



(2-8 spillere)



'01, (Uttales «Oh-One»)

Spillet '01 er det klassiske dartspelet som spilles over hele verden.

'01' refererer til at det blir spilt fra forskjellige poeng som alltid ender på "01".

F.eks. er det vanlig å spille 501 i turneringer (uttales "Five-Oh-One"), spilt fra 501 poeng.

Andre varianter er 301, 601, 701, 801, 1001 og 2001. De høyeste '01-poengene blir vanligvis spilt i lagspill.

Det er et veldig bra spill for nybegynnere fordi det utvikler nøyaktighet og presisjon rundt hele dartskiva, og de enkle reglene tillater spillerne å konsentrere seg om sine kast.

Spillets regler er som nevnt enkle ... spillerne starter med samme poengsum (f.eks. 501), og den første til å redusere sin score til null vinner.

Hver pil som kastes og treffer innenfor den tynne ytre dobbelringen teller.

Scoren hvor pilen lander er indikert på tall-ringen rundt i ytterkant av dartskiva.

Den tynne ytre ringen (kalt dobbelring) er verdt 2 ganger tallet som er angitt, og den tynne indre ringen (kalt trippelring) er verdt 3 ganger tallet som er angitt.

De 2 store seksjonene (kalt singel (eller enkel)) er nøyaktig det tallet som er angitt.

Grønnebull og Rødbull teller henholdsvis 25 og 50 poeng.

Høyeste oppnåelige poengsum med tre piler er 180 poeng, ved å treffe tre piler på trippel 20 (T20).

Spillerne kaster vekslende runder med 3 piler, noterer opp sin score og regner ut gjenstående score på scoretavlen, og tar ut sine piler fra dartskiven før motstanderen kaster.

Piler som får utsprett eller bommer på dartskiven gir ingen score, og kan ikke re-kastes den runden.

Den vanskeligste delen av spillet ligger i avslutningen, kjent som "utgang".

For å vinne må du nå nøyaktig null før motstanderen din, og den pilen som bringer scoren ned til null må være en dobbel.

F.eks. hvis du har 2 poeng igjen, må du treffe en dobbel 1 (D1) for å få poengsummen ned til null. Fra 18 poeng, vil en dobbel 9 (D9) fungere.

Hvis du har et oddetall igjen (et tall som ikke kan deles med 2), må du først kaste et oddetall for å redusere poengsummen til et partall, før du kaster på en dobbel.

F.eks. er det ingen mulig dobbel ut fra 19, så en måte å avslutte på ville være å kaste en enkel 3 (E3) først, redusere poengsummen til 16. Og med 16 kan du "gå ut" ved å kaste en dobbel 8 (D8).

Et annet eksempel er hvis du har 32 poeng igjen.

Her må du treffe en dobbel 16 (D16) med din første scorende pil for å vinne. Hvis du bommer på dobbel 16 (D16) og treffer en enkel 8 (E8), har du nå 24 poeng igjen og må kaste dobbel 12 (D12) for å vinne.

La oss si at du nå scorer 23 poeng med dine to gjenværende piler. Da har du "bustet" fordi du bare har 1 poeng igjen, og du kan på ingen måte kaste halvparten av 1.

Når du har "bustet", så teller ingen av de pilene du allerede har kastet i den runden, og din tur er over.

Du har også "bustet" hvis du ender opp med mindre enn null, eller hvis du treffer og kommer nøyaktig til null, men din siste pil var ikke en dobbel.

Når en spiller bør begynne å tenke på utgang, varierer med erfaring og dyktighet.

En nybegynner bør prøve å komme ned til 40 (D20) eller 32 (D16), en erfaren spiller vil begynne å prøve på utgang ved 170!

'01-spillene er alle spilt på samme måte, bortsett fra å starte med flere poeng.

Spillet 301 er imidlertid annerledes.

På grunn av potensialet for et meget kort spill, har 301 en ekstra vanskelighetsgrad ... her må man starte med en dobbel. Det betyr at hver spiller må først treffe en dobbel (valgfri dobbel) for å kunne starte med å redusere sin score. Hver spiller trekker sin kastede score av poengsummen fra og med den første pilen som treffer en dobbel.

Spillene 401, 501, 701, 801, 1001 og 2001 vanligvis spilles som rett inn/dobbel ut.

For nybegynnere til middels spillere er det to enkle strategier å følge.

Etter hvert som man blir dyktigere og mer erfarne vil en kunne treffe det man går etter, og vil ganske enkelt bare kaste for flest poeng og de raskest tilgjengelige "utgangene".

Det finnes mange varianter av "utgangsskjemaer" tilgjengelig for ulike nivåer av spillere.

Et utgangsskjema viser den anbefalte måten å avslutte et double-out spill på, med to eller tre piler fra nesten alle gjenværende poeng fra 170 eller mindre.

Nybegynnere prøver ofte for hardt på å treffe de høye utgangene, og forverrer som regel sin posisjon i spillet.

Det er tre ting du må kunne gjøre for å lykkes i '01.

Du må være i stand til å treffe dobler (spesielt hvis du spiller dobbel inn (301)), score poeng, og kunne de mange scoremulighetene for å beregne best utgang.

Det å være i stand til å treffe dobler er viktig for å vinne spillet, også når du spiller «dobbelt inn» for å kunne starte med å redusere score.

Du må kunne score stort, fordi når spillet er i gang er det et rotterace med å komme først ned til null.

Den vanskeligste delen av spillet, er å lære seg de mange utgangsmulighetene.

I spillet 301 er det en god strategi for «dobbelt inn» å fokusere på enten venstre eller høyre side av dartsbrettet.

Årsaken til dette er enkel; hvis du bommer på ditt mål, er det meget sannsynlig at du treffer et tilstøtende mål.

Den beste måten å score poeng på er å kaste for de høye tallene på dartsbrettet, 18, 19 eller 20.

For «dobbelt ut» bør du bli komfortabel med følgende dobler: 20, 16, 12, 8, 4, 2 og 1.

Like viktig som å kunne treffe dobbelt for å vinne spillet, er å vite hvilken dobbelt du er best på.

F.eks. med en gjenværende poengsum på 140, vil du prøve å kaste trippel 20 (T20), trippel 20 (T20) og deretter dobbelt 10 (D10).

Nøkkelen til suksess i '01 spill er å kjenne utgangene, og kunne beregne dem fortløpende.

Det høres kanskje forvirrende ut til de av dere som er nye til dette, men det vil raskt bli en naturlig del av spillet.



X01

	Start	Navn					1	2	3	4	5		Start	Navn					1	2	3	4	5	
	Score	Rest	Score	Rest	Score	Rest						Score	Rest	Score	Rest	Score	Rest	Score	Rest	Score	Rest			
3											3												3	
6											6												6	
9											9												9	
12											12												12	
15											15												15	
18											18												18	
21											21												21	
24											24												24	
27											27												27	
30											30												30	
33											33												33	
36											36												36	
39											39												39	
42											42												42	
45											45												45	
48											48												48	
51											51												51	
54											54												54	
57											57												57	
60											60												60	
	Ant. Piler	Ant. Tons	Ant. 180	Høy utgang	Rest poeng	<u>Resultat</u>						Ant. Piler	Ant. Tons	Ant. 180	Høy utgang	Rest poeng								
1						--												1						
2						<u>Dommer:</u>												2						
3																		3						
4																		4						
5						Dato:												5						
Sum:						Sum:																		