



Modifications aux Règles

Tableau comparatif des règles 2019 et des règles 2023

Ce tableau résume les changements substantiels entre les règles 2019 et les règles 2023. Ce tableau ne reprend pas en détail toutes les modifications apportées aux règles depuis 2019, ni traite-t-il les points qui ont déjà été couverts par les précisions publiées de 2019 à 2023, d'autant plus que plusieurs de ces points ont été incorporés dans la règle applicable.

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
1.3b(2)	Déterminer la zone de terrain où la balle s'est arrêtée, y compris déterminer si la balle repose sur le terrain. Déterminer si la balle touche ou est dans ou sur une condition anormale de terrain	Il est difficile de décider quand le critère du « jugement raisonnable » devrait être appliqué pour faire ces déterminations.	Le « jugement raisonnable » s'applique pour déterminer la zone de terrain où la balle repose, si elle repose à l'intérieur des limites ou à l'extérieur, ou si elle touche ou est dans ou sur une condition anormale de terrain.	
1.3c(4)	Un joueur enfreint diverses règles ou la même règle plusieurs fois	Même s'il y a certaines exceptions, un joueur encourt de multiples pénalités si les infractions ne sont pas reliées. Lorsque les infractions sont reliées, le joueur encourt de multiples pénalités seulement lorsqu'il y a eu un événement survenu entre-temps.	Le comité n'a plus à déterminer si les actes sont reliés ou non. Les événements survenant dans l'intervalle (événement intervenant) déterminent si le joueur encourt de multiples pénalités. Il n'y a que deux événements intervenants : un coup est complété et réaliser qu'il y a eu infraction.	On recommande de lire attentivement la règle et les précisions qui y sont associées pour mieux comprendre cette règle révisée.

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
Précision 3.2c(1)/2	Signification du « handicap » pour lequel le joueur est responsable lorsque déclaré à l'adversaire	Lorsqu'un joueur déclare à son adversaire le mauvais handicap (de parcours) avant ou durant un match et qu'il ne corrige pas son erreur avant que l'adversaire effectue son prochain coup, le joueur est disqualifié dans le cas où le handicap déclaré est trop élevé.	Si un joueur donne à son adversaire des renseignements incorrects quant à son handicap et que ceci fait en sorte que le joueur donne un trop petit nombre de coups ou reçoit trop de coups, le joueur est disqualifié selon la règle 3.2c(1).	La règle a été révisée pour mieux refléter les conversations traitant de handicap lors d'un match.
3.3b(1)	Le joueur a plus d'un marqueur durant la ronde	Chacun des marqueurs doit certifier les trous pour lesquels il était marqueur.	Il n'est pas nécessaire que de multiples marqueurs certifient le score des trous sur la carte de scores si l'un des marqueurs a vu le joueur jouer tous les trous.	
3.3b(4)	Exigences concernant la nécessité d'inscrire le handicap sur la carte de scores	Le joueur est responsable de s'assurer que son handicap est inscrit sur la carte de scores qu'il remet, et de la véracité de ce handicap.	Le joueur n'est pas responsable d'inscrire son handicap sur la carte de scores qu'il remet (le comité est responsable de calculer les coups de handicap du joueur pour la compétition et d'utiliser ce handicap pour calculer le score net du joueur).	La règle locale type L-2 peut être utilisée pour reporter cette responsabilité au joueur.
4.1a(2)	Bâton conforme endommagé durant une ronde ou alors que le jeu est arrêté (selon la règle 5.7a)	Normalement, un joueur ne doit pas remplacer un bâton endommagé durant une ronde (ou alors que le jeu est arrêté) sauf en quelques circonstances très limitées.	Sauf dans les cas d'abus, le joueur peut réparer ou remplacer par un autre bâton tout bâton endommagé.	La règle locale type G-9 peut être utilisée pour restreindre quand un bâton endommagé peut être remplacé.

