SOCIÉTÉ

Fléchettes : règles (cible, scoring, 501, Cricket)

Mis à jour le 24 mai 2026

Règles des fléchettes : simple, double, triple, bull et distance officielle de lancer. Le guide pour débuter, avec la variante 501 détaillée.

Les fléchettes (darts) se jouent en lançant des fléchettes sur une cible (dartboard) divisée en secteurs numérotés de 1 à 20. C'est un jeu de précision très populaire dans les bars, les clubs et en compétition (PDC, modèle steel tip en Europe). Ce guide présente le matériel, la cible, le score de base et les principaux formats : dont le 501, le jeu roi en pub et en ligue.

Objectif et matériel

Objectif : selon le format : atteindre un score cible (501, 301…) ou accumuler le plus de points (Cricket, Around the Clock).

Matériel :

- Cible standard steel tip (pointe acier) : diamètre 451 mm (norme)
- 3 fléchettes par joueur (tige, barrel, flight, pointe)
- Centre du bull à 1,73 m du sol et oche à 2,37 m de la face de la cible. Consultez la méthode complète pour régler la distance et la hauteur de la cible.
- Tableau de score ou application

Joueurs : 1 à plusieurs ; le duel 1v1 est le plus courant. Durée d'une manche 501 : 5 à 15 minutes.

La cible (dartboard)

20 secteurs numérotés en couronne, du 20 en haut vers le bas en sens horaire (20, 1, 18, 4…).

- Simple (single) : valeur du secteur (ex. simple 20 = 20 points)
- Double : anneau extérieur : valeur × 2
- Triple : anneau intérieur : valeur × 3
- Bull : centre : anneau vert (outer bull, 25 points) et point rouge (double bull, 50 points)

Une fléchette marque si sa pointe reste dans la cible ou en touche la face à l'intérieur de l'anneau extérieur, puis si son score est annoncé avant qu'elle soit retirée par le joueur. Une fléchette tombée avant d'être annoncée et récupérée ne marque pas.

Déroulement d'un tour

1. Le joueur se place derrière l'oche, les pieds ne dépassant pas la ligne
2. Il lance 3 fléchettes maximum par tour
3. On additionne les points marqués (ou on soustrait en jeu « descente »)
4. L'adversaire joue ensuite son tour de 3 fléchettes

Formats de jeu populaires

501 (et 301) : le standard compétition

Chaque joueur commence à 501 points (ou 301 en version courte). On soustrait chaque score de lancer. Le but : arriver exactement à 0 en terminant par un double (ou double bull selon variante maison). Voir les fiches règles fléchettes 501 et 301.

Cricket (Mickey Mouse)

Il faut « fermer » les secteurs 15 à 20 et le bull en les touchant 3 fois (triple = 3, double = 2, simple = 1). On marque des points sur un secteur fermé tant que l'adversaire ne l'a pas fermé.

Around the Clock (Horloge)

Toucher les secteurs de 1 à 20 dans l'ordre, puis le bull. Premier terminé gagne.

301 double in / double out

Variante plus dure : il faut commencer et finir par un double.

Règles de fin de manche (501)

Pour gagner au 501 officiel :

- Arriver à exactement 0
- Le dernier lancer doit être un double (y compris double bull = 50 pour finir sur 50 restants)
- Si on dépasse (bust) : le score revient à ce qu'il était avant le tour, en règle standard

Ordre de jeu et sets

En match compétition : plusieurs legs (manches) par set. Ex. « first to 3 legs » dans un set, match en best of 5 sets. En pub : souvent « first to 2 legs » simple.

Sécurité et installation

- Cible fixée solidement, zone dégagée devant l'oche
- Ne jamais récupérer les fléchettes pendant qu'un joueur vise
- Pointes acier : attention enfants et murs non protégés
- Éclairage sans ombre sur la cible

Erreurs fréquentes

- Pied qui franchit l'oche : lancer annulé ou score non compté
- Oublier la règle du double out en 501
- Compter un bull simple (25) comme fin de partie sans double
- Confondre triple et double sur la cible

Premier pas : lancer depuis l'oche

Placez le pied derrière la ligne sans la toucher, lancez sous l'angle des yeux : pas de mouvement brusque du corps. Trois fléchettes par tour suffisent pour apprendre. Commencez par viser le secteur 20 en simple avant d'essayer les doubles en 501.

Fléchettes en bar et en ligue

De nombreux bars français accueillent des ligues locales (steel tip). Inscrivez-vous pour progresser en 501, les règles double out s'apprennent en quelques soirées. Voir la fiche 501 pour le format match.

Soft tip vs steel tip

En France, le steel tip (pointe acier) domine en bar et ligue. Le soft tip équipe les cibles électroniques : règles similaires, matériel différent. Ne mélangez pas les deux sur la même cible.

FAQ : Fléchettes

Quelle distance officielle ? Le centre du bull se place à 1,73 m du sol et l'oche à 2,37 m de la face verticale de la cible (steel tip). Consultez la méthode complète de distance et hauteur.

501 ou 301 ? 501 est le format standard TV et ligue ; 301 accélère la manche.

Peut-on finir sur le bull ? En double out strict : seulement le double bull (50) compte comme double pour finir sur 50 restants.

Soft tip vs steel tip ? Steel tip (Europe) ; soft tip (cibles électroniques, USA/Asie) : scores et distances peuvent varier.

Où apprendre le 501 en détail ? Notre guide règles fléchettes 501 détaille checkout, bust et stratégie.