SOCIÉTÉ · FLÉCHETTES CRICKET

Fléchettes Cricket : règles (fermeture 15–20, bull, scoring)

Mis à jour le 20 novembre 2026

Fermer les cibles 15 à 20 et le bull, marquer sur l'adversaire : la variante Cricket expliquée pas à pas.

Cricket aux fléchettes en bref :

1. Cibles en jeu : 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le bull.
2. Il faut 3 marques pour fermer une cible : simple = 1, double = 2, triple = 3. Bull extérieur = 1 marque, centre = 2.
3. Une cible que vous avez fermée rapporte ses points tant que l'adversaire ne l'a pas fermée.
4. Pour gagner, fermez toutes les cibles en ayant au moins autant de points que l'adversaire.

Le Cricket (appelé aussi Mickey Mouse en Amérique du Nord) est la variante de fléchettes la plus populaire après le 501 en bar et en compétition amicale. Deux joueurs (ou deux équipes) se disputent une liste de cibles numérotées — du 15 au 20 plus le bull — qu'il faut « fermer » avant de marquer des points. Ce guide détaille les règles classiques, le scoring, la fermeture, le cut-throat et les bases stratégiques. Complément de la fiche fléchettes générale et des formats 501 et 301. Les règles résumées ici suivent le règlement cricket de l'American Darts Organization (copie publiée par CyberDarts) et le règlement soft tip de la WSDA en français ; en compétition soft tip, la WSDA limite aussi la partie à 20 tours.

Objectif

But : fermer toutes les cibles obligatoires (15, 16, 17, 18, 19, 20 et Bull) et avoir un score supérieur ou égal à celui de l'adversaire. Fermer sans être en tête aux points ne suffit pas : il faut ensuite marquer sur les cibles déjà fermées chez l'adversaire pour creuser l'écart, ou le rattraper avant la fin.

Matériel et cibles en jeu

Matériel : cible steel tip ou soft tip standard, 3 fléchettes par tour, oche à 2,37 m (steel) ou distance soft tip selon appareil.

Consultez notre guide sur la hauteur et la distance officielles de la cible avant de jouer.

Cibles Cricket :

- Secteurs 15, 16, 17, 18, 19, 20
- Bull (centre : souvent 25 pour le outer bull et 50 pour le inner bull en règle WDF/soft tip ; en pub francophone, le bull compte souvent comme une seule cible où simple = 1 marque, double bull = 2 marques)

Les secteurs 1 à 14 et les doubles/triple des autres numéros ne comptent pas en Cricket classique, sauf variante étendue.

Principe de fermeture

Chaque cible doit recevoir 3 marques pour être « fermée » pour un joueur. Une marque correspond à :

- Simple (secteur large) = 1 marque
- Double (anneau extérieur) = 2 marques
- Triple (anneau intérieur) = 3 marques

Exemple : un triple 20 ferme immédiatement le 20 pour le joueur qui le touche. Un simple 20 + un double 20 = 3 marques, le 20 est fermé.

On note souvent les marques par des barres : / = 1, X = 2, Ï ou cercle = 3 (fermé).

Mise en place

1. Tirage au sort pour qui commence le leg.
2. Chaque joueur lance 3 fléchettes par tour, en alternance stricte.

3. Utilisez un tableau de score Cricket (papier, ardoise ou app) avec les 7 cibles en lignes et les colonnes par joueur.
4. Score de points initial : 0 pour les deux joueurs.

Déroulement d'un tour

Le joueur actif lance ses 3 fléchettes. Pour chaque fléchette qui touche une cible Cricket valide :

1. Si la cible n'est pas encore fermée chez lui : il ajoute des marques. Dès qu'il atteint 3 marques sur une cible, elle est fermée pour lui.
2. Si la cible est déjà fermée chez lui mais pas chez l'adversaire : les marques supplémentaires se transforment en points (valeur du secteur × multiplicateur : simple = face, double = double, triple = triple).
3. Si la cible est fermée chez les deux joueurs : la fléchette ne rapporte ni marque ni point (cible « morte »).

Exemple : vous avez fermé le 20, l'adversaire ne l'a pas. Vous touchez T20 (triple 20) : vous marquez 60 points (20 × 3).

Scoring des points

Les points ne s'accumulent que lorsque vous avez fermé une cible et que l'adversaire ne l'a pas. La valeur du point suit le secteur touché :

- Simple 19 = 19 points
- Double 18 = 36 points
- Triple 17 = 51 points
- Bull : selon règle locale, 25 ou 50 pour le double bull

Stratégie fondamentale : fermer le 20 tôt permet de marquer gros (T20 = 60 par fléchette) tant que l'adversaire n'a pas fermé le sien.