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
4.1a(3)	Un joueur commence sa ronde avec un pièce externe non autorisée sur son bâton (comme un autocollant sur la face de frappe du bâton)	Un joueur n'est pas autorisé à utiliser le bâton pour effectuer un coup, même si la pièce externe est enlevée avant le coup. Pénalité – le joueur est disqualifié si le bâton est utilisé pour un coup.	Un joueur est autorisé à enlever la pièce externe avant que le bâton soit utilisé pour effectuer un coup, sans pénalité. Pénalité – pas de pénalité si la pièce externe est enlevée avant que le bâton soit utilisé pour effectuer un coup, mais le joueur est disqualifié si le bâton est utilisé pour effectuer un coup alors que la pièce externe est encore en place.	
4.1b(4)	Assembler un bâton à même des pièces transportées	Un joueur ne doit pas assembler un bâton à même les pièces transportées par ou pour lui, mais il peut assembler un bâton à même les pièces transportées pour quelqu'un d'autre.	Un joueur ne doit pas assembler un bâton à même les pièces transportées par qui que ce soit sur le terrain, indépendamment pour qui elles sont transportées.	
Précision 4.3a/1	Restrictions quant à l'utilisation de documentation pour la lecture des verts	Les restrictions s'appliquent aux coups effectués sur le vert et aux coups effectués hors du vert avec un fer droit lorsque le joueur tente de mettre sa balle sur le vert.	Les restrictions ne s'appliquent qu'aux coups effectués sur le vert.	
5.2 et Précision 5.2/1	Pratiquer sur un terrain (parcours) ou des trous qui ne sont pas utilisés pour la compétition	Il n'est pas clair si un joueur jouant sur l'un des parcours d'un club serait considéré comme ayant « pratiqué » en infraction à la règle 5.2b lorsqu'il est prévu qu'il devra jouer sur un autre parcours au même club (c. à d. à l'intérieur des mêmes limites) plus tard le même jour.	Il n'y a pas de pénalité lorsqu'un joueur pratique sur des trous qui ne sont pas utilisés pour toute ronde de la compétition devant être jouée ce jour-là.	
6.3b	Un joueur effectue un coup sur une balle substituée incorrectement	Pénalité – Pénalité générale	Pénalité – Un coup de pénalité	

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
6.4b(1)	En partie par coups, un joueur joue hors tour pour donner un avantage à un autre joueur	Si deux ou plus de deux joueurs s'entendent pour jouer hors tour pour donner un avantage à l'un d'entre eux, chacun d'eux encourt la pénalité générale.	Si deux ou plus de deux joueurs s'entendent pour jouer hors tour pour donner un avantage à l'un d'entre eux et que l'un d'eux joue hors tour alors que l'entente est toujours en place, chacun d'eux encourt la pénalité générale.	La disqualification s'applique encore selon la règle 1.3 si les joueurs savent que cette entente n'est pas permise.
8.1d(2)	Les conditions affectant le coup sont détériorées par un arbitre	Il n'est pas clair si un joueur peut restaurer les conditions lorsque ces conditions ont été détériorées par un arbitre lors d'une décision.	Les conditions affectant le coup qui ont été détériorées par un arbitre peuvent être restaurées tel qu'autorisé à la règle 8.1d(1).	
9.3	Balle au repos déplacée par des forces naturelles	Si une balle au repos est déplacée par des forces naturelles (sauf lorsque la balle a été replacée sur le vert), elle doit être jouée de l'endroit où elle s'arrête.	Si une balle au repos est déplacée par des forces naturelles après avoir été laissée tomber, placée ou replacée et qu'elle s'arrête dans une autre zone de terrain ou hors limites, cette balle doit être replacée et jouée de son emplacement original. Une balle sur le vert doit encore être replacée si elle est déplacée après avoir été replacée.	
10.2b(1) et (2)	Obtenir de l'aide quant à la ligne de jeu	Sauf sur le vert, un joueur est autorisé à poser un objet au sol pour indiquer la ligne de jeu en autant que cet objet est enlevé avant que le coup soit effectué.	Quel que soit la zone de terrain, un joueur n'est pas autorisé à poser un objet au sol pour indiquer la ligne de jeu.	
10.2b(3)	Placer un objet au sol pour aider à prendre position	Un joueur ne doit pas prendre position pour un coup avec un objet placé au sol.	Quelque-soit la zone de terrain, un joueur n'a pas droit de placer un objet au sol pour montrer la ligne de jeu ou pour aider à prendre position.	

