Disc Golf Condiciones:

• Agujero: una serie de tiros para llegar desde el tee (zona de salida) para el pasador.

• Hole in one: hecho en un tiro.

• El primer golpe: primero lanzar en cualquier agujero dado.

• Carrera: cualquier lanzamiento en un hoyo determinado.

• Pin: el objeto que usted está apuntando para golpear en un agujero.

• Par: llegar a la clavija de la cantidad designada de golpes (promedio).

• Águila: llegar a la clavija de dos golpes menos que el par (dos bajo par).

• Birdie: llegar a la clavija de un golpe menos del par (uno bajo par).

• Bogie: llegar a la clavija de un plumazo más de par (por encima del par).

• Haga doble bogie: llegar a la clavija de dos golpes más que el par.

• Fore: proteja su cabeza.

• Acuéstese: cuando las tierras y las paradas de disco

• Putt: una breve sacudida al pin

• Mulligan: tiros libres que no cuesta un accidente cerebrovascular.

**Reglas de Golf de Disco**

* Se puede jugar en individuales, parejas o grupos.
* Lanza el disco y el objeto golpeado y designados.
* No hacer ruidos que distraen o mociones, cuando otros jugadores están a punto de lanzar.
* Durante el juego, el primer golpe se determina por el lanzador que tuvo la puntuación más baja en el hoyo anterior. La puntuación más baja lanza primero. Si hay un empate, vuelve uno, dos, o tres agujeros si fuera necesario.
* Ese jugador que está mas lejos de la bodega durante el juego siempre va a tirar primero.
* Un jugador no puede dar un paso más allá de la mentira del lanzamiento anterior al intentar su / su próximo lanzamiento.
* No se permiten medidas de seguimiento a través de un radio de 30 pies del pin.
* Cualquier injugable se puede reubicar con una penalidad de un golpe.