

# Poikkaisutaulukko

T=tripla, D=tupla ja S=singeli

jäljellä oleva tulos	lopetus	perustelut
<b>170</b>	<b>T20 T20 50</b>	
<b>169</b>		ei mene poikki yhdellä heittovuorolla
<b>168</b>		ei mene poikki yhdellä heittovuorolla
<b>167</b>	<b>T20 T19 50</b>	
<b>166</b>		ei mene poikki yhdellä heittovuorolla
<b>165</b>		ei mene poikki yhdellä heittovuorolla
<b>164</b>	<b>T20 T18 50</b>	
<b>164</b>	<b>T19 T19 50</b>	19 kautta haettuna.
<b>163</b>		ei mene poikki yhdellä heittovuorolla
<b>162</b>		ei mene poikki yhdellä heittovuorolla
<b>161</b>	<b>T20 T17 50</b>	
<b>161</b>	<b>T19 T18 50</b>	19 kautta haettuna.
<b>160</b>	<b>T20 T20 D20</b>	
<b>159</b>		ei mene poikki yhdellä heittovuorolla
<b>158</b>	<b>T20 T20 D19</b>	
<b>157</b>	<b>T20 T19 D20</b>	
<b>156</b>	<b>T20 T20 D18</b>	
<b>155</b>	<b>T20 T19 D19</b>	
<b>154</b>	<b>T20 T18 D20</b>	
<b>154</b>	<b>T19 T19 D20</b>	19 kautta haettuna.
<b>153</b>	<b>T20 T19 D18</b>	
<b>152</b>	<b>T20 T20 D16</b>	
<b>151</b>	<b>T20 T17 D20</b>	
<b>150</b>	<b>T20 T18 D18</b>	
<b>149</b>	<b>T20 T19 D16</b>	
<b>148</b>	<b>T20 T20 D14</b>	Tämä tapa perustuu uskoon että kyllä se toinenkin T20 tulee, kun ensimmäinen on antamassa suuntaa. D14 on harvemmin heitetty tupla, joten kannattaa käyttää harkiten tätä tapaa. Vrt. 164 ja 154 poikkaisu T19 kautta haettuna.
<b>148</b>	<b>T20 T16 D20</b>	Tämä on yleisempi tapa poikkaista 148.
<b>147</b>	<b>T20 T17 D18</b>	
<b>147</b>	<b>T19 T18 D18</b>	Jos haluaa hakea alakerran kautta. Etuna kaksi tikkaa samaan sektoriin.
<b>146</b>	<b>T20 T18 D16</b>	
<b>146</b>	<b>T19 T19 D16</b>	Sama juttu kuin 148 poikkaisussa, mutta nyt T19.
<b>145</b>	<b>T20 T15 D20</b>	
<b>144</b>	<b>T20 T20 D12</b>	
<b>143</b>	<b>T20 T17 D16</b>	
<b>142</b>	<b>T20 T14 D20</b>	