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
<p>10.2b(4)</p>	<p>Cadet se tenant derrière le joueur à compter du moment où il commence à prendre position</p>	<p>Trois précisions ont été publiées en 2019 pour expliquer et restreindre l'application de cette règle.</p>	<p>La règle a été réécrite pour incorporer les précisions 2019 pertinentes et prévoir deux résultats selon que le cadet se tient derrière le joueur pour (1) l'aider à viser ou pour (2) l'aider avec quelque chose autre que viser.</p> <p>L'espace dans lequel le cadet ne doit pas se tenir derrière le joueur pour l'aider a reçu un nom : il s'agit de la « zone restreinte ».</p> <p>La règle permet maintenant à quelqu'un d'autre que le cadet du joueur (ou son partenaire) de se tenir dans la zone restreinte pour suivre la trajectoire de la balle.</p>	
<p>Précision 10.2b/1</p>	<p>Utiliser un fer droit se tenant à la verticale par lui-même pour aider à l'alignement</p>	<p>Un joueur est autorisé à placer un fer droit tenant à la verticale par lui-même immédiatement derrière ou tout juste à côté de la balle et soit le laisser là ou le réaligner pour indiquer la ligne de jeu ou pour aider à prendre position.</p>	<p>Un joueur (ou son cadet) n'est pas autorisé à placer au sol un fer droit tenant à la verticale par lui-même pour obtenir une aide d'une façon qui serait une infraction à la règle 10.2b.</p>	

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
11.1b(2)	La balle jouée du vert frappe quelque chose sur le vert	Le coup du joueur ne compte pas si la balle en mouvement frappe une personne, un animal ou une obstruction amovible sur le vert. La règle locale type D-7 a été établie pour limiter les cas où le coup ne compte pas.	<p>Si une balle jouée du vert frappe :</p> <ul style="list-style-type: none"> le joueur, le bâton que le joueur a utilisé pour effectuer le coup, ou un ver, un insecte ou un animal du même genre, <p>le coup compte et la balle est jouée où elle repose. Ce changement introduit les concepts de la règle locale type D-7 dans les règles.</p> <p>Si le joueur ne rejoue pas le coup lorsqu'il est requis de le faire selon cette règle, il encourt la pénalité générale et le coup compte, mais le joueur n'est pas considéré comme ayant joué du mauvais endroit.</p>	
11.2c(2)	Le joueur fait défaut de rejouer le coup effectué sur le vert lorsqu'il est requis de le faire	Lorsque le joueur fait défaut de rejouer son coup après que son coup n'a pas compté, il a joué du mauvais endroit.	Lorsque le joueur fait défaut de rejouer son coup lorsque requis de le faire, il encourt la pénalité générale et le coup compte, mais le joueur n'a pas joué du mauvais endroit.	
14.1c	Nettoyer la balle	Il n'est pas clair si nettoyer une balle qui n'est pas levée amène une pénalité et selon quelle règle.	Nettoyer une balle qui n'est pas levée résulte en un coup de pénalité.	
14.2d	Recréer la position de la balle qui a été modifiée dans le sable	Le joueur qui fait défaut de recréer la position originale de la balle a joué du mauvais endroit.	Lorsque le joueur a joué au bon endroit mais qu'il a omis de recréer la position originale de la balle, il encourt la pénalité générale.	

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
14.3b	Dégagement par recul sur la ligne	Tout en demeurant à l'intérieur des paramètres de cette règle, le joueur peut laisser tomber la balle jusqu'à une longueur de bâton de la ligne; si la balle roule à l'avant du point de référence, la balle doit être laissée tomber une deuxième fois. La règle locale type E-12 (ajoutée en avril 2019) permettait que la balle soit jouée d'un point à l'avant du point de référence.	Tout en demeurant à l'intérieur des paramètres de cette règle, le joueur doit laisser tomber la balle sur la ligne et la balle doit s'arrêter à pas plus d'une longueur de bâton dans quelque direction que ce soit du point où elle a d'abord touché à la ligne.	
14.7	Informé le comité après avoir tenté de corriger une infraction grave pour avoir joué du mauvais endroit	Lorsqu'un joueur tente de jouer du bon endroit pour corriger son erreur, il doit en informer le comité avant de remettre sa carte de scores. À défaut, il est disqualifié.	Un joueur doit informer le comité seulement lorsqu'il a joué deux balles pour corriger son erreur.	
16.1c(2)	Dégagement par recul sur la ligne	Tout en demeurant à l'intérieur des paramètres de cette règle, le joueur peut laisser tomber la balle jusqu'à une longueur de bâton de la ligne; si la balle roule à l'avant du point de référence, la balle doit être laissée tomber une deuxième fois. La règle locale type E-12 (ajoutée en avril 2019) permettait que la balle soit jouée d'un point à l'avant du point de référence.	Tout en demeurant à l'intérieur des paramètres de cette règle, le joueur doit laisser tomber la balle sur la ligne et la balle doit s'arrêter à pas plus d'une longueur de bâton dans quelque direction que ce soit du point où elle a d'abord touché à la ligne.	