Conditions de victoire

Un joueur gagne un leg quand :

1. Il a fermé les 7 cibles (15 à 20 + Bull), et
2. Son score est supérieur ou égal à celui de l'adversaire.

Cas particuliers :

- Égalité de points : le premier joueur qui ferme toutes les cibles avec un score au moins égal à celui de l'adversaire gagne.
- Limite de tours : en soft tip, la WSDA arrête la partie après 20 tours ; si personne n'a tout fermé, le plus haut score gagne, et une égalité se départage au plus près du bull.
- En match compétitif : best of 3 ou best of 5 legs.

Cut-throat Cricket (variante à 3 joueurs)

Avec trois joueurs ou plus, le Cut-throat inverse la logique des points : lorsque vous marquez sur une cible fermée chez vous mais ouverte chez un adversaire, les points vont à chaque adversaire qui n'a pas encore fermé cette cible. Objectif : avoir le score le plus bas tout en fermant toutes les cibles. Populaire en Amérique, moins en pub française, mais excellent pour les tables à trois.

Cricket vs Mickey Mouse

Le nom Mickey Mouse désigne souvent la même variante en bar américain. En Europe continentale, on parle surtout de Cricket. Les règles de base sont identiques ; vérifiez seulement le traitement du bull (une ou deux zones) avant de commencer.

Stratégie

- Ouvrez sur le 20 : c'est la cible qui rapporte le plus de points une fois fermée.
- Défendez en fermant rapidement une cible que l'adversaire a ouverte en premier (guerre du 19/20).
- Ne négligez pas le bull : une seule cible mais souvent oubliée ; la fermer tôt bloque 50 points potentiels.
- Si vous êtes largement en tête aux points, fermez les cibles restantes sans chercher le triple : sécurisez la victoire.
- En retard aux points, ignorez les cibles basses temporairement et marquez sur le 20 adversaire ouvert.

- Comptez les marques adverses : 2 marques sur le 20 chez lui = une T20 de votre côté et c'est fermé plus points.

Notation et tableau de score

Exemple de tableau simplifié :

- Ligne 20 : J1 = XX/ (2 marques), J2 = Ï (fermé)
- Ligne 19 : J1 = Ï, J2 = X (1 marque restante)
- Points : J1 = 120, J2 = 45

Les apps de fléchettes (DartCounter, MyDartTraining…) gèrent le Cricket automatiquement ; en pub, une ardoise suffit.

Erreurs fréquentes

- Compter des points avant d'avoir fermé la cible
- Oublier que les cibles 1–14 ne comptent pas
- Marquer des points quand les deux joueurs ont fermé la même cible
- Déclarer victoire sans vérifier l'égalité de points
- Confondre outer bull (25) et double bull (50) sans accord préalable
- Ne pas alterner les tours correctement

Cricket en équipe

Deux équipes de deux alternent les joueurs à chaque tour, ou chaque membre lance un dart par tour tournant. Le score et les fermetures sont communs à l'équipe. Utile en soirée pub quand vous êtes quatre devant une seule cible.

Liens avec les autres formats

Le Cricket n'utilise pas de score dégressif comme le 501 : c'est un jeu de contrôle de cibles. Beaucoup de joueurs enchaînent une manche Cricket puis une manche 501. Pour les règles générales (distance, cible, étiquette), voir fléchettes.

FAQ : Cricket / Mickey Mouse

Peut-on jouer au Cricket à 4 joueurs ? Oui en Cut-throat (score le plus bas gagne) ou en deux équipes de deux avec score d'équipe partagé.

Le double bull compte-t-il pour 2 marques sur le bull ? En règle WDF soft tip souvent oui (inner bull = 2 marques). En steel tip pub française, fixez avant : simple bull 1 marque, double bull 2 marques est la norme la plus courante.

Que se passe-t-il si je touche le 20 avant d'avoir fermé le 19 ? Les marques comptent sur le 20 indépendamment de l'ordre : vous pouvez fermer dans n'importe quel ordre. L'ordre 15’20 n'est pas obligatoire, c'est une aide visuelle sur certains tableaux seulement.

Cricket sans points, fermeture seule ? Variante « No Score Cricket » : le premier à tout fermer gagne, sans scoring. Plus rapide, moins stratégique, adapté aux débutants.

Différence avec Around the Clock ? Around the Clock exige de toucher 1 à 20 puis bull dans l'ordre ; Cricket concentre les cibles hautes et le bull avec un système de marques et de points. Deux jeux distincts.

Sources et liens cités

règlement cricket de l'American Darts Organization

règlement soft tip de la WSDA en français