Massee** (franz.)
Eine Form des Kopfstoßes, bei der Ball I zugleich vor- und seitlich laufen soll (Bogen).
- **Nachläufer**
Eine Stoßart, bei der Ball I durch Effet (hoch treffen) nach der Carambolage mit Ball II weiterhin in gespielter Laufrichtung (nachlaufen) zu Ball III geführt wird.
- **Nachstoß**
Letzte Aufnahme einer Partie. Diesen Nachstoß führt der Spieler aus, der nicht begonnen hatte.
- **Peitschenstoß**
Besondere Form des Rückläufers der in das Kunststoßprogramm gehört.
- **Pique**
Besondere Form des Kopfstoßes, wobei der Ball I einen Vor- und einen Rückwärtslauf ausführt.
- **Piston**
Spitze des Queueoberteils. Sie ist zur Aufnahme des Leders bestimmt.
- **Points**
Erzielte Karambolage während einer Aufnahme.
- **Press**
Kontaktstellung von Ball I mit Ball II und/oder Ball III.
- **Rückläufer**
Ein Holer, jedoch meist über größere Entfernung und häufig ohne weitere Einstellung.
- **Schnabel**
Der Teil des Queues von der Führhand bis zur Spitze.
- **Strichserie**
Enge Ballführung entlang der Strichlinien im Cadrespiel. Jeweils Ball I und ein weiterer Ball befinden sich in unterschiedlichen Feldern, so daß hohe Punktzahlen erzielt werden können. (ähnlich der amerikanischen Serie)
- **Tempo**
Methodisch erzielte Laufgeschwindigkeit der Bälle zur sicheren Einstellung.
- **Vorbänder**
Eine Stoßart, bei der zuerst eine Bande angespielt wird.