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
16.3b et Précision 16.3b/1	Dégagement pour une balle enfouie	Il n'est pas nécessaire que le point de référence soit dans la zone générale. Dans certaines situations, aucun dégagement n'est possible si aucune partie de la zone de dégagement est dans la zone générale.	Le point de référence doit être dans la zone générale. Si le point immédiatement derrière la balle n'est pas dans la zone générale, le joueur doit trouver le point le plus proche (pas plus près du trou) dans la zone générale et utiliser ce point comme point de référence – voir la précision 16.3b/1.	
17.1d(2)	Dégagement par recul sur la ligne	Tout en demeurant à l'intérieur des paramètres de cette règle, le joueur peut laisser tomber la balle jusqu'à une longueur de bâton de la ligne; si la balle roule à l'avant du point de référence, la balle doit être laissée tomber une deuxième fois. La règle locale type E-12 permettait que la balle soit jouée d'un point à l'avant du point de référence.	Tout en demeurant à l'intérieur des paramètres de cette règle, le joueur doit laisser tomber la balle sur la ligne et la balle doit s'arrêter à pas plus d'une longueur de bâton dans quelque direction que ce soit du point où elle a d'abord touché à la ligne.	
18.2a(1) et Précision 18.2a(1)/3	Signification de « temps raisonnable » pour identifier une balle retrouvée à l'intérieur du temps alloué à la recherche	On accorde au joueur un temps raisonnable pour identifier une balle après que le temps alloué à la recherche soit expiré en autant que la balle a été trouvée à l'intérieur du temps alloué. Ce qui est raisonnable dépend de chacun des comités.	Une nouvelle précision a été ajoutée pour clarifier qu'une minute est le temps maximum que le comité devrait allouer au joueur pour identifier une balle qui a été trouvée vers la fin du temps alloué à la recherche.	

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
20.2d(2)	Le mauvais handicap inscrit sur la carte de scores fait en sorte que le mauvais joueur gagne la compétition	Le joueur est responsable du bon handicap sur la carte de scores. Si le handicap est trop élevé, le joueur est disqualifié de la compétition avec handicap. Si le handicap est trop bas, ce handicap est utilisé pour calculer le score net du joueur.	Selon la règle 3.3b(4), il incombe au comité de calculer les coups de handicap du joueur pour la compétition et de l'utiliser pour calculer le score net du joueur. Si le comité commet une erreur de calcul dans l'un ou l'autre cas, cela constitue une erreur administrative et il n'y a pas de limite de temps pour corriger le score net du joueur et le résultat de la compétition.	
21.1c	Pénalités en formule de jeu Stableford	Si un joueur enfreint l'une ou l'autre des trois exceptions, on déduit des points de son total de points.	Toutes les pénalités sont appliquées comme elles le sont en partie par coups régulière, sauf quant aux cinq situations où le joueur obtient zéro point sur le trou plutôt qu'être disqualifié. Ceci signifie qu'il est possible que la pénalité n'ait pas d'impact sur le score du joueur (par exemple lorsque le joueur aurait fait zéro point sur le trou avant d'encourir la pénalité).	
21.3c	Pénalités en formule de jeu Normale/Bogey	Si un joueur enfreint l'une ou l'autre des trois exceptions, des trous sont déduits de son total de trous gagnés.	Toutes les pénalités sont appliquées comme elles le sont en partie par coups régulière, sauf quant aux cinq situations où le joueur perd le trou plutôt qu'être disqualifié. Ceci signifie qu'il est possible que la pénalité n'ait pas d'impact sur le score du joueur (par exemple lorsque le joueur aurait « perdu » le trou avant d'encourir la pénalité).	