- 141** T20 T19 D12
- 140** T20 T20 D10
- 139** T20 T13 D20
- 138** T20 T18 D12
- 137** T20 T15 D16
- 137** T19 T16 D16 Jos haluaa hakea alakerran kautta. Etuna kaksi tikkaa samaan sektoriin.
- 136** T20 T20 D8
- 135** T20 T17 D12
- 135** 25 T20 50 Edellä oleva on yleisempi tapa ( tai jos osut silmään niin jatko T15,D20 ), mutta paineen alla tai jos olet loistava keskustan heittäjä, niin voit käyttää myös tätä.
- 134** T20 T14 D16
- 133** T20 T19 D8
- 132** T20 T12 D18
- 131** T20 T13 D16
- 130** T20 T18 D8 Lopetustuplasta ja -tavasta riippuen
- 130** T20 T10 D20 Lopetustuplasta ja -tavasta riippuen
- 130** T20 20 50 Pakkopaikassa
- 129** T19 T12 D18 Ehdottomasti T19 kautta, sillä S19 jättää 110, joka on mahdollista poikkaista kahdella tikalla (T20, 50).
- 128** T18 T14 D16 Sama kuin yllä, S18 jättää 110.
- 127** T20 T17 D8 Sama kuin yllä, S20 jättää 107 (T19, 50). T19-haku jättää epäonnistuessaan 108, mikä on mahdoton poikkaistava kahdella tikalla.
- 126** T19 T19 D6 S19 jättää 107 ( T19, 50 ). HUOM! ei T20, koska epäonnistuessaan S20 jättää 106.
- 125** 25 T20 D20 Tämä on vähän hankalampi tapaus. 25 ensimmäisellä jättää mukavasti 100, mutta keskustaheiton pitää olla hyvin hallussa. Useat yrittävät järjestyksessä T20, 25, D20, mutta S20 jättää 105. Keskustan haettaessa voi peli mennä kovin pieneksi, jos ensimmäinen tikka on silmässä. 75 poikkaisu 25, 50 on hieno, mutta turvallisempaa on mennä T17, D12.
- 125** T18 T17 D10 Tai T18, T13, D16. S18 jättää 107 ( T19, 50 )
- 124** T20 T16 D8 S20 jättää 104.
- 123** T19 T10 D18 S19 jättää 104.
- 122** T18 T20 D4 S18 jättää 104.
- 121** T20 T15 D8 S20 jättää 101.
- 120** T20 S20 D20
- 119** T19 T10 D16 Aina T19 ensin, koska S19 jättää 100 (T20, D20).
- 118** T18 T16 D8 S18 jättää 100, kun taas 20-sektorin kautta haettuna ( T20, 18, D20 ) S20 jättää 98 ( T20, D19 ), mikä on ehkä hankalampi kuin 100.
- 118** T18 14 50 Pakkopaikassa.
- 117** T20 S17 D20 T20 mieluummin kuin T19, koska 20-sektoriahan on koko peli tahkottu. ISO S17 on helpompi kuin T19. Ja vähän epävarmoille pelaajille jää mahdollisuus poikkaisuun jota haku T19 kautta ei jätä. Kakkostikka T17 jättää D3, kun T20 vetää pelin pitkäksi.
- 116** T20 S16 D20 Perinteinen tapa
- 116** T19 S19 D20 Kannattaa harkita, sillä kaksi ensimmäistä tikkaa heitetään aina samaan sektoriin joko T19-S19 tai S19-T19.

