

SOCIÉTÉ · FLÉCHETTES 501

# Fléchettes 501 : règles (double out, checkout, bust)

Mis à jour le 24 mai 2026

Partir de 501, soustraire, finir en double, le format compétition et bar expliqué pas à pas.

Le 501 est le format reine des fléchettes en compétition et en bar : chaque joueur part de 501 points et soustrait ses lancers jusqu'à zéro exact, en terminant obligatoirement par un double. Cette fiche détaille le déroulement, la règle du double out, les busts et les bases de checkout : complément de la fiche fléchettes générale.

Objectif Être le premier à ramener son score à exactement 0, le dernier dart du tour étant un double (anneau extérieur ou double bull pour finir sur 50).

Mise en place

Chaque joueur commence à 501 (parfois 501 double in en variante stricte : rare en pub)

3 fléchettes par tour, alternance stricte

Tirage au sort pour qui commence le leg

Déroulement d'un leg

Joueur A lance 3 fléchettes, soustrait le total de 501

Joueur B fait de même depuis 501

On alterne jusqu'à ce qu'un joueur check out légalement

Exemple : reste 40 ' double 20 (D20) pour gagner. Reste 32 ' D16. Reste 50 ' double bull (centre rouge).

Double out (règle essentielle) Pour gagner, le score doit passer de N à 0 avec un lancer en double :

D1 à D20 (anneau extérieur du secteur)

Double bull (50) pour finir quand il reste exactement 50

Le bull simple (25) ne permet pas de finir une manche en règle double out : sauf variante maison « master out ».

Bust (dépassement) Si un lancer fait passer le score sous 0 ou laisse 1 (impossible à finir en double), le tour est un bust :

Le score revient à ce qu'il était avant le tour

Le tour est terminé, l'adversaire joue

Exemple : reste 5, vous marquez 20 ' bust, vous restez à 5.

Checkout impossibles Scores impossibles à finir en double out en 3 darts ou moins sont nombreux ; avec 1 restant, tout lancer bust. Scores « odd » bas (3, 5, 7...) nécessitent un triple puis doubles.

Checkouts classiques mémorisés :

40 'D20

32 'D16

36 'D18

50 'DB (double bull)

170 'T20 T20 DB (checkout max théorique en 3 darts)

Format match En pub : first to 2 legs ou best of 3. En ligue : sets de legs (ex. first to 3 legs = 1 set). En PDC : sets longs sur plusieurs legs.

Le joueur qui ne commence pas le leg suivant alterne traditionnellement : avantage du second lancer en 501.

501 vs 301 Mêmes règles, départ à 301 : manche plus courte, même double out. Variante 301 double in : il faut ouvrir le score avec un double avant de soustraire.

Stratégie rapide

Viser les triple 20 (T20 = 60) en phase de scoring pour descendre vite

Quand checkout proche, passer aux doubles larges (D16, D20) en cas de raté

Ne pas laisser un score impair bas sans plan (ex. 3 restant = bust garanti si mal géré)

En 501 pub, la régularité bat le 180 occasionnel

Erreurs fréquentes

Finir sur un simple au lieu d'un double

Oublier que 1 restant = impossible : tout bust

Compter un checkout sur 25 (bull simple) en double out

Ne pas connaître son checkout avant les 3 darts

Scoring phase : maximiser les triples En phase de scoring (score > 170), la plupart des joueurs visent T20 (60 points par tour). Un 180 (T20 × 3) fait basculer une manche, mais la régularité bat le 180 occasionnel en pub. Alternez T19 si le T20 est encombré de fléchettes.

501 en équipe (pairs) Deux équipes de deux alternent les tours : même score partagé ou score individuel cumulé selon variante. Populaire en ligue locale : vérifiez le règlement avant de jouer.

Matériel et cible Cible steel tip 451 mm, fléchettes 22–26 g pour débutants. Consultez notre guide pour installer la cible à la bonne distance. Un éclairage sans ombre sur le secteur 20 améliore nettement la précision. Pour les règles générales (Cricket, Around the Clock), voir la fiche fléchettes.

Exemple de leg 501 Joueur A : 501 ' 441 (T20 T20) ' 381 ' ... ' 40 restants ' D20 checkout. Joueur B : ouverture T20, descente régulière, bust à 5 restants (marque 20, passe à 1 impossible) : score revient à 5, A joue et checkout D2.

Checkout chart : restes impairs Reste 3 : T1 puis D1 impossible en un tour : planifiez avant. Reste 5 : S1 + D2. Reste 7 : T1 + D2. Mémoriser les fins courantes évite les busts coûteux en fin de leg serré.

FAQ : Fléchettes 501 Pourquoi 501 et pas 500 ? Tradition historique ; le 501 force des checkouts variés et évite certaines finitions trop simples.

Peut-on finir en 3 darts depuis 170 ? Oui : T20 T20 double bull, le checkout maximum.

Que faire en cas d'égalité sur un leg ? Rare en 501 ; en cas de règle spéciale, leg supplémentaire ou bull off pour décider qui commence.

Retour à la fiche principale Règles fléchettes : formats et matériel