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
22.1	Exigences d'inscrire le handicap sur la carte de scores	Les joueurs doivent s'assurer que leur handicap individuel est inscrit sur la carte de scores remise au comité.	Les joueurs ne sont pas responsables d'inscrire les handicaps sur la carte de scores remise au comité (le comité est responsable du calcul des coups de handicap des joueurs pour la compétition et de l'utilisation de ce handicap pour calculer le score net du joueur).	La règle locale type L-2 peut être utilisée pour reporter la responsabilité sur les joueurs.
22.6	Se tenir derrière son partenaire	Un joueur enfreint la règle 10.2b(4) si son partenaire se tient derrière lui à compter du moment où il a commencé à prendre position pour son coup à moins que le joueur se déplace et reprenne sa position. En partie à Quatre joueurs, la pénalité s'appliquera à l'équipe.	La nouvelle règle 22.6 interdit que le partenaire se tienne derrière le joueur pour recueillir de l'information pour le prochain coup de l'équipe; si le partenaire agit ainsi, l'équipe encourt la pénalité générale. Ceci est en plus des restrictions applicables au joueur à la règle 10.2b(4).	
23.2b(1)	Exigences d'inscrire le handicap sur la carte de scores	Les joueurs doivent s'assurer que leur handicap individuel est inscrit sur la carte de scores remise au comité.	Les joueurs ne sont pas responsables d'inscrire les handicaps sur la carte de scores remise au comité (le comité est responsable du calcul des coups de handicap des joueurs pour la compétition et de l'utilisation de ce handicap pour calculer le score net du joueur).	La règle locale type L-2 peut être utilisée pour reporter la responsabilité sur les joueurs.

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
23.8	Se tenir derrière son partenaire	<p>Lors d'une compétition à Quatre balles, le joueur qui enfreint la règle 10.2b(4) en raison du positionnement de son partenaire derrière lui, encourt la pénalité générale selon la règle 10.2b(4).</p> <p>Le partenaire n'encourt pas de pénalité à moins que l'infraction l'ait aidé.</p>	<p>La nouvelle règle 23.8 interdit que le partenaire se tienne derrière le joueur pour recueillir de l'information quant à son propre prochain coup et si le partenaire agit ainsi, le partenaire encourt la pénalité générale.</p> <p>Ceci est en plus des restrictions applicables au joueur à la règle 10.2b(4).</p>	
24.4b	Restrictions quant à l'aide pouvant être donnée par les donneurs de conseils	Le joueur n'encourt pas automatiquement une pénalité selon la règle 10.2b(4) lorsque son donneur de conseils se tient derrière lui alors que le joueur a commencé à prendre position pour le coup.	Quant à l'application de la règle 10.2b(4), le donneur de conseil du joueur se doit de respecter les mêmes critères que ceux applicables à son cadet, son partenaire et au cadet de son partenaire.	
25	Général - Modifications applicables aux joueurs handicapés	Les modifications aux règles sont traitées comme étant des règles locales et ne s'appliquent que si un comité les a mises en vigueur, et le comité peut choisir laquelle ou lesquelles des modifications sont en vigueur.	Les modifications ont le même statut que toute autre règle et sont en vigueur pour toute compétition.	

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
<p>25.2c</p>	<p>Règle 10.2b(3) pour les joueurs aveugles (ou présentant une déficience visuelle)</p>	<p>Un joueur aveugle (ou présentant une déficience visuelle) ne doit pas prendre position pour le coup en relation avec un objet qu'il place au sol.</p>	<p>Un joueur aveugle (ou présentant une déficience visuelle) peut poser un objet au sol pour l'aider à prendre position, mais l'objet doit être enlevé avant que le joueur effectue le coup.</p>	