- 116** T20 S20 D18 Vannoutuneille D18-faneille pitkäksi menon riskillä.
- 115** T19 S18 D20 19 ensin, koska S20 jättää 95 ( T19, D19 ). S19 jättää 96 ( T20, D18 ), joka taas jättää epäonnistuessaan paremmat mahdollisuudet vrt. joko suora D9 tai 19 ( 3, D8 ). T20 jättää 55 ( S15, D20 ), joten makuasia ...
- 114** T20 S14 D20
- 114** T20 S18 D18 Jos D18 on se "oma" tupla ja ei pelkää T18-osumaa ...
- 113** T20 S13 D20
- 113** T20 S17 D18 Jos D18 on se "oma" tupla.
- 113** T19 S16 D20 Sallii pienen lipsahduksen naapuriin. S3 jättää 110 (T20-50). Tätä takaporttia ei 20-haku anna.
- 112** T20 S12 D20 Jos D16 on ns. oma tupla, niin S20 toisella tikalla jättää 32, mutta vaarana on T20 ja pitkäksi heittäminen. T12 jättää D8.
- 111** T20 S19 D16 D16-D8-D4-D2-D1 kiertolaisille
- 111** T20 S11 D20 Yläkerrasta pitävälle.
- 111** T19 S14 D20 Vaihtoehdon vuoksi. D18-lopetuskin (S18-D18) luonnistaa pitkäksi menon pikku riskillä.
- 110** T20 S10 D20 Sama juttu kuin 112. S18 toisella tikalla jättää D16, mutta T18 vetää pelin pitkäksi. T10 jättää vielä D10.
- 110** T20 50 Kahdella tikalla näytöstyylin.
- 109** T20 S17 D32 Antaa anteeksi osumisen naapuriin vasemmalle. S5, T18, 50. T17-peikko kannattaa huomioida.
- 109** T20 S9 D20
- 109** T19 S12 D20 On osuttava sektoriin, sillä naapurit 7 ja 3 antavat vuoron vastustajalle.
- 108** T20 S16 D16 S20 jättää 88, joka menee pakkopaikassa T20, D14
- 108** T19 S19 D16 Onnistuu myös näin. S19 jättää 89 eli T19, D16.
- 108** T18 S18 D18 Tämäkin on yksi tapa. Kaksi ensimmäistä tikkaa voivat olla toisessa järjestyksessä.
- 107** T19 S10 D20
- 107** T19 50 Jos on kolme tikkaa käytössä, niin käytä tätä vain harkiten. Kahdella ei muuta vaihtoehtoa.
- 106** T20 S10 D18
- 106** T20 S6 D20 Kolmas vaihtoehto on pelata toisella tikalla S14 ja saada D16 alle. Prosenttipelissä 6-10 sektorit jättävät aina tuplan alle. Sektorin 14 molemmin puolin on pariton luku, joten jos haluaa minimoida epäonnistumiset, niin 10-6 lanka on varma tähtäyspiste.
- 105** T20 S13 D16
- 105** T20 S5 D20 Mistä kukin tykkää.
- 104** T20 S12 D16
- 104** T18 S18 D16 Tätä kautta hakiessa on aina ongelma osuminen T18:aan ensimmäisellä tikalla. Kuinka välttää kiusaus yrittää silmäpoikkaisua ?
- 104** T18 50 Näin siis kahdella tikalla.
- 103** T19 S6 D20 Sama juttu kuin 106:ssa. 19 kautta hakiessa myös naapurisektorit käyvät, S10 D18 kun yläkerrassa ykköseen osuminen on tuhoisaa, paitsi T1 ja D1.
- 102** T20 S10 D16 Tai S6, D18.
- 101** T20 S9 D16 Moni hakee T17 kautta, mutta karahtavat kiville osuessaan S2:seen. 99 ei mene poikki kahdella tikalla eli annat vastustajalle heittovuoron S1 D20 ilmaiseksi. Jos haluat aloittaa parittomalla, niin mene T19 kautta ( T19,

