

De l'Amusement Pour la Famille Entière!

Farmersgolf est nouveau en Amérique du Nord. Le parcours de Bonar est le premier au Nouveau-Brunswick. Il y'a 10 trous qui vous permettront de visiter le pâturage en entier. Il y'a quelques obstacles à surmonter. Les trous ont un diamètre 10 pouces. Le jeu est originaire de l'Hollande, les bâtons sont fabriqués en bois et la tête du bâton est formé comme un soulier. Le trou le plus difficile vous emportera à travers la ravine et faite attention à l'eau au numéro 7! Le jeu est mieux joué en deux groupes, avec de 1-3 joueurs dans chaque équipe. Les membres de chaque groupe prendront chacun leur tour a frappé la balle. Le groupe avec le moins de coups... gagne!

Bonar Law Common

31 ave Bonar Law, Rexton, N.-B. E4W 1V6
Ph: (506) 523-7615 – Site Web: bonarlawcommon.com



Longueur du Parcours

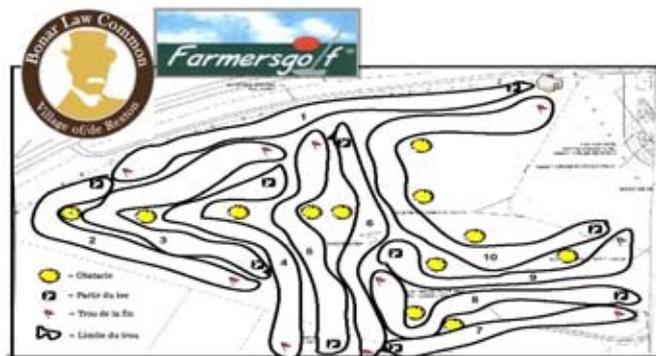
(1) 590 pi./180m; (2) 513pi./156m; (3) 540pi./165m;
(4) 460pi./140m; (5) 410pi./125m; (6) 370pi./113m; (7) 210pi./65m
(8) 530pi./162m; (9) 510pi./156m; (10) 487pi./149m

De l'Amusement Pour la Famille Entière!

Farmersgolf est nouveau en Amérique du Nord. Le parcours de Bonar est le premier au Nouveau-Brunswick. Il y'a 10 trous qui vous permettront de visiter le pâturage en entier. Il y'a quelques obstacles à surmonter. Les trous ont un diamètre 10 pouces. Le jeu est originaire de l'Hollande, les bâtons sont fabriqués en bois et la tête du bâton est formée comme un soulier. Le trou le plus difficile vous emportera à travers la ravine et faite attention à l'eau au numéro 7! Le jeu est mieux joué en deux groupes, avec de 1-3 joueurs dans chaque équipe. Les membres de chaque groupe prendront chacun leur tour a frappé la balle. Le groupe avec le moins de coups... gagne!

Bonar Law Common

31 ave Bonar Law, Rexton, N.-B. E4W 1V6
Ph: (506) 523-7615 – Site Web: bonarlawcommon.com



Longueur du Parcours

(1) 590 pi./180m; (2) 513pi./156m; (3) 540pi./165m;
(4) 460pi./140m; (5) 410pi./125m; (6) 370pi./113m; (7) 210pi./65m
(8) 530pi./162m; (9) 510pi./156m; (10) 487pi./149m

Les règlements sont minimes avec *l'amusement* étant l'objectif principal. Cependant, quelques règles de base s'appliquent. Les enfants âgés de moins de 16 ans doivent être supervisés par un adulte.

- a) Le parcours a 10 trous, moyennant 150 mètres (164 yards).
- b) Chaque trou est identifié par un point de départ et un point d'arrêt; le dernier trou de trouve 4pi devant le drapeau numéroté.
- c) Le jeu est joué entre deux groupes (chacun ayant d'un a trois joueurs au maximum).
- d) Une fois avoir déterminé quel groupe débutera, le prochain groupe suivra du point de départ.
- e) A chaque trou, la balle la plus éloignée est celle qui joue en premier.
- f) La balle peut être bougée la longueur du bâton mais pas plus près du trou.
- g) Bouger la balle plus près du trou résultera en une punition d'un élan.
- h) Chaque joueur prend son tour si plusieurs joue dans un groupe.
- i) Après avoir complété un trou, les joueurs continue au prochain trou jusqu'à ce que tout les trou sont complété.
- j) Malgré que l'on encourage les groupes de prendre leurs temps et bien s'amuser, on suggère aussi laisser les groupes plus rapides jouer en premier afin que votre groupe ne retarde pas le jeu des autres.
- k) Seulement l'équipement venant de ce parcours peut être utilisé sur ce parcours.

ÉQUIPE 1

Élan

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____

ÉQUIPE 2

Élan

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____

Les règlements sont minimes avec *l'amusement* étant l'objectif principal. Cependant, quelques règles de base s'appliquent. Les enfants âgés de moins de 16 ans doivent être supervisés par un adulte.

- a) Le parcours a 10 trous, moyennant 150 mètres (164 yards).
- b) Chaque trou est identifié par un point de départ et un point d'arrêt; le dernier trou de trouve 4pi devant le drapeau numéroté.
- c) Le jeu est joué entre deux groupes (chacun ayant d'un a trois joueurs au maximum).
- d) Une fois avoir déterminé quel groupe débutera, le prochain groupe suivra du point de départ.
- e) A chaque trou, la balle la plus éloignée est celle qui joue en premier.
- f) La balle peut être bougée la longueur du bâton mais pas plus près du trou.
- g) Bouger la balle plus près du trou résultera en une punition d'un élan.
- h) Chaque joueur prend son tour si plusieurs joue dans un groupe.
- i) Après avoir complété un trou, les joueurs continue au prochain trou jusqu'à ce que tout les trou sont complété.
- j) Malgré que l'on encourage les groupes de prendre leurs temps et bien s'amuser, on suggère aussi laisser les groupes plus rapides jouer en premier afin que votre groupe ne retarde pas le jeu des autres.
- k) Seulement l'équipement venant de ce parcours peut être utilisé sur ce parcours.

ÉQUIPE 1

Élan

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____

ÉQUIPE 2

Élan

1 _____
2 _____
3 _____
4 _____
5 _____
6 _____
7 _____
8 _____
9 _____
10 _____