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
25.4k	Statut d'un appareil d'aide à la mobilité eu égard à la règle 11.1b	À moins que ce soit clarifié par le comité, le coup du joueur ne compte pas si sa balle jouée du vert frappe accidentellement son appareil d'aide à la mobilité.	La balle du joueur jouée du vert qui frappe accidentellement son appareil d'aide à la mobilité doit être jouée où elle repose.	
MRL E-11	Règle locale : Balle déviée par une ligne électrique aérienne	Le coup d'un joueur ne compte pas si la balle est déviée par une ligne électrique aérienne. Si le joueur ne rejoue pas son coup, il a joué du mauvais endroit mais le coup ne compte pas.	Un joueur doit rejouer son coup si sa balle est déviée par une ligne électrique aérienne. S'il ne le fait pas, le coup compte et il encourt la pénalité générale mais il n'a pas joué du mauvais endroit.	
MRL E-12	Règle locale permettant l'utilisation de tapis sur certaines parties de la zone générale coupées à la hauteur de l'allée ou plus court	Le texte de cette règle locale n'était disponible que sur demande particulière	Cette règle locale fait maintenant partie des règles locales types au Guide officiel des règles du golf.	
MRL F-5	Règle locale : Limiter l'utilisation de la règle locale F-5 à des situations où la balle et l'obstruction sont toutes deux dans une partie de la zone générale coupée à la hauteur de l'allée ou plus court	Cette option rencontre les principes de la règle locale type et est utilisée par plusieurs circuits de compétition et associations nationales.	Cette règle locale fait maintenant partie des règles locales types au Guide officiel des règles du golf.	
MRL F-22	Règle locale : La balle frappe une ligne ou un câble élevé temporaire	Le coup d'un joueur ne compte pas s'il est établi ou pratiquement certain que la balle a frappé une ligne ou un câble élevé temporaire. Si le joueur ne rejoue pas son coup, il a joué du mauvais endroit mais le coup ne compte pas.	Un joueur doit rejouer son coup s'il est établi ou pratiquement certain que la balle a frappé une ligne ou un câble élevé temporaire; s'il ne le fait pas, le coup compte et il encourt la pénalité générale mais il n'a pas joué du mauvais endroit.	

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
MRL F-23	Règle locale : Obstruction inamovible temporaire ("TIO")	<p>Un comité peut permettre aux joueurs de prendre un dégagement de l'embarras causé par une obstruction inamovible temporaire (« TIO ») d'un côté ou l'autre de la TIO plutôt que limiter le dégagement au côté le plus rapproché. Cependant, lorsque le joueur prend un dégagement de l'autre côté à cause d'un embarras physique en utilisant la procédure prévue à la règle 16.1, le comité doit déterminer ce qui constitue l'autre côté, ou le comité peut limiter le dégagement de sorte à ce que le dégagement de l'autre côté ne soit pas disponible lorsque le joueur utilise la procédure prévue à la règle 16.1.</p>	<p>Un comité peut permettre aux joueurs de prendre un dégagement de l'embarras causé par une obstruction inamovible temporaire (TIO) d'un côté ou l'autre de l'obstruction. Cependant, cette option additionnelle ne s'applique pas lorsqu'un joueur prend un dégagement en utilisant la procédure prévue à la règle 16.1.</p>	
MRL F-24	Règle locale : Dégagement d'obstructions inamovibles dans une zone de pénalité	<p>Un joueur dont la balle est dans une zone de pénalité ne peut prendre un dégagement d'une obstruction inamovible.</p>	<p>Un comité peut permettre au joueur de prendre un dégagement d'une obstruction inamovible lorsque la balle est dans une zone de pénalité. Le comité devrait préciser de quelle obstruction il s'agit plutôt que de permettre un dégagement de toutes les obstructions.</p>	

