SOCIÉTÉ · FLÉCHETTES 301

Fléchettes 301 : règles (double in, double out)

Mis à jour le 24 mai 2026

Règles des fléchettes 301 : partir de 301, ouvrir en double et finir en double. La manche rapide à jouer entre amis.

Le 301 est une variante accélérée du 501 : même principe de soustraction, mais on part de 301 points. En compétition et en bar, on joue souvent en double in / double out : il faut ouvrir et fermer avec un double. Cette fiche complète le guide 501 et la fiche fléchettes générale.

Objectif

Ramener son score de 301 à exactement 0, en respectant les règles d'ouverture et de finition (double in / double out en format standard).

Mise en place

- Score de départ : 301 par joueur
- 3 fléchettes par tour, alternance stricte
- Distance : 2,37 m de l'oche à la cible (steel tip)

Double in (ouvrir le score)

Tant qu'un joueur n'a pas marqué avec un double (ou double bull), ses lancers ne comptent pas, le score reste à 301.

Exemples d'ouverture : D20 (40 points), D10 (20), DB (50). Un T20 ou un simple 20 ne débloquent pas le score.

Variante pub plus souple : straight in : tous les lancers comptent dès le départ, comme au 501 classique bar.

Phase de scoring

Une fois « ouvert », on soustrait chaque total de 3 fléchettes comme au 501. Les triples (T20 = 60) font descendre vite, une manche 301 dure souvent 4 à 8 tours par joueur.

Double out (finir)

Identique au 501 : le dernier lancer doit être un double pour atteindre 0 exact.

- Reste 40 ’ D20
- Reste 16 ’ D8
- Reste 50 ’ double bull uniquement

Bust : si on dépasse ou laisse 1, le score revient à celui d'avant le tour.

301 vs 501

	301	501
Score départ	301	501
Double in	Souvent oui	Souvent non (straight in)
Double out	Oui	Oui
Durée	Plus courte	Standard compétition

Format match

En bar : best of 3 legs en 301 double in/out. En ligue locale, parfois 301 pour l'échauffement avant un match 501.

Checkouts fréquents (301)

Comme le score de départ est bas, les fins arrivent vite : mémoriser :

- 32 ’D16
- 36 ’D18
- 24 ’D12
- 170 max en 3 darts (T20 T20 DB) : rare en 301 car on part déjà bas

Stratégie

- Ouvrir tôt avec D20 ou DB pour ne pas laisser l'adversaire filer
- En straight in maison, viser T20 dès le premier tour pour pression
- Laisser un score pair avant le checkout, les doubles pairs (D16, D20) sont plus larges

Erreurs fréquentes

- Compter des points avant d'avoir ouvert en double in
- Oublier que 301 en double in/out est plus dur que 501 straight in
- Finir sur un simple ou un triple : manche non validée

301 en tournoi et au bar

En double élimination, le 301 sert souvent de format rapide entre deux matchs 501. Annoncez toujours les règles avant le leg : double in/out, straight in, ou master out (finir en triple accepté : rare).

Comptez les legs sur une feuille : « first to 2 » en 301, puis basculez en 501 pour le match principal si vous enchaînez plusieurs formats dans la même soirée.

Exemple de leg (double in/out)

Joueur A n'ouvre pas au 1er tour (T20 ne compte pas). Tour 2 : D16 ’ ouvert à 285. Il enchaîne T20 T20 (120) ’ 165. Joueur B ouvre au D10. À 32 restants, A finit D16 : leg gagné.

301 en double out seul (sans double in)

Format bar le plus courant après le 501 : straight in, double out. Tous les lancers comptent dès le départ, plus accessible que le double in/out complet. Annoncez « 301 straight in, double out » avant le leg pour éviter toute ambiguïté.

Tableau des checkouts pairs fréquents

Reste	Checkout
40	D20
32	D16
24	D12
16	D8
50	Double bull

301 en soirée multi-joueurs

Organisez un mini-tournoi : 4 joueurs, demi-finales en 301, finale en 501. Le 301 sert d'échauffement : parties de 5 à 10 minutes, idéal entre deux verres. Voir aussi la fiche 501 pour le format compétition.

Erreurs fréquentes au 301

- Compter des points avant d'avoir ouvert en double in
- Finir sur un triple ou simple : manche non validée en double out
- Oublier que 1 restant = bust systématique

Pratique au mur ou sur cible électronique

Les cibles électroniques (soft tip) utilisent souvent le 301 en straight in/out avec scoring automatique, les règles logiques restent identiques au steel tip, seule la distance peut varier (2,37 m vs 2,45 m). Vérifiez l'affichage « double in required » sur l'écran avant de lancer.

Le 301 sert aussi d'échauffement avant un match 501 : deux legs rapides, puis passage au format long en finale.

Un leg 301 bien joué dure souvent moins de dix minutes : idéal entre deux matchs plus longs.

FAQ : Fléchettes 301

Pourquoi jouer au 301 ? Manche rapide, idéal en double élimination ou soirée avec plusieurs joueurs.

301 ou 501 en bar ? 501 sans double in est le défaut ; 301 s'annonce avant la manche.

Retour aux autres formats Règles 501 · Fléchettes : vue d'ensemble