- S4, D20 )
- 101** T17 50 Kahden tikan ainoa vaihtoehto
- 100** T20 D20 S20 jättää T20-D10.
- 99** T19 S10 D16 Ainoa kaksinumeroinen luku, joka vaatii kolme tikkaa poikkaisuun. Tämä kannattaa aina pitää mielessä liikuttaessa poikkaisupaikoilla.
- S6 D18 Moni pelaaja on hävinnyt pelinsä jouduttuaan kaksi tikkaa kädessä miettimään poikkaisua tästä luvusta.
- 98** T20 D19
- 97** T19 D20
- 96** T20 D18
- 95** T15 S10 D20 Nyt tullaan alueelle, missä keskusta antaa lisämahdollisuuksia. Silmää tietysti haetaan, mutta 25 jättää singelin kautta tuplan alle eli tässä 70 ja
- T19 D19 pakkopaikassa se menee 20, 50. 50 jättää 45 alle ( S5, D20 ). Eli tämä haku perustuu siihen, että keskusta on suurempi maalialue ensimmäiselle heitolle kuin joku tripla. Tämän huono puoli on taas joutuminen silmäpoikkaisuun kovin helposti ja silmä on pienempi kuin mikään muu tupla.
- 94** T18 D20 Kokeile joskus vaihtoehtona 25, S19, 50
- 93** T19 D18 Kokeile joskus vaihtoehtona 25, S18, 50
- 92** T20 D16 Kokeile joskus vaihtoehtona 25, S17, 50
- 91** T17 D20 Kokeile joskus vaihtoehtona 25, S16, 50
- 90** T18 D18
- 90** 25 25 D20 Jos vaikka tikka menisikin heti silmään ...
- 90** S20 S20 50 Pakkopaikassa, sillä T20 jättää D15.
- 89** T19 D16
- 88** T16 D20
- 88** T20 D14 Pakkopaikassa eli kun vastustaja on tuplilla, koska todennäköisyys osua T20:een on suurempi kuin T16:teen.
- 87** T17 D18
- 86** T18 D16
- 85** T15 D20
- 84** T20 D12
- 84** T16 D18 Osuit triplaan tai et, niin seuraava tikka lähtee sektoriin 18.
- 83** T17 D16
- 82** T14 D20 S14 jättää 68 eli joudut silmähakuun S18, 50
- 82** 50 D16 Vaikka osuisit ulkopihaan ( 25 ) , niin se jättää sinulle 57 (S17, D20) eli saat tuplan alle suoralla sektoriheitolla joutumatta hakemaan triplaa tai silmää.
- 81** T19 D12
- 80** T20 D10 T16, D16 on toinen tapa mutta S16 jättää 64 alle ja olet taas silmää heittämässä S14, 50 ellet lähde yrittämään T16 - T8, jotka jättävät kumpikin tuplan ( D8 - D4 ) alle ja on alaltaan suurempi kuin silmä. S20 vaatii toisen S20:den ja pääset tuplille. Hermopaikassa moni on vääntänyt tällä tavalla pelin pitkäksi ...
- 79** T13 D20
- 79** T19 D11 Tämän etu on se että jos missaat triplan, niin pääset suoralla singelillä tuplille. S19 jättää 60, mikä on kuitenkin helpompi poikkaista kahdella

tikalla kuin S13:n jättämä 66. Pitkäksi heittäminen riskistä välittämättä.

- 78** T18 D12
- 77** T15 D32
- 77** T19 D20
- 76** T20 D8
- 75** T17 D12
- 74** T14 D16
- 73** T19 D8
- 73** T13 D20
- 72** T16 D12
- 72** T12 D18
- 71** T13 D16
- 71** T17 D10
- 70** T10 D20
- 70** T18 D8
- 70** S20 50 Tämä vain ja ainoastaan kun kädessä on kaksi tikkaa ja vastustaja on lopettamassa peliä. T10-haku jättää epäonnistuessaan jäljelle 60 ja yhdellä tikalla se ei mene kuin pitkäksi. ISO S20 jättää silmän ja T20 jättää D5 eli pääset aina kokeilemaan pelin poikkaisua.
- 69** T11 D18 Osuit triplaan tai et, niin sektorin pitämällä seuraava tikka suhahtaa sektoriin 18.
- 69** S19 50 Sama juttu kuin 70.
- 68** T20 D4
- 68** S18 50 Sama juttu kuin 70.
- 67** T17 D8
- 67** S17 50 Sama juttu kuin 70.
- 67** T9 D20 Teemuun tähtääville.
- 66** T10 D18
- 66** T14 D12 Sektoria 14 seuraa sektori 12 osuit triplaan ekalla tai et. S14, S12, D20
- 66** S16 50 Sama juttu kuin 70.
- 66** 50 D8 Tätäkin käytetään.
- 65** 25 D20
- 65** T11 D16
- 65** T19 D4 Mieltymysten mukaan.
- 65** S15 50 Sama juttu kuin 70, mutta T15 jättääkin mukavasti D10. Kannattaa harkita! Kolmella tikalla vaihtoehto muiden joukossa.
- 64** T16 D8
- 64** S14 50 Sama juttu kuin 70.
- 63** T13 D12
- 63** S13 50 Sama juttu kuin 70.
- 62** T10 D16
- 62** T14 D10
- 62** S12 50 Sama juttu kuin 70.
- 61** T15 D8
- 61** 25 D18 Jos tykkäät pelata poikkaisut keskustan kautta. 50 jättää 11 eli vaihtoehdot menevät vähiin.