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
MRL F-25	Règle locale : Le joueur a un embarras causé par une condition anormale de terrain comme une clôture ou un mur étroit où le point de dégagement complet le plus proche peut être de l'autre côté de la clôture ou du mur	Aucune règle locale type n'était publiée, même si une telle règle locale était autorisée.	Une règle locale type est disponible pour dire que le point de dégagement complet le plus proche doit être déterminé sans traverser par-dessus, à travers ou sous la condition anormale de terrain.	
MRL F-26	Règle locale : Barrières dans les clôtures et murs de limites	Les barrières dans une clôture ou un mur de limites ne font pas partie de l'objet de limites et sont des obstructions à moins que le comité les définisse comme partie intégrante. Par ailleurs, même lorsque c'est une partie intégrante, la barrière est traitée comme étant une obstruction amovible si elle est amovible.	Un comité peut traiter une barrière fermée comme faisant partie de l'objet de limites, ne permettant pas qu'elle soit déplacée lorsqu'elle est fermée. Si une barrière est ouverte, elle est traitée comme obstruction amovible et peut être déplacée.	
MRL G-4	Règle locale : Règle d'une seule balle	Pénalité – Pénalité générale	Penalité – Un coup de pénalité	
MRL G-9	Règle locale : Limiter quand un bâton brisé ou sérieusement endommagé peut être remplacé	La règle 4.1a(2) est à l'effet que normalement un joueur ne doit pas remplacer un bâton endommagé durant la ronde (ou alors que le jeu est arrêté), si ce n'est dans certains cas bien limités. La règle locale type G-9 permet au joueur de remplacer un bâton brisé ou sérieusement endommagé par le joueur ou le cadet, sauf en cas d'abus.	La règle 4.1a(2) est à l'effet que sauf dans un cas d'abus, le joueur peut réparer le bâton ou le remplacer par un autre bâton. La règle locale type G-9 limite le remplacement aux cas où le bâton est brisé ou sérieusement endommagé, ce qui n'inclut pas un bâton qui n'est que fissuré.	Mettre en place la règle locale G-9 dans le cadre des règles 2023 mène au même résultat que lorsqu'elle a d'abord été mise en place sous les règles 2019.

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
MRL G-12	Règle locale : Prohiber l'utilisation de matériel écrit, imprimé, électronique ou numérique.	À moins que la règle locale G-11 soit en vigueur, un joueur peut utiliser toute documentation écrite, imprimée, électronique ou numérique en autant que cette documentation rencontre les exigences concernant la grandeur, l'échelle et les autres exigences de la précision 4.3a/1 lorsque ces restrictions s'appliquent.	Un comité peut interdire qu'un joueur utilise tout matériel écrit, imprimé, électronique ou numérique pour l'aider dans la lecture de sa ligne de jeu sur le vert.	
MRL I-2	Règle locale : Prohiber la pratique sur ou près du dernier vert joué	Un comité ne peut pas interdire la pratique sur un vert de pratique.	Un comité peut interdire la pratique sur un vert de pratique.	
MRL K-2	Règle locale : Mauvais temps lors d'une compétition en partie par coups avec de multiples rondes	Aucune autorisation n'était prévue à la règle locale type à l'effet de conserver les mauvais temps durant toute la compétition, même si cela pouvait être autorisé.	Les mauvais temps peuvent être conservés durant toute la compétition en partie par coups.	
MRL L-1	Règle locale : Modification de la pénalité selon la règle 3.3b(2) lorsque la certification du joueur ou du marqueur manque sur la carte de scores	Le joueur qui remet sa carte de scores sans sa certification ou celle de son marqueur est disqualifié.	Un comité peut modifier la pénalité de disqualification et plutôt imposer une pénalité de deux coups au joueur qui remet sa carte de scores sans sa certification ou celle de son marqueur.	
MRL L-2	Règle locale : Rendre le joueur responsable du handicap inscrit sur la carte de scores	Voir la règle 3.3b(4) ci-haut.	La règle 3.3b(4) prévoit qu'il n'y a pas d'exigence à l'effet que le handicap d'un joueur paraisse sur la carte de scores. Cependant, un comité peut reporter cette responsabilité sur le joueur.	

Référence à la règle	Sujet	Selon le texte 2019	Selon le texte 2023	Notes additionnelles
<p>MRL M-3</p>	<p>Règle locale : Un comité détermine qu'il y a évidence claire que l'habileté d'un joueur à effectuer des coups roulés est affectée négativement et de façon significative par l'ataxie ou l'athétose, et que le joueur détient une carte WR4GD ou une carte d'accès EDGA.</p>	<p>Une prise de position non publiée prévoit que dans les circonstances limitées qui y sont détaillées, le joueur est exempté de pénalité selon la règle 10.1b (Ancrer le bâton).</p>	<p>Maintenant publiée au Guide officiel.</p>	