SOCIÉTÉ · FLÉCHETTES 501

Fléchettes 501 : règles, assistant checkout et tableau

Mis à jour le 26 septembre 2026

Trouvez un checkout de 170 à 2, imprimez le tableau et maîtrisez les règles du 501, du double out et du bust.

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
- Tir au bull avant le match ; l'attribution du premier lancer dépend du règlement appliqué (DRA/PDC ou WDF)

Déroulement d'un leg

1. Joueur A lance 3 fléchettes, soustrait le total de 501
2. Joueur B fait de même depuis 501
3. 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

Certains scores sont impossibles à finir en double out en trois fléchettes, notamment 169, 168, 166, 165, 163, 162 et 159. Avec 1 restant, tout lancer provoque un bust. Pour les petits scores impairs, jouez d'abord un simple afin de laisser un double : 3 ’ S1 puis D1, 5 ’ S1 puis D2, 7 ’ S3 puis D2.

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.

Selon les règles DRA/PDC, le gagnant du tir au bull choisit qui commence le premier leg. Selon les règles WDF, le gagnant du tir au bull commence le premier leg. Dans les deux cas, l'ordre alterne ensuite d'un leg à l'autre.

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

Exemple de scoring : joueur A passe de 501 à 321 avec T20 T20 T20, puis descend jusqu'à 40 restants et termine sur D20. Exemple de bust et reprise : avec 5 restants, joueur B touche S4 et laisse 1 ; le tour est bust et le score revient à 5. À son tour suivant, après le passage de l'adversaire, S1 puis D2 termine le leg.

Checkout chart : restes impairs

Reste 3 : S1 puis D1. Reste 5 : S1 puis D2. Reste 7 : S3 puis 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