Baseball virtuel

Bonjour,

Dès lundi le 11 mai prochain, nous lancerons une nouvelle activité : le baseball poche virtuel.

Nous constituerons deux équipes en fonction des inscriptions. Chaque membre des deux équipes lancera une poche virtuelle les lundi, mercredi et vendredi de chaque semaine pendant 3 semaines. Chaque journée est donc une manche et 3 semaines nous mèneront à 9 manches, soit une partie régulière. On pourra poursuivre une partie s’il y a égalité, comme au vrai baseball. Les joueurs de chaque équipe seront classés par ordre alphabétique et cet ordre sera respecté pour toutes les parties.

Comment ça marche ce jeu?

Le jeu virtuel est formé de 12 trous. Cinq trous seront identifiés à un simple, quatre trous à un double, deux trous à un triple et un trou à un circuit.

Les joueurs ne connaîtront pas d’avance la valeur de chaque trou et ces valeurs changeront à chaque manche. Donc, comme au vrai jeu, on ne sait jamais où aboutira la poche.

À chaque jour de jeu (lundi, mercredi et vendredi), chaque joueur des équipes nous enverra un courriel en indiquant le numéro du trou où il lance sa poche. La poche tombera dans le trou annoncé. Nous compileront ensuite la séquence des coups pour chaque équipe et nous vous enverrons le lendemain le résultat du pointage. C’est simple et amusant.

Oui, mais les règlements?

Les règles sont les mêmes qu’au baseball poche pour les habitués. Le règlement principal est qu’un coup sûr ne fait avancer un joueur déjà sur les buts, que si le joueur qui vient de lancer sa poche atteint son coussin ou s’il le pousse plus loin dans le cas des coups sûrs de plus d’un but.

Pouvez-nous nous donner un exemple du déroulement?

Prenons pour exemple, 4 joueurs par équipe. Les trous 1, 3, 5, 7 et 9 sont identifiés au simple. Les trous 2, 4, 6 et 8 sont identifiés au double. Les trous 10 et 12 sont identifiés au triple et finalement, le trou 11 est identifié au circuit.

Exemple de la première manche.

Chaque joueur de chaque équipe nous envoie un courriel en spécifiant dans quel trou il lance sa poche : trous 1 à 12.

Équipe 1 :

Joueur 1 : trou 7 (un simple)

Joueur 2 : trou 11 (un circuit)

Joueur 3 : trou 4 (un double)

Joueur 4 : trou 12 (un triple)

Pointage après une manche 3

Équipe 2 :

Joueur 1 : trou 10 (un triple

Joueur 2 : trou 7 (un simple)

Joueur 3 : trou 1 (simple)

Joueur 4 : trou 8 (un double)

Pointage : 2

Donc, après une manche, l’équipe 1 mène 3 à 2 et la partie continue le mercredi suivant pour la deuxième manche.

Mais, il n’y a pas de retraits?

Comme vous avez constaté, tous les joueurs d’une même équipe viennent au bâton à toutes les manches. Un joueur sera considéré retiré au bâton s’il n’envoie pas son courriel à temps pour la manche en cours. Exemple, si la première manche est le lundi et qu’un joueur oublie d’envoyer son courriel, il sera retiré au bâton et sa prochaine présence au bâton sera le mercredi de la même semaine, à la manche 2.

Comment dois-je m’inscrire?

Vous avez jusqu’au jeudi 7 mai pour vous inscrire par téléphone ou courriel.

En résumé :

1. Vous vous inscrivez et on vous place dans une équipe

2. Vous nous envoyez un courriel en choisissant un trou de 1 à 12 les lundi, mercredi et vendredi

3. On s’occupe du reste, on compile et on vous donne les résultats au fur et à mesure.

Bienvenue à tous et toutes!