- 61** S11 50 Sama juttu kuin 70, mutta T11 jättää D14 ja mahdollisuudet kasvavat.
- 60** S20 D20
- 59** S19 D20
- 58** S18 D20
- 57** S17 D20
- 56** S16 D20 Toisille S20, D18 on se ainoa oikea tapa. Mutta muista T20-vaara.
- 55** S15 D20 D18-poikkaisijat menevät S19, D18. HUOM! T19=57
- 54** S14 D20 Onnistuu myös S18, D18. Vaarana T18=54.
- 53** S13 D20 Siis myös S17, D18.
- 52** S12 D20 D16-pelaajat hakevat S20, D16, mutta aina vaanii T20-peikko.
- 51** S11 D20
- 51** S19 D16 Pitkäksi menosta tai sen vaarasta huolimatta.
- 50** S10 D20
- 50** S18 D16
- 50** 50 Ei kukaan kiellä yrittämästä. Tosipelissä vain se yhden tikan vaihtoehto.
- 49** S17 D16 Tämän kuten niin monet muutkin saa pitkäksi, mutta harjoittelulla homma hoituu.
- 49** S9 D20
- 48** S16 D16
- 48** S8 D20
- 47** S15 D16 Varma tapa päästä maaliin ...(T15-D1)
- 47** S7 D20 S7 voi heittää vaikka naapuriin S19 ja jää hyvä tupla D14 alle
- 46** S6 D20 Sektorit 6 ja 10 ovat vierekkäin, joten miksi hukata varmaa tilaisuutta S10 D18 saada osuma ja tupla alle.
- 45** S13 D16 Toki myös S5-D20
- 44** S12 D16 Jos on oikein epävarmalla pelipäällä niin S4 voi lipsahtaa vaikka naapuriin S18 ja silti jää tupla alle
- S4 D20
- 43** S3 D20 Alakerrasta S3 antaa anteeksi hutiheitot S19 jättää D12 ja S17 vähän kinkkisemmän D13. S11 jättää D16, ja tätä käyttääkin kokeneemmat pelaajat omissa poikkaisuissaan.
- 42** S10 D16 Tätä vaihtoehtoa käyttää jopa vannoutunein D20-pelaaja.
- 41** S9 D16 On myös S1 ja S5 vaihtoehdot ...
- 40** D20
- 39** S7 D16 Naapurin S19 jättää 20.
- 38** D19
- 37** S5 D16 D20-fanit lähtevät eri poluille eli S17-D10
- 36** D18
- 35** S3 D16 Ja S19 jättää 16.
- 34** D17
- 33** S1 D16
- 33** S17 D8 Joskus kun mikään ei tunnu onnistuvan on tämäkin yksi vaihtoehto. S3 jättää vielä D15.
- 32** D16
- 31** S15 D8
- 30** D15

30	S10 D10
29	S13 D8
28	D14
27	S11 D8
27	S19 D4 Jos lipsahtaa vasemmalle, niin S7 jättää D10
26	D13
25	S17 D4
25	S9 D8
24	D12
23	S7 D8
22	D11
21	S5 D8
20	D10
19	S3 D8
18	D9
17	S1 D8
16	D8
15	S7 D4
15	S3 D6 Varsin yleisesti käytetty tapa.
14	D7
13	S5 D4
12	D6
11	S3 D4
10	D5
9	S1 D4
8	D4
7	S3 D2
6	D3
5	S1 D2
4	D2
3	S1 D1
2	D1