

CDIDIER LOCATION

Fléchette

Chaque joueur débute avec un capital de 501 points. On lance alors une volée de trois fléchettes (ou moins), on additionne le score de ces dernières et soustrait le résultat à son capital pour arriver le premier à zéro exactement (sans dépasser). Pour arriver à zéro on doit impérativement lancer sa dernière fléchette de la manche dans un secteur « double » ou dans le double centre (terme double out du nom de la règle). Si l'on dépasse zéro toute la volée en cours est annulée. Par exemple un joueur au capital de 24 doit pour finir la manche envoyer une fléchette dans le « double 12 ». S'il dépasse zéro, on dit qu'il « casse », son capital de 24 points reste alors inchangé. Il n'est plus possible de gagner la manche si l'on arrive à 1.

Un match se joue en deux ou trois manches gagnantes, voire davantage pour les finales. En plus des joueurs, la partie se déroule avec un "scoreur" (personne qui s'occupe de compter les manches). Une partie de 501 se termine au minimum en 3 volées (9 fléchettes en tout), et est alors appelée nine-darter. Elle peut se réaliser par exemple comme suit :

- première volée : 3 triples vingt
- deuxième volée : 3 triples vingt
- troisième volée : triple vingt, triple dix-neuf, double douze.

LE 301 DOUBLE OU La règle du 301 est la même que celle du 501 à la différence que les joueurs débutent la partie avec un score de 301 au lieu de 501.

